



**UNIVERSITÀ  
DEL SALENTO**

**DIPARTIMENTO DI BENI CULTURALI**  
CORSO DI LAUREA MAGISTRALE IN DIGITAL HERITAGE (LM-43)

**Regolamento didattico**  
**Corso di Laurea Magistrale in Digital Heritage (LM-43)**  
**A.A.2024/2025**

**Dipartimento di Beni Culturali**



**Art. 1**

**Il corso di studio in breve**

Questo corso di laurea magistrale internazionale in lingua inglese è dedicato agli studenti che abbiano conseguito una Laurea Triennale nell'ambito dell'area umanistica e che vogliano acquisire competenze informatiche per operare con le tecnologie digitali per la conoscenza e la valorizzazione del patrimonio culturale materiale e immateriale, con particolare riferimento alla promozione dei beni culturali e alla gestione delle relative collezioni (musei, archivi, biblioteche).

Il corso tiene conto dell'esperienza formativa maturata nell'ambito del Master internazionale "EuroMACHS", con le Università di Coimbra, Köln, Turku, Graz premiato nel 2009 nel settore "Creativity and Innovation: Best practices from EU", della laurea magistrale Euromachs avviata nel 2015 e della successiva laurea in Digital Humanities dal 2020. Nella sua nuova configurazione, in adesione al Progetto PNNR "Patto Territoriale Sistema Universitario Pugliese", il corso adegua i profili formativi alle attuali esigenze delle strategie di gestione e promozione del patrimonio culturale, valorizzando le competenze tecnologiche per una corretta fruizione anche ai fini del turismo culturale e per l'utilizzo nell'ambito dell'industria culturale e creativa, con una solida interazione con il tessuto imprenditoriale del territorio. Nello specifico, si promuove l'integrazione tra la conoscenza del patrimonio culturale europeo e mediterraneo e gli attuali sviluppi nei settori ICT (Tecnologia dell'informazione e della comunicazione) e AI (Intelligenza Artificiale), per formare esperti in grado di operare nella Società dell'Informazione e di padroneggiarne contenuti e applicazioni pratiche, sia nel pubblico sia nel privato. Nel corso si sviluppa inoltre un approccio alla sicurezza, alla privacy e alla protezione dei dati inerenti all'uso delle nuove tecnologie digitali, in linea con gli auspici formulati dall'Unione europea per uno sviluppo e un utilizzo confidente e umano-centrico del cyberspazio. (v. Progetto PNNR "Patto Territoriale Sistema Universitario Pugliese" c.d. "Patti Territoriali", p. 81).

Il percorso di formazione si articola in due anni. Prevede nel primo anno un blocco di attività formative di ambito informatico selezionate fra quelle che possono fornire allo studente competenze di base nel settore della progettazione di risorse digitali per il trattamento dei dati descrittivi (Database Design) e per l'implementazione di applicazioni web su vari devices (Mobile application development e Web technologies). Gli insegnamenti di ambito umanistico forniscono invece un quadro conoscitivo delle metodologie di gestione e trattamento dei dati relativi al patrimonio culturale con riferimento al complesso mondo della catalogazione ed alle strategie di promozione, valorizzazione e disseminazione dei beni culturali (Digital Management of Archaeological Data, Digital Dissemination, Digital methods in Landscape Archaeology, Cataloguing Methods, Digital Treatment of Historical Archives). Tali insegnamenti mirano a promuovere una formazione interdisciplinare che consenta allo studente di coniugare saperi di matrice profondamente diversa, integrandoli in modo autonomo e consapevole. Sono inoltre previste attività formative nell'ambito della progettazione che permettono allo studente di acquisire competenze nell'ambito gestionale ed imprenditoriale (Innovative Project Management). Nel primo anno sono anche previsti le attività di tirocinio presso aziende ed enti che operano nel settore e laboratori miranti a coltivare specifici ambiti come le restituzioni 3D e l'intelligenza artificiale applicata ai beni culturali.

Il secondo anno prevede attività formative di ambito informatico volte all'approfondimento di tecnologie avanzate: Virtual and Augmented Reality Applications, Digital environment for Heritage fruition (3D, gaming, etc). Gli insegnamenti di ambito umanistico sono volti ad ampliare il quadro conoscitivo già fornito nel primo anno da un lato (Ancient Manuscripts in Digital Culture e Italian language in digital world), e dall'altro ad acquisire competenze avanzate in settori di rilevante interesse per il patrimonio culturale quali i Sistemi Informativi Geografici e le metodologie per il trattamento dei beni storico artistici, tra cui il restauro virtuale (GIS Application in Cultural Heritage e Digital Treatment for Fine Arts Data Collection). Infine, le attività formative nel settore giuridico (volte alla conoscenza dei problemi legali inerenti all'ambito digitale) e la prova finale completano il percorso.

