

SCHEDA DOCENTE PROGRAMMA - A.A. 2018-2019

COGNOME E NOME: DE GASPERIS GIOVANNI

QUALIFICA: RICERCATORE

SETTORE SCIENTIFICO DISCIPLINARE: ING-INF/05

CODICE INSEGNAMENTO: DQ0369

NOME INSEGNAMENTO:

SISTEMI E TECNOLOGIE INFORMATICHE PER L'ARCHEOLOGIA

NUMERO CREDITI:

6

PERIODO INSEGNAMENTO: Primo semestre - seconda parte

PROGRAMMA DEL CORSO

OBIETTIVI:

Acquisizione di strumenti e metodologie applicate alla digitalizzazione di beni archeologici.

CONTENUTI:

Introduzione all'informatica grafica. Introduzione alla realtà virtuale. Introduzione all'architettura del passato. Introduzione alla fotografia digitale mirata alla generazione di modelli tridimensionali. Introduzione alle metodologie e strumenti di modellazione e digitalizzazione di base: fotogrammetria, modellazione 3D poligonale, texturizzazione, gestione luci e ombre, rendering. Laboratorio di modellazione 3D e fotogrammetrica. Fruizione dei modelli digitali tramite visualizzatori tridimensionali. Distribuzione e pubblicazione degli elaborati tridimensionali.

PREREQUISITI:

Indispensabili:

Sistemi di Elaborazione delle Informazioni T (DQ0163), oppure certificazione di conoscenze informatiche di base equivalenti.

Consigliati:

Nozioni di geometria. Abilità informatiche di base (ECDL). Nozioni di grafica digitale e relativi strumenti software.

METODO DI INSEGNAMENTO:

Le lezioni sono in generale svolte in aula con esercitazioni guidate dal docente tramite videoproiettore. Saranno organizzate sessioni di laboratorio di archeomatica.

Eventuali registrazioni audio e video delle lezioni saranno disponibili sulla piattaforma eL@UnivAQ <http://www.didattica.univaq.it>

LINGUA IN CUI SI TIENE IL CORSO:

Italiano se 100% dei frequentanti sono italiani o parlanti, Inglese in presenza di studenti Erasmus.

MATERIALE DIDATTICO:

Carzia, G e Iannucci, A e Vandini, M (2015) Il patrimonio culturale tra conoscenza, tutela e valorizzazione. Il caso della “Piazzetta degli Ariani” di Ravenna, Bononia University Press: Bologna

Forte, M e Beltrami, R (2000) “A proposito di virtual archaeology: disordini, interazioni cognitive e virtualità” in Archeologia e Calcolatori, 11, pp 273-300

Redi, F, Cordisco, A, 2012, “Dal Rilevamento archeologico dell’edilizia storica alla ricostruzione virtuale in 3D: alcuni esempi aquilani, in VI Congresso Nazionale di Archeologia Medievale (L’Aquila 12-15 settembre 2012), a cura di F. Redi e A. Forgione, Firenze 2012, pp. 32-36.

De Gasperis ,G , Cordisco, A, Cucchiara, F. “Immersive Virtual Reality As A Resource For Unaccessible Heritage Sites”, IOP Conference Series: Materials Science and Engineering, Vol. 364, Num. 1, 2018/6, IOP Publishing

Materiali forniti dal docente

Diapositive e dispense del docente dell'anno in corso, manuale di SketchUp, videolezioni ed esercizi di autovalutazione online, reperibili in formato elettronico sulla piattaforma *e-Learning* di Ateneo.

INFORMAZIONI AGGIUNTIVE

Avvertenze

Gli studenti non frequentanti sono pregati di mettersi in contatto con il docente prima della prova d'esame, previa visione del materiale online.

INFORMAZIONI PER STUDENTI DI ORDINAMENTI O COORTI PRECEDENTI

Il corso mutua il precedente “Sistemi di Elaborazione delle Informazioni M”

Informazioni qui

MODALITA' DI VERIFICA:

L'esame consiste in un progetto di archeomatica su un caso di studio legato al territorio aquilano; La valutazione del lavoro svolto terrà conto di: adeguato linguaggio tecnico, chiarezza dei contenuti, completezza della documentazione, verifica dell’elaborato in realtà virtuale.

ORARIO DI RICEVIMENTO: Consultare il sito <http://scienzeumane.univaq.it>

SEDE PER IL RICEVIMENTO: Stanza n. 240 / piano II durante il I semestre, stanza del docente presso Coppito 1 durante il II semestre

N. TELEFONO (INTERNO): 4457

E-MAIL: giovanni.degasperis@univaq.it