



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI PALERMO

DIPARTIMENTO	Culture e società		
ANNO ACCADEMICO OFFERTA	2020/2021		
ANNO ACCADEMICO EROGAZIONE	2022/2023		
CORSO DILAUREA	BENI CULTURALI: CONOSCENZA, GESTIONE, VALORIZZAZIONE		
INSEGNAMENTO	LABORATORIO DI COMUNICAZIONE DIGITALE		
TIPO DI ATTIVITA'	F		
AMBITO	10789-Altre conoscenze utili per l'inserimento nel mondo del lavoro		
CODICE INSEGNAMENTO	18556		
SETTORI SCIENTIFICO-DISCIPLINARI			
DOCENTE RESPONSABILE	INTORRE SERGIO	Ricercatore a tempo determinato	Univ. di PALERMO
ALTRI DOCENTI			
CFU	3		
NUMERO DI ORE RISERVATE ALLO STUDIO PERSONALE	0		
NUMERO DI ORE RISERVATE ALLA DIDATTICA ASSISTITA	25		
PROPEDEUTICITA'			
MUTUAZIONI			
ANNO DI CORSO	3		
PERIODO DELLE LEZIONI	1° semestre		
MODALITA' DI FREQUENZA	Obbligatoria		
TIPO DI VALUTAZIONE	Giudizio		
ORARIO DI RICEVIMENTO DEGLI STUDENTI	INTORRE SERGIO Mercoledì 09:30 12:00 Edificio 15, III piano, stanza 301		

DOCENTE: Prof. SERGIO INTORRE

PREREQUISITI	Conoscenze informatiche di base
RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI	<p>RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI Il laboratorio mira a introdurre gli studenti, attraverso un approccio teorico-applicativo, alla varietà di strategie comunicative e strumenti operativi finalizzati alla valorizzazione, conservazione e trasmissione del patrimonio culturale e turistico attraverso l'utilizzo delle nuove tecnologie di Informazione e Comunicazione, in particolare il Web e i social media.</p> <p>Conoscenza e capacità di comprensione Lo studente dovrà essere in grado di padroneggiare il registro linguistico specifico delle tematiche oggetto del corso; di identificare, comprendendoli in profondità, nozioni, strumenti e strategie per la valorizzazione digitale del patrimonio culturale e turistico, ancorandoli a una salda prospettiva geografico-territoriale.</p> <p>Capacità di applicare conoscenza e comprensione Lo studente dovrà essere capace di applicare empiricamente le nozioni teoriche oggetto del corso alla selezione e analisi critica di casi di studio, nonché all'elaborazione di una simulazione di progetto per la valorizzazione digitale in ambito turistico-culturale.</p> <p>Autonomia di giudizio Lo studente dovrà essere in grado di sviluppare un approccio analitico e di formulare giudizi in modo autonomo sulle potenzialità e sulle criticità delle nuove tecnologie applicate al patrimonio culturale e turistico, valutandone in modo obiettivo e consapevole le caratteristiche e le applicazioni principali.</p> <p>Abilità comunicative Lo studente dovrà dimostrare di aver padronanza delle nozioni, degli strumenti e della terminologia specifica del corso e di comunicare i risultati delle analisi in modo coerente e pertinente.</p> <p>Capacità d'apprendimento Lo studente dovrà sviluppare competenze teorico-epistemologiche e metodologico-applicative sui temi oggetto del laboratorio, manifestando piena conoscenza degli spazi, degli attori, dei processi e degli strumenti relativi alla comunicazione digitale del patrimonio culturale.</p>
VALUTAZIONE DELL'APPRENDIMENTO	<p>Prova pratica finale mirante ad accertare il conseguimento delle competenze e abilità richieste. Si valuterà il livello conseguito secondo i seguenti parametri:</p> <ul style="list-style-type: none">-livello appena sufficiente di conoscenze e competenze: sufficiente;-livello accettabile, ma con delle imprecisioni: buono;-livello soddisfacente, con qualche imperfezione: discreto;livello pienamente soddisfacente: ottimo.
OBIETTIVI FORMATIVI	<p>L'obiettivo del corso è fornire agli studenti conoscenza e competenza di base sugli strumenti e sulle strategie, inquadrati nella cornice teorica di riferimento, relativi alla Comunicazione del Patrimonio Culturale nell'era del Web, attraverso un approccio teorico-applicativo che prevede sia l'approfondimento delle principali nozioni che il loro utilizzo in casi di studio empirici.</p> <p>In particolare, il corso è finalizzato ad approfondire:</p> <ul style="list-style-type: none">-Le teorie, gli strumenti e le strategie principali della comunicazione digitale per la valorizzazione del patrimonio culturale;-La Smart Tourist & Cultural Destination-Il patrimonio turistico-culturale e l'Internet mobile-Gli spazi online della cultura e del turismo (piattaforme open sources, ambienti didattici virtuali, musei virtuali/partecipativi, gli archivi open e le biblioteche digitali)
ORGANIZZAZIONE DELLA DIDATTICA	<p>Lezioni frontali, Esercitazioni in aula, laboratori.</p> <p>Al fine di poter partecipare alle esercitazioni in aula, gli studenti dovranno munirsi di uno dei seguenti dispositivi mobili a scelta fra: computer portatile, tablet o smartphone con accesso a Internet.</p>
TESTI CONSIGLIATI	<p>Albanese V., Il territorio mediato, Bononia University Press, Bologna, 2017 (la selezione di capitoli da studiare sarà indicata nel corso delle lezioni)</p> <p>Ejarque J., "Social media marketing per il turismo", Hoepli, Milano, 2015 (la selezione di capitoli da studiare sarà indicata nel corso delle lezioni)</p> <p>Lectures consigliate:</p> <p>Bonacini E., "Il museo partecipativo sul web: forme di partecipazione dell'utente alla produzione culturale e alla creazione di valore culturale, «Il capitale culturale», V (2012), pp. 93-125 (Scaricabile gratuitamente online http://www.unimc.it/riviste/cap-cult)</p>

	<p>Bonacini E., "La realta' aumentata e le app culturali in Italia: storie da un patrimonio in mobilita'", «Il capitale culturale», IX (2014), pp. 89-121 (scaricabile gratuitamente online) http://riviste.unimc.it/index.php/cap-cult</p> <p>Graziano T., "Smart movie tourism: la nuova frontiera del cineturismo, «Il capitale culturale», Supplementi O4 (2016), pp. 109-117 (scaricabile gratuitamente online http://riviste.unimc.it/index.php/cap-cult)</p>
--	---

PROGRAMMA

ORE	Esercitazioni
25	Gli argomenti specifici e l'articolazione delle attivita'/esercitazioni sono comunicati preventivamente agli studenti che frequentano il corso. Nel computo orario (mediamente 25-28 ore in totale) e' compresa la verifica che si svolge a chiusura in continuita' con le attivita' svolte