



**Rendiconto consuntivo (art. 8, co. 2, lett. a del Regolamento Master)
per l'attivazione a.a. 2020-2021**

Dipartimento di Storia, Disegno e Restauro dell'Architettura

Facoltà Architettura

Master di I livello in Comunicazione dei beni Culturali

**RELAZIONE SULLE ATTIVITÀ DIDATTICHE E SUGLI ESITI
FORMATIVI RELATIVA ALL'ULTIMA EDIZIONE CONCLUSA
(anno accademico 2018-2019)**

Iscritti	n. 11
Tasso di conseguimento titolo	100%
Attività didattiche svolte (con particolare riferimento a stage e tirocini)	<p>- Modulo 1 - La comunicazione visiva per i beni culturali. Fondamenti teorico-critici Il Bene Culturale materiale e immateriale anche nella sua evoluzione storica e con riferimento ai processi di comunicazione. Il progetto della comunicazione in relazione alle specificità del Bene Culturale oggetto della comunicazione. Principi generali di management dei processi di comunicazione nell'ideazione, esecuzione e verifica dell'efficacia del progetto di comunicazione nel breve, medio e lungo periodo. All'interno delle attività del modulo sono stati invitati: la mattina del 31 maggio 2019 Edoardo Lampis, di Lazio Innova, con l'intervento "La Regione delle opportunità" e la mattina del 7 giugno 2019 Diletta Cecili, della società 101percento, con l'intervento "La figura del Project Manager e del Producer nella produzione di contenuti digitali per i Beni Culturali".</p> <p>- Modulo 2 –La comunicazione visiva per i Beni Culturali: i luoghi e i tempi della comunicazione. Inquadramento teorico-critico, anche attraverso l'approfondimento di casi studio, delle relazioni tra diverse tipologie di "luoghi" e "forme" della comunicazione. I musei contenitori e i musei virtuali, i siti archeologici e le architetture monumentali, lo spazio urbano e i musei diffusi. Il fattore tempo nei processi di comunicazione: installazioni a carattere permanente o temporaneo, ideazione di eventi di durata limitata o periodica, sia nello spazio fisico e sia nel web. All'interno delle attività del modulo gli studenti hanno partecipato all'VIII incontro di "Musei italiani – Sistema nazionale", 15 marzo 2019, a Roma presso l'Aula Ottagonale (Planetario) delle Terme di Diocleziano. All'incontro, all'interno di un ciclo di conferenze bimestrali, organizzato dalla Direzione generale Musei per promuovere il Sistema museale nazionale, rete dei musei italiani, sono invitati a raccontare e condividere</p>



la propria esperienza, lasciando in esposizione al Planetario un'opera rappresentativa della propria collezione, tre Direttori di diverse realtà museali (statali, regionali, locali o private). Nell'occasione sono intervenuti: Paolo Giulierini, Direttore del Museo archeologico nazionale di Napoli, tra i principali musei dotati di autonomia speciale del MiBAC; Lucia Arbace, Direttrice del Polo museale dell'Abruzzo, l'istituto del MiBAC che gestisce 16 luoghi della cultura; Tomaso Ricardi di Netro, Responsabile delle attività espositive del Consorzio delle Residenze Reali Sabaude di Torino, l'ente che riunisce alcune delle Residenze del Piemonte Patrimonio mondiale UNESCO, tra cui la Reggia di Venaria. Inoltre, la mattina dell'11 maggio 2019 è stato invitato Renzo Carlucci che ha presentato le attività delle riviste di settore, cartacee e digitali, Archeomatica e Geomedia.

- Modulo 3 – I modi della comunicazione dei Beni Culturali. Dallo spazio grafico alle immagini in movimento.

Inquadramento teorico-critico, anche attraverso l'approfondimento di casi studio, per la comprensione e l'analisi della rappresentazione per immagini tra comunicazione e narrazione - grafica, tipografia, editoria, fotografia, visual, video, social.

All'interno delle attività del modulo sono stati invitati: il pomeriggio del 5 aprile 2019 Francesco Nardi, di www.cosavederearoma.com/, che ha presentato le attività della piattaforma web sulle attrazioni culturali di Roma, geolocalizzate, divise per categorie e per periodi, con cenni storici e curiosità, e il pomeriggio del 10 aprile 2019 Davide Arnesano e Valentina Di Domenico, di b-eat digital kitchen, con un intervento sulle agenzie di comunicazione digitale.

