

## ORDINAMENTO MASTER

### Art. 1 – Informazioni generali

<b>1</b>	<b>Denominazione</b>	Comunicazione dei Beni Culturali
<b>2</b>	<b>Denominazione in Inglese</b>	Cultural Heritage Communication
<b>3</b>	<b>Livello</b>	Primo
<b>4</b>	<b>Dipartimento</b>	Storia, disegno e restauro dell'architettura
<b>5</b>	<b>Facoltà</b>	Architettura
<b>6</b>	<b>Codice Master</b>	29062
<b>7</b>	<b>Area tematica</b>	area scientifico-tecnologica
<b>8</b>	<b>Tipologia</b>	universitario
<b>9</b>	<b>Eventuali strutture istituzionali partner</b>	Il Master è inserito nel Centro di Eccellenza del Distretto tecnologico per i beni e le attività culturali del Lazio (DTC Lazio).
<b>10</b>	<b>Sede delle attività didattiche</b>	Piazza Borghese 9, 00186 Roma, Via Antonio Gramsci 53, 00197 Roma
<b>11</b>	<b>Durata</b>	Annuale
<b>12</b>	<b>CFU</b>	60

### Articolo 2 – Informazioni didattiche

<b>13</b>	<b>Obiettivi formativi</b>	<p>Il Master in “Comunicazione dei Beni Culturali” si fonda sulla convinzione che i Beni Culturali rappresentino la principale risorsa del nostro Paese e che comunicare i Beni Culturali significhi renderne accessibili e comprensibili i valori a fasce sempre più ampie di cittadini mettendo al centro il visitatore e progettando esperienze di visita creative e partecipative.</p> <p>In questo contesto il Master è finalizzato all’acquisizione e/o al consolidamento di conoscenze, abilità e competenze tecnico-professionali per gestire eventi e progettare servizi e prodotti visuali cross-</p>
-----------	----------------------------	---

	<p>mediali per la comunicazione e fruizione avanzata di contenuti sui Beni Culturali (materiali e immateriali), sviluppando una padronanza del linguaggio visuale, veicolo per una comunicazione accessibile, partecipata, coinvolgente ed inclusiva.</p> <p>Il Master è perciò rivolto a soggetti interessati a sviluppare una concreta professionalità nel campo della comunicazione dei Beni Culturali, nella gestione delle strategie e dei progetti di comunicazione, così da essere operativi nel campo editoriale, nella grafica web, nel settore video e in quello della multimedialità applicata ad eventi ed ambientazioni comunicative dei Beni Culturali.</p> <p>In particolare il percorso formativo interdisciplinare è orientato all'approfondimento delle relazioni tra “immagini e parole” indispensabile ad una comunicazione efficace attraverso le tecniche dello storytelling applicate ai linguaggi visuali innovati dai nuovi media e dalle tecnologie digitali.</p> <p>Per l'acquisizione delle competenze trasversali il metodo formativo adottato è la “pratica del progetto” che consente di esercitare la creatività e il pensiero critico, di affinare le capacità del lavoro di gruppo, di sperimentare pragmaticamente tecniche e metodi di problem-solving e decision-making, ma soprattutto creatività e imprenditorialità reinterpretando i Beni Culturali attraverso le nuove tecnologie.</p> <p>Il percorso formativo è articolato in 10 Moduli con diverse tipologie di attività e contenuti tra loro strettamente integrati.</p> <p>Nei Moduli da 1 a 4: inquadramento teorico-critico attraverso casi studio delle specificità del linguaggio visuale tra comunicazione, narrazione, storytelling, interazione e immersività; dell'oggetto della comunicazione (il Bene Culturale) nelle relazioni con il medium (spazio reale o digitale), la durata (permanente o temporanea), le tipologie di luoghi (musei contenitori e musei virtuali, siti archeologici e architetture monumentali, spazio urbano e musei diffusi) e l'efficacia del progetto di comunicazione nel breve, medio e lungo periodo.</p> <p>Nei Moduli da 5 a 8: competenze tecnico-procedurali per acquisire, elaborare e trattare: immagini statiche e immagini in movimento per diversi prodotti visuali (grafica, tipografia, editoria, fotografia, virtual tour e video) e supporti fisici o device multimediali, fruibili on-site e off-site, on-line e off-line; dati digitali tridimensionali metrici e qualitativi con dispositivi professionali e consumer; immagini statiche, immagini in movimento e dati digitali tridimensionali in</p>
--	---



