Università degli Studi di Roma "Tor Vergata"

Facsimile Scheda Insegnamento

Mod. Scheda Insegnamento v. 1.1

Docente responsabile dell'insegnamento/attività formativa

Nome	Gabriele
Cognome	Ciccone

Denominazione insegnamento/attività formativa

Italiano	Laboratorio di Informatica applicata all'archeologia
Inglese	Computer Science applied to archaeology laboratory

Informazioni insegnamento/attività formativa

A.A.	2021/22
	◉ L ○ LM ○ LM CU
CdS	Beni Culturali
Codice	
Canale	
CFU	3
Lingua	Italiano

Docente del modulo didattico (compilare solo per attività formative articolate in moduli)

Nome	
Cognome	

Denominazione modulo didattico (compilare solo per attività formative articolate in moduli)

Italiano	
Inglese	

Obiettivi formativi e risultati di apprendimento attesi

Italiano	Al termine del corso gli studenti saranno in grado di orientarsi tra diversi strumenti informatici applicati all'archeologia. In particolare acquisiranno una conoscenza introduttiva di : sistemi GIS (tramite l'utilizzo del software open source QGIS); rilievo tridimensionale secondo i principi della fotogrammetria; modellazione 3D (tramite software open source Blender)
Inglese	At the end of the course the students will be able to find their way around different IT tools applied to archeology. In particular they will acquire an introductory knowledge of: GIS systems (through the use of the open source software QGIS); three-dimensional survey according to the principles of photogrammetry; 3D modeling (through the use of the open source software Blender)

Prerequisiti

Italiano	Gli studenti dovranno avere conoscenze informatiche generiche di base ed essere provvisti di un proprio laptop,m non più vecchio di 5 anni. (con qualsiasi sistema operativo) avente la seguente configurazione minima di sistema: CPU Intel i5; 4 GB RAM; HD 500 GB
Inglese	Students must have basic general computer skills and have their own laptop, no older than 5 years, (with any operating system) with the following minimum system configuration: Intel i5 CPU; 4 GB RAM; HD 500 GB

Programma

Italiano	- Breve storia degli studi: Informatica umanistica e informatica archeologica. - Introduzione ai sistemi GIS Temi trattati: introduzione al mondo GIS; i GIS in archeologia; utilizzo del software QGIS; georeferenziazione di una pianta e/o foto da drone; introduzione al plugin specifico per la gestione dei dati archeologici pyArchinit. - Introduzione al rilevo 3d Temi trattati: il rilievo tramite Structure From Motion; principi di restituzione fotogrammetrica; software per la creazione e gestione delle nuvole di punti e dei modelli
Inglese	- Brief history of studies: Humanistic informatics and archaeological informatics. - Introduction to GIS: introduction to the GIS world; the GIS in archeology; use of the QGIS software; georeferencing of a plant and / or drone photo; introduction to the specific plugin pyArchinit for the management of archaeological data. - Introduction to the 3d survey: the survey through Structure From Motion; principles of photogrammetric restitution; software for creating and managing point clouds and 3D models;

Modalità di valutazione

- ☐ Prova scritta
- ☐ Prova orale
- ☐ Valutazione in itinere
- ☐ Valutazione di progetto
- ☐ Valutazione di tirocinio
- ☐ Prova pratica
- ☒ Prova di laboratorio

Descrizione delle modalità e dei criteri di verifica dell'apprendimento

Italiano	Per ottenere lIdoneità del laboratorio è necessario aver seguito attivamente almeno il 75% delle lezioni
Inglese	At least 75% of the lessons must have been actively attended to qualify for the workshop.

Testi adottati

Italiano	Dispense a cura del docente
Inglese	Handouts from the teacher

Bibliografia di riferimento

Italiano	
Inglese	

Modalità di svolgimento

☒ Modalità in presenza
☐ Modalità a distanza

Descrizione della modalità di svolgimento e metodi didattici adottati

Italiano	
Inglese	

Modalità di frequenza

○ Frequenza facoltativa
◉ Frequenza obbligatoria

Descrizione della modalità di frequenza

Italiano	
Inglese	