- Modulo 4 – I modi della comunicazione dei Beni Culturali. Dalle immagini in movimento allo spazio dell'interazione.

Inquadramento teorico-critico, anche attraverso l'approfondimento di casi studio, per la comprensione e l'analisi della rappresentazione per immagini tra storytelling, interazione e immersività - video, social, virtual reality, augmented reality, mixed reality.

All'interno delle attività del modulo gli studenti hanno partecipato a Rome VideoGameLab 2019, la grande kermesse interamente dedicata al mondo del videogame, la mattina del 10 maggio 2019 al Seminario "La Regione Lazio al Rome VideoGameLab 2019" e il pomeriggio dell'11 maggio 2019 visitando le esposizioni.

- Modulo 5 – Strumenti e metodi per la comunicazione dei Beni Culturali. Immagini statiche.

Nozioni tecnico-procedurali per l'acquisizione, l'elaborazione e il trattamento delle 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.



- Modulo 6 – Strumenti e metodi per la comunicazione dei Beni Culturali. Immagini in movimento.

Nozioni tecnico-procedurali per l'acquisizione, l'elaborazione e il trattamento delle 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.

- Modulo 7 – Strumenti e metodi per la comunicazione dei Beni Culturali. 3D shape acquisition e modellazione 3D.

Nozioni tecnico-procedurali per l'acquisizione, l'elaborazione e il trattamento di dati digitali tridimensionali metrici e qualitativi con dispositivi professionali e consumer e integrazioni funzionali alle diverse modalità di comunicazione e valorizzazione. All'interno delle attività del modulo il 15 novembre 2019 è stato invitato Wissam Wahbeh, Direttore del Dipartimento BIM Modeling Technologies dell'Institute Digital Construction (Digitales Bauen) della FHNW School of Architecture, Civil Engineering and Geomatics, University of Applied Sciences, Northwestern Switzerland, con l'intervento "3D modelling for the Communication of Cultural Heritage. Methods and applications".

- Modulo 8 – Strumenti e metodi per la comunicazione dei Beni Culturali. Spazio reale e spazio virtuale.

Nozioni tecnico-procedurali 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. Virtual reality, augmented reality, mixed reality e livelli di immersività (attiva e passiva) e gradi di interattività (on line, off line, on site, off site, ecc.). All'interno delle attività del modulo sono stati invitati: il pomeriggio del 9 maggio 2019 Fabio Viola con l'intervento "Gamification e contenuti culturali. Dallo storytelling allo storydoing", il pomeriggio del 10 maggio 2019 i NONE Collective con l'intervento "Tra tecnologia e identità. Dispositivi digitali e architetture virtuali", le mattine del 25 maggio 2019 e del 14 giugno 2019 con gli interventi "Virtual Reality for Cultural Heritage" e "Augmented Reality for Cultural Heritage" Gianluca Bombini della società 101percento.

- Modulo 9 – Il progetto della comunicazione 1.

Integrazione degli argomenti dei moduli precedenti sviluppando un progetto di comunicazione nel campo dei Beni Culturali. In particolare nel modulo sono affrontate le diverse fasi della progettazione - dal concept alla realizzazione - di un prodotto comunicativo in forma grafico/infografica coerente con strategie di promozione e comunicazione del



patrimonio. Finalità del modulo è quella di sviluppare la necessaria padronanza del linguaggio visuale, applicando le diverse competenze già acquisite nei precedenti moduli formativi, al fine di una comunicazione accessibile, partecipata, coinvolgente ed inclusiva dei Beni Culturali.

- Modulo 10 – Il progetto della comunicazione 2.

Integrazione degli argomenti dei moduli precedenti sviluppando un progetto di comunicazione nel campo dei Beni Culturali. In particolare nel modulo sono affrontate le diverse fasi della progettazione - dal concept alla realizzazione - di un prodotto comunicativo in forma multimediale coerente con le più innovative strategie di promozione e comunicazione del patrimonio, rese possibili dai nuovi media e dalle più recenti tecnologie. Finalità del modulo è quella di sviluppare la necessaria padronanza del linguaggio visuale, applicando le diverse competenze già acquisite nei precedenti moduli formativi, al fine di una comunicazione accessibile, partecipata, coinvolgente ed inclusiva dei Beni Culturali.

