**CORSO DI STUDIO** *corso di laurea triennale in Scienze dei Beni Culturali (L1)*

**ANNO ACCADEMICO** *2023-2024*

**DENOMINAZIONE DELL’INSEGNAMENTO** *Laboratorio di risorse digitali per il patrimonio culturale*

|  |
| --- |
| **Principali informazioni sull’insegnamento** |
| Anno di corso | I anno (Scienze dei beni archeologici) II anno (Scienze dei beni storico-artistici e Scienze dei beni archivistici e librari). |
| Periodo di erogazione | II semestre |
| Crediti formativi universitari (CFU/ETCS):  | 3 |
| SSD | L-ANT/10 |
| Lingua di erogazione | italiano |
| Modalità di frequenza | La frequenza è disciplinata dal Regolamento Didattico del CdS (art. 4.2) |
|  |  |
| **Docente** |  |
| Nome e cognome | Giuliano De Felice |
| Indirizzo mail | giuliano.defelice@uniba.it |
| Telefono | 3204394589  |
| Sede | Plesso Santa Teresa dei Maschi, Strada Torretta (città vecchia) |
| Sede virtuale | Piattaforma Teams (codice 8pu1jke) |
| Ricevimento  | Dal lunedì al giovedì, su appuntamento da concordare via mail |
|  |  |  |  |
| **Organizzazione della didattica**  |  |
| **Ore** |
| Totali  | Didattica frontale  | Pratica (laboratorio, campo, esercitazione, altro) | Studio individuale |
| 75 |  |  |  |
| **CFU/ETCS** |
| 3 |  |  |  |
|  |  |
| **Obiettivi formativi** | Acquisizione di competenze di base nell’uso di risorse e strumenti digitali per il patrimonio culturale: rilievo 2D e 3D, disegno ricostruttivo vettoriale e raster, gestione dati alfanumerici e spaziali, fondamenti di modellazione e animazione. |
| **Prerequisiti** | Conoscenze informatiche di base (conoscenza elementare di un personal computer e di un sistema operativo). |
|  |  |
| **Metodi didattici** | Il laboratorio sarà articolato come attività di learning by doing per l’apprendimento teorico e pratico di metodologie e tecniche per la realizzazione di progetti/prodotti/servizi relativi a ricerca, tutela, valorizzazione e comunicazione del patrimonio culturale.Il laboratorio sarà finalizzato, lungo tutta la durata del corso, alla realizzazione tramite esercitazioni pratiche, di un progetto, singolo o di gruppo (tema d’anno) che preveda l’uso di alcune delle risorse digitali affrontate. |
|  |  |
| **Risultati di apprendimento previsti*****DD1* Conoscenza e capacità di comprensione*****DD2* Conoscenza e capacità di comprensione applicate*****DD3-5* Competenze trasversali** | Apprendimento delle principali metodologie e tecniche digitali per la realizzazione di progetti/prodotti/servizi relativi a ricerca, tutela, valorizzazione e comunicazione del patrimonio culturale, nonché acquisizione di strumenti, abilità e capacità utili ad applicare metodologie e tecniche digitali al patrimonio culturale in modo scientifico e professionale.***DD1* Conoscenza e capacità di comprensione*** + Conoscenza e capacità di comprensione delle principali metodologie e tecniche digitali per il patrimonio culturale, della loro evoluzione, dello stato dell’arte e delle linee di evoluzione per il futuro;

***DD2* Conoscenza e capacità di comprensione applicate*** + Conoscenze e capacità di progettazione e realizzazione di progetti/prodotti/servizi che prevedano l’uso di risorse digitali per il patrimonio culturale;

***DD3* Capacità critiche e di giudizio*** *Autonomia di giudizio*
	+ Saper individuare, analizzare e discutere criticamente la qualità di progetti/prodotti/servizi in cui sia previsto l’uso di risorse digitali per il patrimonio culturale;

**DD4 capacità di comunicare quanto si è appreso*** *Abilità comunicative*
	+ Possedere abilità comunicative e padronanza del lessico e della terminologia del settore;
	+ saper discutere criticamente della qualità di un progetto/prodotto/servizio che preveda l’uso di risorse digitali per il patrimonio culturale;

**DD5 Capacità di proseguire lo studio in modo autonomo nel corso della vita*** + Sapersi interfacciare con gli strumenti di aggiornamento disciplinare quali eventi, riviste scientifiche e altre pubblicazioni;
	+ sapersi relazionare con siti e altre risorse web e con canali e profili social di stakeholders pubblici e privati del mondo disciplinare per aggiornare le proprie competenze in uno scenario in rapida evoluzione.
 |
| **Contenuti di insegnamento (Programma)** | Il corso intende fornire agli studenti, attraverso esercitazioni pratiche, le nozioni fondamentali relative ai principali ambiti di applicazione delle risorse digitali nel campo del patrimonio culturale, fra cui:* + rilievo 2D e 3D;
	+ disegno ricostruttivo (vettoriale e raster);
	+ database, GIS e gestione dati spaziali;
	+ modellazione e animazione

Durante le sessioni di laboratorio gli studenti sperimenteranno attivamente le competenze acquisite, utilizzandole per la realizzazione di un progetto (tema d’anno) da concordare con il docente. |
| **Testi di riferimento** | Testi e risorse online per il corso verranno forniti durante le lezioni. |
| **Note ai testi di riferimento** |  |
| **Materiali didattici** | Il materiale sarà messo a disposizione dal docente e sarà reperibile sulla classe Teams del corso. |
|  |  |
| **Valutazione**  |  |
| Modalità di verifica dell’apprendimento | In considerazione della natura laboratoriale del corso, la verifica dell’apprendimento avverrà già in itinere durante le sessioni di laboratorio.La verifica finale delle competenze acquisite durante il corso prevederà, attraverso una discussione orale, la valutazione di un progetto (tema d’anno) che preveda l’uso di risorse digitali per il patrimonio culturale. Il tema d’anno potrà essere singolo o di gruppo; nel caso di tema d’anno di gruppo verrà valutato il contributo al risultato da parte del singolo studente.La realizzazione del tema d’anno può essere sostituita dalla lettura di bibliografia specifica sulla materia, da concordare con il docente. |
| Criteri di valutazione  | La valutazione del tema d’anno terrà conto dei seguenti parametri:* *Conoscenza e capacità di comprensione:*
	+ capacità di organizzare un progetto/prodotto/servizio che preveda l’uso di risorse digitali per il patrimonio culturale;
* *Conoscenza e capacità di comprensione applicate:*
	+ Uso critico delle metodologie e tecniche nella realizzazione di un progetto/prodotto/servizio che preveda l’uso di risorse digitali per il patrimonio culturale.
* *Autonomia di giudizio*:
	+ Originalità del progetto/prodotto/servizio realizzato;
* *Abilità comunicative:*
	+ Capacità di descrivere efficacemente e criticamente il progetto/prodotto/servizio realizzato;
* *Capacità di apprendere:*
	+ Capacità di ragionamento e di analisi critica dei temi affrontati nel progetto/prodotto/servizio realizzato;
 |
| Criteri di misurazionedell'apprendimento e di attribuzione del voto finale | Il corso prevede il conseguimento di un’idoneità, formulata sulla base della qualità del tema d’anno presentato. |
| **Altro**  |  |