

DIGITARCH 2025

15 marzo, ore 10-13, Aula Virtuale Teams

Antonella Coralini, Federica Pesce, Georgia Cantoni, Angela Bosco: *Introduction*

Piergiovanna Grossi, *Strategie digitali accessibili per la comunicazione archeologica** (Modulo 1)

22 marzo, ore 10-13, Aula Virtuale Teams

Daniele Donati, *Diritto dei beni culturali. Tutela, valorizzazione e promozione*

29 marzo, ore 10-13, Aula Virtuale Teams

Piergiovanna Grossi, *Strategie digitali accessibili per la comunicazione archeologica** (Modulo 2)

5 aprile, ore 10-13, Aula Virtuale Teams

Piergiovanna Grossi, *Strategie digitali accessibili per la comunicazione archeologica** (Modulo 3)

12 maggio, Reggio Emilia, Musei Civici; Aula Virtuale Teams

Ore 10-13, Georgia Cantoni, Giada Pellegrini, Federica Pesce, Antonia Silvaggi, *in corso di definizione*

Ore 15-18, Virginie Soulier, *in corso di definizione*

13 maggio, Bologna, S. Giovanni in Monte 2, Aula Morandi; Aula Virtuale Teams

10-13h, 15-18, Piergiovanna Grossi, *Strategie digitali accessibili per la comunicazione archeologica** (Modulo 4)

14 maggio, Bologna, S. Giovanni in Monte 2, Aula Morandi; Aula Virtuale Teams

10-13h, 15-18, Piergiovanna Grossi, *Strategie digitali accessibili per la comunicazione archeologica** (Modulo 5)

15 maggio, Bologna, S. Giovanni in Monte 2, Aula Morandi; Aula Virtuale Teams

10-13h, 15-18h, Piergiovanna Grossi, *Strategie digitali accessibili per la comunicazione archeologica** (Modulo 6)

16 maggio, Bologna, S. Giovanni in Monte 2, Aula Morandi; Aula Virtuale Teams

10-13h, 15-18h, Piergiovanna Grossi, *Strategie digitali accessibili per la comunicazione archeologica** (Modulo 7)

*** STRATEGIE DIGITALI ACCESSIBILI PER LA COMUNICAZIONE ARCHEOLOGICA**

Programma

Digital Collection Curator for Archaeology

Modalità: Lezioni online e in presenza

Durata totale: 30 ore

Obiettivo generale

Formare gli studenti all'uso di strumenti digitali per la comunicazione e valorizzazione del patrimonio archeologico, con particolare attenzione all'accessibilità, al web design, all'intelligenza artificiale e all'ecosistema Wikimedia.

Progetto finale

Creazione di un prodotto digitale accessibile per la valorizzazione di un bene archeologico dell'Emilia-Romagna (pagina web, post social accessibile, dataset su Wikidata, scheda Wikipedia, contenuti multimediali, ecc.).

Modulo 1 – Introduzione e accessibilità digitale

Durata: 2 ore, online

Contenuti

- Accessibilità digitale: Cos'è e perché è importante per il patrimonio culturale
- WCAG 2.2: Linee guida per l'accessibilità di siti web, social media e documenti digitali
- Accessibilità delle immagini: Testo alternativo e descrizioni per il patrimonio archeologico
- Strumenti per valutare l'accessibilità

Esercitazione

Analisi dell'accessibilità di pagine web e contenuti social di musei archeologici.

Modulo 2 – Creazione di contenuti digitali accessibili per il patrimonio archeologico

Durata: 3 ore, online

Contenuti

- Principi di accessibilità per testi, immagini, documenti, video, audio
- Accessibilità nei documenti digitali (PDF, Word, presentazioni)
- Social media per i beni culturali: Strategie di comunicazione accessibile
- Creazione di post accessibili: Testi chiari, immagini con descrizioni, video con sottotitoli e trascrizioni
- Accessibilità nei contenuti multimediali

Esercitazione

Creazione di un post social accessibile per un museo archeologico e/o ottimizzazione dell'accessibilità di un documento digitale.

Modulo 3 – Intelligenza artificiale per la comunicazione archeologica

Durata: 3 ore, online

Contenuti

- Introduzione all'AI generativa (GPT, LLM, strumenti di sintesi)

- Scrivere testi con l'AI: Riassunti, post per social, didascalie di immagini
- Tradurre e adattare contenuti con l'AI
- AI per l'analisi e l'organizzazione delle informazioni: Creazione automatizzata di elenchi, categorizzazione di dati, generazione di metadati per il patrimonio archeologico

Esercitazione

Creare una descrizione accessibile di un reperto archeologico utilizzando AI.

Modulo 4 – Ecosistema Wikimedia per l'archeologia

Durata: 6 ore, in presenza

Contenuti

- Wikipedia e archeologia: Scrittura e revisione di voci
- Wikidata per dataset archeologici: Creazione e arricchimento di schede
- Commons per immagini archeologiche: Licenze libere e caricamento foto

Esercitazione

Creare (in sandbox) o migliorare una voce Wikipedia su un reperto dei Musei Civici di Reggio Emilia.

Modulo 5 – Narrazione digitale e dati aperti per l'archeologia

Durata: 6 ore, in presenza

Contenuti

- Dati archeologici e storytelling digitale: Strutturare una narrazione basata su dati archeologici
- Wikidata e Wikipedia come fonte per la narrazione: Collegare informazioni per creare racconti strutturati
- Commons per il patrimonio archeologico: Integrare immagini, video e documenti con licenza libera
- Applicazione pratica: Raccontare la storia di un sito archeologico dell'Emilia-Romagna attraverso una narrazione digitale

Esercitazione

Realizzazione di una mini-esperienza digitale utilizzando dati Wikidata, voci Wikipedia e materiali da Commons.

Modulo 6 – Web design per la comunicazione archeologica

Durata: 6 ore, in presenza

Contenuti

- Principi di web design: Struttura della pagina, gerarchia visiva e navigazione
- Uso delle immagini e dei colori nel web: Scelta appropriata per il patrimonio archeologico
- Scrittura per il web: Tecniche per testi chiari e leggibili
- Costruire pagine web con CMS: Introduzione a strumenti come WordPress o altri CMS

Esercitazione

Costruire il prototipo di un sito web per la valorizzazione di un sito archeologico.

Modulo 7 – Laboratorio sul progetto finale

Durata: 6 ore, in presenza

Contenuti

- Definizione del progetto personale
- Sviluppo pratico con feedback della docente
- Test di accessibilità e ottimizzazione

Esercitazione

Presentazione del progetto finale e discussione collettiva.

Output finale del corso

- Un prototipo di sito web accessibile su un sito archeologico dell'Emilia-Romagna
- Una voce Wikipedia migliorata o tradotta
- Un dataset Wikidata su un reperto o sito archeologico
- Un post social accessibile con immagini, testo e didascalie ottimizzate
- Una serie di contenuti multimediali (video con sottotitoli, audio-descrizioni, ecc.)
- Un documento digitale ottimizzato per l'accessibilità (PDF, presentazione, ecc.)

Metodologia didattica

- Approccio misto: Lezioni frontali + laboratorio
- Lavoro di gruppo e individuale
- Esercitazioni pratiche con feedback