L'attivazione di questo CdS è motivata dalla necessità di creare nuovi profili che possiamo definire "soft-STEM" a partire dai laureati nelle discipline non-STEM: il corso in Digital Heritage fa parte di quel gruppo di corsi di laurea magistrale rivolti a studenti con laurea triennale in discipline di area umanistica e orientati soprattutto allo sviluppo di competenze del mondo ICT, che escludano gli aspetti di tipo più specificatamente ingegneristici. Esulano da questo profilo le competenze attinenti allo sviluppo software di applicazioni e quelle legate alla gestione di infrastrutture ICT, mentre vi rientrano quelle relative alla progettazione, personalizzazione e gestione di piattaforme e strumenti ICT



utilizzati in contesti tipici delle discipline umanistiche. L'obiettivo non è solo quello di saper padroneggiare le tecnologie ICT ma essere in grado di valorizzare i saperi di tipo umanistico pregressi attraverso la lente delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, integrando le due prospettive. Questo tipo di percorso formativo consente di ampliare notevolmente le opportunità di inserimento professionale tradizionali dei laureati in ambito umanistico, sin qui prevalentemente confinate nell'insegnamento e nel settore pubblico. Sono ormai mature le istanze provenienti da un territorio e da un tessuto imprenditoriale in cui la fruizione del patrimonio culturale con le annesse ricadute di tipo turistico, rappresenta un importante elemento economico, come risulta dalle consultazioni con le parti sociali.

Gli elementi che contraddistinguono il profilo formativo di questo corso consentono all'esperto in tecnologie digitali applicate ai Beni culturali di operare in diversi ambiti: dalla realizzazione di sistemi di comunicazione e divulgazione delle conoscenze inerenti ai contesti storici, alla creazione di databases per l'archiviazione e la gestione informatizzata delle conoscenze inerenti ai Beni Culturali, all'analisi dei documenti testuali, alla consulenza specialistica per la realizzazione di prodotti digitali, alle applicazioni nell'ambito della Realtà Virtuale e Realtà Aumentata e dell'Intelligenza Artificiale.

I laboratori sono orientati verso le attività applicative di particolare interesse per la conoscenza, documentazione e fruizione del patrimonio culturale, come i sistemi GIS e HBIM, le applicazioni di gaming, ivi compresi i videogiochi a sfondo storico. Le attività di tirocinio coinvolgeranno enti ed imprese, aziende, società con consolidata esperienza nel settore, a partire da quelle coinvolte nel processo di consultazione delle parti sociali attivato nella fase di progettazione del CdS.

Il carattere internazionale del corso è innanzitutto insito nella scelta di adottare come lingua l'inglese, scelta che permetterà anche a studenti internazionali di accedere più facilmente al percorso formativo. Gli scambi con il mondo universitario europeo ed internazionale in cui sono presenti corsi analoghi è favorito all'ampia rete di relazioni attivate da Unisalento nell'ambito dei progetti Erasmus, nonché dalle relazioni attivate nelle precedenti versioni della LM-43 presso l'Ateneo (corso Euromachs e Digital Humanities). Gli studenti potranno trascorrere periodi all'estero nell'ambito dei progetti di scambio Erasmus con Università straniere in cui sono attivati corsi simili (si fa riferimento ad es. all'Università di Coimbra). Tuttavia non sono previste Convenzioni specifiche con Università straniere, poiché il Corso non prevede, allo stato attuale, l'erogazione di un titolo doppio o multiplo.

L'eventuale prosecuzione nel terzo livello di formazione (Dottorato di ricerca, Scuole di specializzazione) rappresenta una prospettiva concreta sia in relazione al corso di dottorato incardinato nel Dipartimento di Beni Culturali che in relazione al Dottorato Nazionale in Heritage Science, al quale il Dipartimento aderisce come partner, nonché più in generale agli altri dottorati di area umanistica italiani ed internazionali.

Nel corso di studi "Digital Heritage" potranno essere valorizzate strutture, conoscenze e capacità sviluppate nei vari settori dall'Università del Salento, tenendo conto delle istanze provenienti dal tessuto sociale e imprenditoriale locale e nazionale, e nell'interesse di valorizzare tali competenze, rendendole poli di eccellenza per lo sviluppo del territorio.

