UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI PALERMO

DIPARTIMENTO	Culture e società
ANNO ACCADEMICO OFFERTA	2020/2021
ANNO ACCADEMICO EROGAZIONE	2021/2022
CORSO DILAUREA MAGISTRALE	ARCHEOLOGIA
INSEGNAMENTO	ARCHEOLOGIA VIRTUALE
TIPO DI ATTIVITA'	C
AMBITO	20871-Attività formative affini o integrative
CODICE INSEGNAMENTO	20682
SETTORI SCIENTIFICO-DISCIPLINARI	L-ANT/10
DOCENTE RESPONSABILE	LIMONCELLI MASSIMO Ricercatore a tempo determinato Univ. di PALERMO
ALTRI DOCENTI	
CFU	6
NUMERO DI ORE RISERVATE ALLO STUDIO PERSONALE	120
NUMERO DI ORE RISERVATE ALLA DIDATTICA ASSISTITA	30
PROPEDEUTICITA'	
MUTUAZIONI	
ANNO DI CORSO	2
PERIODO DELLE LEZIONI	1° semestre
MODALITA' DI FREQUENZA	Facoltativa
TIPO DI VALUTAZIONE	Voto in trentesimi
ORARIO DI RICEVIMENTO DEGLI STUDENTI	**LIMONCELLI MASSIMO** Lunedì 09:30 12:30 Viale delle Scienze, Edificio 15, stanza 104bis

DOCENTE: Prof. MASSIMO LIMONCELLI

PREREQUISITI	Conoscenze di base della disciplina archeologica e dei relativi metodi. Conoscenze di base di informatica applicata ai beni culturali
RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI	Conoscenza: Lo studente dovra' conoscere le principali metodologie informatiche integrate di Computer Graphics 2D e 3D finalizzate alla restituzione di un bene archeologico nella sua integrita. Capacita' di comprensione: Lo studente dovra' comprendere le potenzialita' delle principali metodologie impiegate, in relazione alle diverse casistiche. Egli dovra' avere la capacita' di usare e comprendere i termini tecnici della disciplina. Capacita' di applicare conoscenza e comprensione A partire dalle conoscenze acquisite, lo studente dovra' essere in grado di individuare le metodologie appropriate per ciascun caso, e di applicarle, attraverso la realizzazione di un modello digitale, per casi semplici. Autonomia di giudizio Capacita' di affrontare l'analisi e lo studio di un caso specifico. Abilita' comunicative Lo studente dova' essere in grado di trasmettere, in modo chiaro e semplice, in un italiano corretto e usando una terminologia appropriata, i concetti e i problemi della disciplina in riferimento a casi studio specifici. Capacita' di apprendimento Lo studente dovra' acquisire la capacita' di affrontare autonomamente lo studio della bibliografia suggerita e di accedere ad una formazione di livello superiore nell'ambito disciplinare di riferimento
VALUTAZIONE DELL'APPRENDIMENTO	Prova finale orale - mirante ad accertare il conseguimento delle competenze e conoscenze richieste. Lo studente dovra' rispondere ad alcune domande di carattere generale sui temi principali del corso, usando un lessico appropriato, e dovra' saper individuare le metodologie appropriate per ciascun caso-studio. Il livello conseguito sara' valutato secondo la seguente parametrazione: livello appena sufficiente di conoscenze e competenze- voto compreso tra 18 e 21 livello accettabile, ma con delle lacune e imperfezioni (seppur non sostanziali) nel lessico e nell'inquadramento dei fenomeni, manufatti, monumenti- voto da 22 a 25 livello soddisfacente, con qualche imperfezione- voto da 26 a 28 livello pienamente soddisfacente - voto da 29 a 30 livello eccellente- voto 30 e lode
OBIETTIVI FORMATIVI	Il corso introduce lo studente alle principali metodologie informatiche integrate di Computer Graphics 2D e 3D finalizzate alla restituzione di un bene archeologico, architettonico o artistico nella sua completa, o quasi, integrita. Saranno trattati alcuni casi studio significativi, che consentiranno allo studente di acquisire consapevolezza delle potenzialita' e delle procedure
ORGANIZZAZIONE DELLA DIDATTICA	Lezioni frontali, esercitazioni
TESTI CONSIGLIATI	M. Limoncelli, Il restauro virtuale in archeologia, Collana Biblioteca di testi e studi, Carocci editore, Roma 2012. M. Limoncelli, Virtual restaoration 1: Paintings and Mosaics, L'Erma di bretschneider, Rome 2017.

PROGRAMMA

ORE	Lezioni
1	Introduzione all'Archeologia Virtuale: stato dell'arte e riflessione disciplinare
2	Rilievo digitale e Conservazione digitale
1	Restauro virtuale 2D. Le immagini digitali: caratteristiche dell'immagine bitmap e le illustrazioni vettoriali
1	Restauro virtuale 2D. Pitture e mosaici: principi, metodi e tecniche
1	Progetti di Restauro Virtuale: il parco delle chiese rupestri di Lama D'antico, Fasano (BR)
1	Progetti di Restauro Virtuale: Roma, Pompei, Larderia, Patti, Nabeul (Tunisia)
2	Restauro virtuale 3D. Architettura
1	Restauro virtuale 3D. I modelli Digitali: caratteristiche e tecniche di modellazione
2	I modelli Digitali: texturing, rendering e animazioni
2	Restauro virtuale 3D. Metodologia per lo studio ricostruttivo di monumenti antichi: fonti dirette, indirette e modelli di corrispondenza
2	Progetti di Archeologia Virtuale in Sicilia: Monte Iato (PA), Licata (AG) e Tindari (ME)
1	Progetti di Archeologia Virtuale in Sicilia: Solunto (PA)
1	Progetti di Archeologia Virtuale in Sicilia: Selinunte (TP)
2	Progetti di Archeologia Virtuale in Italia: Augusta Bagiennorum (CN), Metaponto (MT) e l'anfiteatro di Rudiae (LE)
2	Progetti di Archeologia Virtuale nel mediterraneo orientale: Hierapolis di Frigia (Turchia)
1	Progetti di Archeologia Virtuale in north africa and egypt: Sokonopaiou Nesos (Egitto) e Leptis Magna (Libia)
2	Restauro virtuale 3D: Scultura

PROGRAMMA

ORE	Lezioni
1	Restauro virtuale 3D: la ceramica e i reperti mobili
2	Archeologia virtuale e comunicazione: i Musei Virtuali
2	Archeologia virtuale e comunicazione: animazioni virtuali, piattaforme multimediali e App