

SCHEDA INFORMATIVA MASTER UNIVERSITARIO

ANNO ACCADEMICO	2023/2024
DENOMINAZIONE DEL MASTER	Tecnologie 3D per i beni culturali
LIVELLO	II
EDIZIONE	1°
DURATA	Annuale
CFU	60/120
MONTE ORE TOTALE (comprensivo di didattica frontale, esercitazioni pratiche, tirocini, seminari, attività di studio e preparazione individuale)	1500
DIPARTIMENTO PROPONENTE RESPONSABILE DELLA GESTIONE ORGANIZZATIVA E AMMINISTRATIVO/CONTABILE	Dipartimento di DIHE (Heritechne)
DOCENTE PROPONENTE	Prof. Paolo Di Stefano
COMITATO ORDINATORE (costituito da almeno 3 docenti di ruolo dell'Ateneo - art.2, comma 3 - Regolamento Master)	Prof. Dario Ambrosini
	Prof. Stefano Brusaporci
	Prof. Luca Di Angelo
	Prof. Henry Muccini
DOCENTE COORDINATORE	Prof. Paolo Di Stefano
SEDE DI SVOLGIMENTO DELLE ATTIVITA' DIDATTICHE	Sede dei corsi di Roio
STRUTTURA CUI E' AFFIDATA LA GESTIONE DELLE CARRIERE STUDENTI	UFFICIO SEGRETERIA MASTER

OBIETTIVI FORMATIVI

Conoscenza e comprensione

Al termine del processo formativo, il discente avrà una preparazione tecnica nell'ambito dei metodi e delle tecnologie 3D per i beni culturali in generale e delle tecnologie per la modellazione virtuale ed aumentata, per la produzione di video e ricostruzioni animate.

In particolare, al termine del processo formativo, nell'ambito delle "tecnologie 3D per i beni culturali", il discente avrà acquisito:

-conoscenza e comprensione dei rischi e delle responsabilità correlati alle attività proprie della figura professionale che andrà a ricoprire con specifico riferimento al trattamento del bene archeologico ed artistico;

-conoscenza e comprensione dei principali problemi concernenti gli oggetti propri dell'archeologia, della storia dell'arte e dell'antropologia;

-conoscenza, comprensione, realizzazione e gestione di sistemi informativi territoriali;

-comprensione sistematica degli aspetti e dei concetti chiave del settore;

-consapevolezza del più ampio contesto multidisciplinare delle tecnologie digitali utilizzate nell'ambito dei beni culturali;

-fotografia;

-conoscenza e comprensione delle tecnologie per risolvere le problematiche nell'ambito dell'uso degli strumenti software per la modellazione virtuale ed aumentata e per la costruzione di ambienti virtuali immersivi o per la produzione di video ed animazioni.

La formazione metodologica e le informazioni necessarie per consentire allo studente l'acquisizione di tutte le capacità sopra indicate sono distribuite in modo coordinato e progressivo nell'ambito degli insegnamenti e delle altre attività formative proposte dal corso di studio.

La verifica delle conoscenze e delle capacità di comprensione viene condotta in modo organico nel quadro di tutte le verifiche di profitto previste nel corso di studio.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione

Al termine del processo formativo, il discente:

-sarà in grado di implementare modelli di beni storici, archeologici ed artistici;

-sarà capace di sviluppare materiale multimediale, anche per la fruizione su piattaforma web, di rappresentazioni digitali di beni culturali e di ambienti virtuali;

PROFILO PROFESSIONALE E SBOCCHI OCCUPAZIONALI

I possibili sbocchi professionali sono nell'ambito di attività di collaborazione con Enti Pubblici o Aziende pubbliche o private, nonché nell'ambito dell'attività di libera professione. Esse possono essere sintetizzate come segue:

- uffici pubblici e strutture museali per la produzione di materiale informativo e modelli ricostruttivi;
- studi professionali e società di progettazione di opere, impianti ed infrastrutture civili;
- aziende, enti, consorzi e agenzie di gestione e controllo di sistemi di opere e servizi;
- imprese, enti pubblici e privati, studi professionali che si occupano della progettazione di strutture museali ed espositive;
- imprese, laboratori, enti pubblici e privati, studi professionali che si occupano di sviluppo di sistemi multimediali;
- imprese, laboratori, studi professionali che si occupano di produzione video mediante modelli 3D.

Ai fini dell'accesso ai Master di I livello e di II livello, il requisito del possesso del diploma di scuola secondaria superiore di secondo grado, della durata di cinque anni, è da considerarsi imprescindibile. (Nota MIUR - Uff. VI - Prot. 8128 del 17.3.2020)

REQUISITI DI AMMISSIONE

Titoli di studio che consentono l'accesso	CLASSE n.	DENOMINAZIONE CLASSE
Laurea di I livello D.M.509/1999		
Laurea di I livello D.M.270/2004		
Laurea Specialistica D.M.509/1999		Laurea specialistica nelle classi di Laurea in Architettura, Ingegneria Edile-Architettura, Ingegneria Civile, Ingegneria Industriale, Archeologia, Beni Culturali, Lettere, Scienze della Formazione Primaria, Matematica,
Laurea Magistrale D.M.270/2004		Laurea nelle classi di Laurea in Architettura, Ingegneria Edile-Architettura, Ingegneria Civile, Ingegneria Industriale, Matematica e Fisica Lettere, Scienze della Formazione Primaria, Matematica, Fisica Archeologia, Beni Culturali, LM in Informatica
Lauree ordinamenti previgenti D.M. 509/1999		Laurea di vecchio ordinamento delle classi di Laurea in Architettura, Ingegneria Edile-Architettura, Ingegneria Civile, Ingegneria Industriale, Matematica e Fisica Lettere, Scienze della Formazione Primaria, Matematica, Archeologia, Beni Culturali,
EVENTUALI TITOLI AGGIUNTIVI:		

Ai fini dell'ammissione, il Comitato Ordinatore valuterà la validità di ogni altro titolo di studio non ricompreso nelle classi sopra elencate

Coloro che (cittadini italiani, comunitari, non comunitari regolarmente soggiornanti in Italia, non comunitari residenti all'estero) sono in possesso di un titolo di studio conseguito all'estero, possono presentare domanda di ammissione al Master secondo le norme stabilite dal MIUR per l'accesso degli studenti stranieri ai Master universitari e disponibili alla pagina web <http://www.studiare-in-italia.it/studentistranieri/4.html>

Il Comitato Ordinatore valuterà l'idoneità del titolo straniero ai fini esclusivi dell'ammissione al Master, che non comporterà alcuna equiparazione/equipollenza del titolo straniero a quello italiano.

COPERTURA FINANZIARIA

CONTRIBUTO D'ISCRIZIONE (€) 3.600,00