		<p>relazione alle interazioni con lo spazio reale e quello virtuale (virtual reality, augmented reality, mixed reality, livelli di immersività e gradi di interattività). Nei Moduli 9 e 10: integrazione delle conoscenze, abilità e competenze attraverso il progetto di prodotti visuali cross-mediali per la comunicazione e fruizione avanzata di contenuti sui Beni Culturali coerenti con le più innovative strategie di promozione e comunicazione rese possibili dai nuovi media e dalle tecnologie digitali.</p> <p>Un fitto calendario di incontri con professionisti, aziende e rappresentanti delle istituzioni, con esperti del mercato del lavoro di riferimento ed esperti di management integrano la formazione d'aula e di laboratorio, formazione poi completata dallo stage, occasione per verificare quanto acquisito nell'interazione con il mondo del lavoro e di affinare ulteriormente le competenze trasversali.</p>
14	<b>Risultati di apprendimento attesi</b>	<p>Conoscenza, competenza e capacità di comprensione</p> <p>Lo studente deve dimostrare di aver acquisito, secondo un crescente livello di complessità,</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- le conoscenze teorico-critiche degli elementi costitutivi e dei processi culturali e tecnici che sottendono ai processi di comunicazione (prodotti e servizi) del Bene Culturale, materiale e immateriale, anche nella loro evoluzione storica, in relazione alle diverse tipologie di "luoghi" e "forme" della comunicazione e con riferimento alla loro efficacia nel breve, medio e lungo periodo,</li><li>- le conoscenze teorico-critiche per la comprensione e l'analisi della rappresentazione per immagini (statiche e in movimento, bidimensionali e tridimensionali) in relazione a comunicazione, narrazione, interazione e immersività.</li><li>- le conoscenze e competenze tecnico-procedurali per acquisire, elaborare e trattare immagini statiche in relazione alla produzione di diverse tipologie di prodotti visuali - grafica, tipografia, editoria, fotografia per la stampa, per il web e per device multimediali.</li><li>- le conoscenze e competenze tecnico-procedurali per acquisire, elaborare e trattare immagini in movimento in relazione alla produzione di diverse tipologie di prodotti visuali fruibili on-site e off-site, on-line e off-line. Tecniche di ripresa fotografiche e video, montaggio video ed elaborazione di virtual tour, postproduzione.</li><li>- le conoscenze e competenze tecnico-procedurali di base per acquisire, elaborare e trattare dati digitali tridimensionali metrici e qualitativi con dispositivi professionali e consumer e le integrazioni funzionali</li></ul>



	<p>alle diverse modalità di comunicazione e valorizzazione.</p> <p>- le conoscenze e competenze tecnico-procedurali di base per l'elaborazione e il trattamento di immagini statiche, immagini in movimento e dati digitali tridimensionali in relazione alle interazioni con lo spazio reale e quello virtuale.</p> <p><b>Capacità di applicare conoscenza, competenza e comprensione</b></p> <p>Lo studente, attraverso l'approfondimento di un significativo numero di casi studio ed esperienze professionali ed aziendali, deve dimostrare di saper porre le conoscenze e competenze acquisite in relazione ai diversi contesti culturali e imprenditoriali che le hanno generate e di aver dunque acquisito quella capacità che consentiranno di gestire, trattare e interpretare le conoscenze anche ai fini progettuali.</p> <p>Deve inoltre dimostrare di essere in grado di applicare le conoscenze e competenze acquisite in un saper fare declinato nei diversi ambiti progettuali della comunicazione dei Beni Culturali, sapendone controllare i diversi passaggi che vanno dall'ideazione alla realizzazione di un prodotto comunicativo in forma grafica e/o infografica e/o multimediale.</p> <p>Infine lo studente deve dimostrare di aver sviluppato quelle competenze trasversali necessarie per affrontare le dinamiche dei processi ideativi e progettuali, avendo affinato le capacità del lavoro di gruppo, sapendo sperimentare pragmaticamente tecniche e metodi di problem-solving e decision-making, in un mix di creatività e imprenditorialità.</p> <p><b>Autonomia di giudizio</b></p> <p>Lo studente deve dimostrare di aver acquisito una sufficiente padronanza del quadro di riferimento teorico e tecnico-procedurale da cui derivare un'autonoma interpretazione per valutarne le possibili applicazioni progettuali di prodotti visuali cross-mediali per la comunicazione e fruizione avanzata di contenuti sui Beni Culturali coerenti con le più innovative strategie di promozione e comunicazione rese possibili dai nuovi media e dalle tecnologie digitali.</p> <p><b>Abilità comunicative</b></p> <p>Lo studente deve dimostrare di aver acquisito la capacità di comunicare il complesso delle conoscenze acquisite nel percorso formativo sapendo padroneggiare le tecniche comunicative e le tecnologie</p>
--	--



		digitali più recenti. Lo studente deve dunque dimostrare di aver sviluppato quelle competenze trasversali e abilità comunicative che gli consentiranno di interloquire con soggetti “altri”, ovvero di essere in grado di affrontare le dinamiche dei processi ideativi e progettuali.  Capacità di apprendimento Lo studente deve dimostrare di aver sviluppato una buona capacità di aggiornarsi e di apprendere autonomamente dati quantitativi e qualitativi peculiari della comunicazione dei Beni Culturali.
15	<b>Settori Scientifico Disciplinari</b>	ICAR 17 – Disegno ICAR 18 – Storia ICAR 19 - Restauro
16	<b>Numero minimo</b>	Il numero minimo è di 10.
17	<b>Numero massimo</b>	Il numero massimo di ammessi è di 24
18	<b>Uditori ammissibili</b>	Si
19	<b>Corsi Singoli</b>	Tutti i moduli sono usufruibili come corsi singoli
20	<b>Obbligo di Frequenza</b>	75%
21	<b>Lingua di erogazione</b>	Italiano

#### **Articolo 3 – Fonti di finanziamento del Master**

22	<b>Importo quota di iscrizione</b>	€ 2.500,00
23	<b>Articolazione del pagamento</b>	due rate di pari importo

#### **Articolo 4 – Informazioni organizzative previste**

24	<b>Risorse logistiche</b>	Aule del Dipartimento di Storia, Disegno e Restauro dell’Architettura e dei Laboratori (in particolare LIRALAB e VISUALAB). Biblioteca del Dipartimento di Storia, Disegno e Restauro dell’Architettura. Un’Aula della Facoltà di Architettura sita in Piazza Borghese (uso non esclusivo).
----	---------------------------	---



<b>25</b>	<b>Risorse di tutor d'aula</b>	n.d.
<b>26</b>	<b>Risorse di personale tecnico-amministrativo</b>	Da definire
<b>27</b>	<b>Risorse di docenza di ruolo Sapienza</b>	11
<b>28</b>	<b>Risorse di docenza a contratto</b>	Da definire