## **Art. 2**

### **Conoscenze richieste per l'accesso**

Allo studente che intende iscriversi al Corso è richiesto di:

- essere in possesso di una laurea triennale in una delle seguenti classi:  
Beni Culturali (L1), Discipline delle arti figurative, della musica, dello spettacolo e della moda (L-3), Filosofia (L-5), Lettere (L-10), Lingue e culture Moderne (L-11), Scienze della Comunicazione (L-20), Tecnologie per la Conservazione e il Restauro dei Beni Culturali (L-43)

oppure di:

- essere in possesso di una laurea triennale avendo acquisito almeno 54 CFU nei seguenti settori Scientifico Disciplinari:  
L-ANT/01-10, L-ART/01-08, L-FIL-LET/01-15, L-LIN/01-21, ICAR/18, M-STO/01-09, M-GGR/01-02, M-FIL/01-08

Sono, inoltre, richieste la conoscenza delle abilità informatiche di base e della lingua inglese pari al livello B2.

Indipendentemente dai requisiti curriculari, è prevista una verifica della personale preparazione, con modalità che saranno definite nel bando di accesso.

In particolare, verranno valutate le conoscenze di base nei seguenti ambiti:

- Civiltà antiche dell'area mediterranea
- Metodi della ricerca storica e archeologica



- Storia dell'Arte Medievale e Moderna

Nel caso di studenti stranieri per i quali la verifica del livello della conoscenza della lingua italiana non dia esito positivo essi nel loro percorso formativo dovranno sostenere l'attività formativa laboratoriale 'ulteriori conoscenze linguistiche' finalizzata all'apprendimento/perfezionamento della conoscenza della lingua italiana.

Non sono previsti obblighi formativi aggiuntivi al momento dell'accesso.

### **Art. 3**

#### **Obiettivi formativi specifici del corso e descrizione del percorso**

Questo corso di laurea magistrale internazionale in lingua inglese è dedicato agli studenti che abbiano conseguito una Laurea Triennale nell'ambito dell'area umanistica e che vogliano acquisire competenze informatiche per operare con le tecnologie digitali per la conoscenza e la valorizzazione del patrimonio culturale materiale e immateriale, con particolare riferimento alla promozione dei beni culturali e alla gestione delle relative collezioni (musei, archivi, biblioteche).

In adesione al Progetto PNRR "Patto Territoriale Sistema Universitario Pugliese", il corso adegua i profili formativi alle attuali esigenze delle strategie di gestione e promozione del patrimonio culturale, valorizzando le competenze tecnologiche per una corretta fruizione anche ai fini del turismo culturale e per l'utilizzo nell'ambito dell'industria culturale e creativa, con una solida interazione con il tessuto imprenditoriale del territorio. Nello specifico, si promuove l'integrazione tra la conoscenza del patrimonio culturale europeo e mediterraneo e gli attuali sviluppi nei settori ICT (Tecnologia dell'informazione e della comunicazione) e AI (Intelligenza Artificiale), per formare esperti in grado di operare nella Società dell'Informazione e di padroneggiarne contenuti e applicazioni pratiche, sia nel pubblico sia nel privato. Nel corso si sviluppa inoltre un approccio alla sicurezza, alla privacy e alla protezione dei dati (cyber security) inerenti all'uso delle nuove tecnologie digitali, in linea con gli auspici formulati dall'Unione europea per uno sviluppo e un utilizzo confidente e umano-centrico del cyberspazio.

Tali obiettivi sono raggiunti attraverso gli insegnamenti che vengono raggruppati nelle aree umanistica, informatica e gestionale-legislativa.

Il percorso di formazione si articola in due anni. Prevede nel primo anno un blocco di attività formative di ambito informatico selezionate fra quelle che possono fornire allo studente competenze di base nel settore della progettazione di risorse digitali per il trattamento dei dati descrittivi (Database Design) e per l'implementazione di applicazioni web su vari devices (Mobile application development e Web technologies). Gli insegnamenti di ambito umanistico forniscono invece un quadro conoscitivo delle metodologie di gestione e trattamento dei dati relativi al patrimonio culturale con riferimento al complesso mondo della catalogazione ed alle strategie di promozione, valorizzazione e disseminazione dei beni culturali (Digital Management of Archaeological Data, Digital Dissemination, Digital methods in Landscape Archaeology, Cataloguing Methods, Digital Treatment of Historical Archives). Tali insegnamenti mirano a promuovere una formazione interdisciplinare che consenta allo studente di coniugare saperi di matrice profondamente diversa, integrandoli in modo autonomo e consapevole. Sono inoltre previste attività formative nell'ambito della progettazione che permettono allo studente di acquisire competenze nell'ambito gestionale ed imprenditoriale (Innovative Project Management). Nel primo anno sono anche previsti le attività di tirocinio presso aziende ed enti che operano nel settore e laboratori miranti a coltivare specifici ambiti come le restituzioni 3D e l'intelligenza artificiale applicata i beni culturali.