- Altre Attività – Stage e/o Approfondimenti

L'ordinamento prevede il completamento della formazione, per complessivi 10 CFU, con l'attività di attività di stage o, per chi già impegnato nel mondo del lavoro, con l'approfondimento di specifiche tematiche coerenti con le finalità del Master e la redazione di un report.

Hanno svolto gli stage da 10 CFU, pari a 250 ore, 7 studenti. Uno studente (già al Ministero dei Beni Culturali, Direzione Musei a tempo indeterminato) ha svolto un tirocinio di 3 CFU e un'attività di approfondimento sull'argomento "La Comunicazione Museale. Nuove Prospettive". Altri 3 studenti, già impegnati nel mondo del lavoro o con contratti a tempo indeterminato (2) o con studi professionali molto ben avviati (1), hanno svolto attività di approfondimento sull'argomento del gaming e della gamification applicata nello specifico settore della comunicazione dei Beni Culturali anche frequentando la Master Class & Game Jam "Videogiochi d'avventura cinematografici in prima persona" organizzata da "PAC-PAC" (Point-and-Click per Patrimonio Ambientale e Culturale) nell'ambito del progetto cluster finanziato da Sardegna Ricerche, agenzia regionale per la ricerca e lo sviluppo tecnologico, svoltasi dal 23 al 28 settembre 2019, con orario 9-13 e 15-19, presso la sede di Sardegna Ricerche di Pula (CA).

Gli stage sono stati svolti presso le seguenti strutture:
- presso l'azienda Centounopercento Srl, con sede a Roma, 1 tirocinio di 250 ore. Le attività svolte hanno riguardato, all'interno del Dipartimento B2B dell'azienda, l'area del progetto management; l'elaborazione di offerte commerciali (budget e preventivi); l'ideazione di concept creativi e la scrittura di progetti; l'organizzazione, gestione e controllo del team di progetto; elaborazione della timing di produzione; la raccolta e la catalogazione del materiale di progetto; raccolta di feedback; le attività di



	<p>test e controllo; la redazione dei documenti di produzione: documenti di trasporto, liberatorie, NDA etc; la gestione del portfolio clienti e la ricerca di nuovi settori commerciali di intervento; l'utilizzo dei tools per il digital project management (Conceptboard, Trello); l'approfondimento e studio delle tematiche di settore (realtà virtuale, aumentata, app mobili e applicativi interattivi); la gestione del crisis management;</p> <ul style="list-style-type: none">- presso lo studio Volante (filmmaker) con sede ad Ardea (RM), 1 tirocinio di 250 ore. L'attività svolta ha riguardato la gestione dei mezzi per l'acquisizione di elevate competenze informatiche e tecnica professionale nelle produzioni audiovisive e multimediali (tecniche di ripresa, realizzazione di interviste, riprese di architetture, montaggio non lineare) partecipando a diversi progetti;- presso NONE srl, con sede a Roma, 1 tirocinio di 250 ore. L'attività svolta ha riguardato l'affiancamento in progetti di comunicazione e archiviazione, acquisendo gli strumenti per sviluppare una strategia di comunicazione ad hoc per la promozione di progetti artistici, e la partecipazione alla fase di allestimento del MIAC - Museo italiano dell'audiovisivo del cinema di Cinecittà;- presso Mediageo Società Cooperativa con sede a Roma. L'attività svolta ha riguardato la partecipazione attiva al piano di comunicazione social della redazione della rivista Archeomatica (costruita integrando le potenzialità dei canali Facebook, Twitter e Instagram, definendo un piano editoriale molto strutturato - contenuti e cronoprogramma - ma attento alle reazioni dei followers della rivista Archeomatica) e alla campagna pubblicitaria per il Technology for all, tenutosi dal 4 al 6 dicembre 2019;- presso l'azienda B-eat Digital Kitchen Srls, con sede a Roma, 1 tirocinio di 250 ore. L'attività svolta ha riguardato l'affiancamento in diversi progetti di comunicazione social, approfondendo diverse specifiche tecniche;- presso Tetra Mori Società a responsabilità limitata con sede legale a Cagliari e sede operativa a Roma, 2 tirocini di 250 ore. In particolare le attività svolte hanno riguardato la partecipazione al progetto "Arte nuragica contemporanea", che prevede allestimenti all'estero atti a promuovere i valori identitari della Sardegna, e all'iniziativa "Colori delle strade", che prevede la realizzazione di studi sul prospetto delle principali città italiane;- presso la Direzione Generale Archeologia e Paesaggio del MiBACT, 1 tirocinio di 75 ore. L'attività svolta ha riguardato la collaborazione all'indicizzazione informatizzata dei materiali archivistici a livello di fascicolo, avviato nell'ambito della gestione degli archivi di deposito della struttura ospitante, nell'ambito dei progetti "Mostre in Italia" e "Ambasciate d'Italia".
Risultati formativi raggiunti	<p>I risultati formativi raggiunti sono stati soddisfacenti e, se considerati in relazione alle competenze all'ingresso, più che soddisfacenti.</p> <p>Al termine del percorso gli studenti hanno innanzitutto dimostrato di aver acquisito un buon quadro teorico-critico di riferimento degli elementi costitutivi e dei processi culturali e tecnici che sottendono ai processi di comunicazione (prodotti e servizi) del Bene</p>