Il secondo anno prevede attività formative di ambito informatico volte all'approfondimento di tecnologie avanzate: Virtual and Augmented Reality Applications, Digital environment for Heritage fruition (3D, gaming, etc). Gli insegnamenti di ambito umanistico sono volti ad ampliare il quadro conoscitivo già fornito nel primo anno da un lato (Ancient Manuscripts in Digital Culture e Italian language in digital world), e dall'altro ad acquisire competenze avanzate in settori di rilevante interesse per il patrimonio culturale quali i Sistemi Informativi Geografici e le metodologie per il trattamento dei beni storico artistici, tra cui il restauro virtuale (GIS Application in Cultural Heritage e Digital Treatment for Fine Arts Data Collection). Infine, le attività formative nel settore giuridico (volte alla conoscenza dei problemi legali inerenti all'ambito digitale) e la prova finale completano il percorso.



**Art. 4**

**Conoscenze, competenze e abilità da acquisire**

**Conoscenza e capacità di comprensione:**

Conoscere le aree specifiche dell'informatica con particolare riferimento a: principi generali della scienza dell'informazione; applicazioni di particolare interesse per la conoscenza, documentazione e fruizione del patrimonio culturale, come i sistemi GIS e HBIM; progettazione di risorse digitali per il trattamento dei dati descrittivi; implementazione di applicazioni web su vari devices.

Conoscere le metodologie di gestione e trattamento dei dati relativi al patrimonio culturale, con riferimento al complesso mondo della documentazione e catalogazione (sistemi di catalogazione, rielaborazioni grafiche e fotografiche, elaborazione modelli tridimensionali, sistemi GIS e HBIM ecc.); conoscere le strategie di promozione, valorizzazione e disseminazione dei beni culturali; conoscere e utilizzare le applicazioni dell'informatica agli studi sui beni storico/ archeologici ed artistici, agli studi letterari, linguistici. Conoscenza nell'ambito dell'ingegneria economico-gestionale, nelle tecniche e nelle metodologie per la gestione avanzata di progetti nei processi di innovazione collaborativa. Conoscenza delle problematiche connesse all'evoluzione della libertà di comunicazione nell'era digitale; conoscenza degli istituti giuridici inerenti alle principali problematiche informatico-giuridiche connesse alla digitalizzazione del patrimonio culturale (tutela copyright, diritto di privacy, commercio elettronico dei beni digitalizzati, big data ecc.).

**Capacità di applicare conoscenza e comprensione:**

Saper utilizzare i linguaggi di programmazione per realizzare applicazioni per la gestione del Patrimonio culturale; saper applicare conoscenze avanzate nel campo delle scienze informatiche applicate ai Beni Culturali, delle tecnologie Web, delle app., dei databases e dei sistemi GIS, della realtà aumentata e virtuale, della produzione di multimedia e degli studi per la progettazione di videogiochi, della modellazione virtuale; saper progettare risorse digitali per il trattamento dei dati descrittivi. Saper utilizzare le metodologie di gestione e trattamento dei dati relativi al patrimonio culturale, dai sistemi di catalogazione e di analisi testuale, ai sistemi GIS per la rappresentazione e la gestione spaziale dei dati, alle strategie di promozione, valorizzazione e disseminazione; saper utilizzare applicazioni nell'ambito della Realtà Virtuale e Realtà Aumentata e dell'Intelligenza Artificiale; saper utilizzare le applicazioni dell'informatica agli studi sui beni storico/ archeologici ed artistici, agli studi letterari, linguistici; saper combinare le conoscenze relative ai contenuti con le tecnologie per la comunicazione digitale. Sapere programmare, sviluppare e gestire progetti di natura scientifica e/o didattico/divulgativa, di carattere interdisciplinare, caratterizzati da processi di innovazione collaborativa in ambienti internet-based, focalizzati su problematiche inerenti al Patrimonio Culturale. Saper utilizzare terminologia tecnica e istituti legislativi in riferimento alla digitalizzazione, oltre che alla protezione e alla valorizzazione del patrimonio culturale.