	<p>Culturale, materiale e immateriale e soddisfacenti 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.</p> <p>Hanno poi acquisito competenze tecnico-procedurali specifiche per gestire (acquisire, elaborare e trattare) immagini sia statiche e sia in movimento; per gestire (acquisire, elaborare e trattare) dati digitali 2,5 D.</p> <p>Hanno poi approfondito le possibilità d'uso delle diverse tipologie di immagini in relazione alle interazioni con lo spazio reale e quello virtuale, nonché le integrazioni funzionali alle diverse modalità di comunicazione e valorizzazione.</p> <p>Hanno poi dimostrato 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 per gestire, trattare e interpretare le conoscenze anche ai fini progettuali.</p> <p>Infine, gli studenti hanno dimostrato di saper applicare conoscenza, competenza e comprensione nei diversi ambiti progettuali della comunicazione dei Beni Culturali, sapendone controllare i diversi passaggi che vanno dall'ideazione alla realizzazione di un prodotto, in particolare nelle attività finalizzate alla preparazione e alla discussione della prova finale.</p> <p>Per tale circostanza hanno infatti progettato, e in parte realizzato, sul tema d'anno della valorizzazione e comunicazione del Rione Esquilino in vista dei 150 anni di Roma Capitale d'Italia, un sistema di prodotti organizzati attraverso le tecniche di gaming e gamification. In particolare, hanno realizzato delle carte, dei panorami sferici navigabili e dei brevissimi video, dispositivi funzionali alla visita del famoso quartiere romano per la scoperta delle molteplici presenze culturali, materiali e immateriali, di questo possibile Museo diffuso.</p> <p>Parte del lavoro sviluppato nelle attività del Master è stato presentato 1° febbraio 2020 all'incontro "Industria creativa: arte, design e partecipazione", svoltosi a Palazzo Merulana il, nell'ambito della Mostra e dei Laboratori Urbani "Riscatti di città", riscuotendo un notevole apprezzamento.</p>
Impegno dei docenti	<p>L'impegno dei docenti è stato congruente con le impostazioni dell'offerta formativa e la progettazione dell'erogazione nell'a.a. 2018/2019.</p> <p>È ovvio che però l'impegno dei docenti è stato differenziato. In particolare è stato decisivo, sia nelle lezioni frontali, nei seminari e nelle attività laboratoriali e sia in tutta l'organizzazione a valle e a monte del processo, oltre a quello della sottoscritta, quello dei proff. Andrea Casale e Leonardo Paris.</p>
Analisi delle opinioni degli studenti frequentanti	<p>Degli studenti frequentanti l'a.a. 2018-2019 non ci sono dati a disposizione.</p> <p>La frequenza degli studenti alle attività formative (frontali, seminariali, laboratoriali e integrative) è stata comunque molto superiore al 75% obbligatorio ed accettabilmente attiva e collaborativa ai laboratori progettuali. Tutti i frequentanti hanno terminato il percorso con la discussione della prova finale il 22 gennaio 2020 e riportando anche votazioni buone se</p>



	non ottime. Da parte di alcuni è stata difficoltosa la partecipazione al lavoro di gruppo (indispensabile nelle attività progettuali), atteggiamento che a lungo andare ha creato non pochi disturbi al sereno andamento di alcune attività.
Analisi degli esiti occupazionali	Degli studenti frequentanti l'a.a. 2018-2019 non ci sono dati a disposizione.

Roma 27 aprile 2020

Il Direttore del Master

Prof.ssa Elena Ippoliti