**Art. 5**

**Sbocchi occupazionali e professionali per i laureati**

**Esperto nella progettazione, personalizzazione e gestione di piattaforme e strumenti ICT utilizzati in contesti tipici delle discipline umanistiche**

Funzione in un contesto di lavoro:

Coordina il flusso di lavoro relativo alla progettazione e gestione di piattaforme ICT, con competenze specifiche nell'area del patrimonio culturale in aziende informatiche e altri enti che offrono servizi digitali per le imprese e per la pubblica amministrazione, direttamente presso gli stessi enti pubblici e privati, oltre che come consulente o imprenditore in proprio. È ovviamente in grado di eseguire specifiche sezioni del processo per quanto di propria competenza, lavorando con gli sviluppatori software. In questo campo deve padroneggiare l'intera filiera che qualifica il ciclo del patrimonio culturale e delle risorse ad esso associate (produzione, conservazione, manipolazione, disseminazione e accesso) evidenziando gli aspetti etici legati alle nuove tecnologie. Individua e realizza soluzioni innovative metodologiche e tecnologiche all'interno delle istituzioni pubbliche e private di settore. Organizza o promuove momenti formativi, conferenze, seminari laboratori e convegni sui temi della digitalizzazione dentro e fuori tali organizzazioni.



Competenze associate alla funzione:

Competenze avanzate nella progettazione e valutazione di sistemi per la gestione di dati eterogenei.  
Capacità di usare i linguaggi di programmazione per realizzare applicazioni Web, anche multimediali.  
Capacità di affrontare i problemi della digitalizzazione del patrimonio storico-archivistico, archeologico ed artistico, compresa l'edizione di testi e l'analisi di corpora letterari, e del rapporto con media eterogenei, sapendo anche utilizzare gli strumenti necessari alla gestione e valorizzazione del patrimonio culturale.  
Capacità di integrare il sapere informatico e umanistico sapendo come utilizzare gli strumenti di gestione dei dati.

Sbocchi occupazionali:

Aziende informatiche che offrono servizi digitali per le imprese e per la pubblica amministrazione  
Organizzazioni, aziende ed enti che lavorano nel mondo della produzione e progettazione di contenuti per il web e per i social network  
Biblioteche, musei, istituzioni culturali  
Enti pubblici o privati che operano per la valorizzazione del patrimonio culturale, materiale o immateriale  
Organizzazioni, ditte, aziende ed enti che hanno necessità di gestire un sistema informativo con particolare riferimento alla gestione di risorse culturali  
Aziende che operano nel settore dell'editoria digitale anche generalista  
Libera professione nel contesto della progettazione, produzione, conservazione, manipolazione, disseminazione e accesso di materiali digitali relativi a beni culturali o altri domini della conoscenza  
Mondo della formazione scolastica come operatori della scuola (se in possesso dei requisiti previsti) o altre figure rilevanti, anche esterne alla scuola, per la realizzazione di soluzioni innovative metodologiche e tecnologiche per l'utilizzo del digitale nel settore della conoscenza  
Centri di ricerca nel settore delle risorse digitali

**Esperto in produzione di risorse digitali per patrimonio culturale (digital content creator)**

Funzione in un contesto di lavoro:

Progetta e coordina la progettazione di architetture efficaci e di elaborarne adeguatamente i contenuti testuali e multimediali in base alle proprie conoscenze scientifiche nei settori di pertinenza, in aziende informatiche e altri enti che offrono servizi digitali per le imprese e per la pubblica amministrazione, direttamente presso gli stessi enti pubblici e privati, oltre che come consulente o imprenditore in proprio.  
All'interno degli stessi enti e organizzazioni, organizza momenti formativi, conferenze, seminari laboratori e convegni sui temi della digitalizzazione, per la promozione della cultura digitale. Comprende e analizza le conseguenze etiche legate all'utilizzo delle nuove tecnologie, inclusa l'intelligenza artificiale, anche in relazione alla proprietà intellettuale e ne favorisce la conoscenza. Individua e realizza soluzioni innovative metodologiche e tecnologiche all'interno delle istituzioni pubbliche e private di settore, in collaborazione con le figure tecniche di riferimento.

Competenze associate alla funzione:

Capacità di utilizzare gli strumenti tecnologici per la elaborazione digitale dei beni culturali.  
Competenze nella creazione e gestione dei sistemi di catalogazione elettronica e di documentazione con adeguate tecnologie dei beni culturali.  
Competenze avanzate nella creazione di risorse digitali per la trasmissione di contenuti culturali  
Capacità di integrare gli ambiti di competenze tecnologici ed umanistici.



**Sbocchi occupazionali:**

Aziende informatiche che offrono servizi digitali per le imprese e per la pubblica amministrazione  
Organizzazioni, aziende ed enti che lavorano nel mondo della produzione e progettazione di contenuti per il web e per i social network

Biblioteche, musei, istituzioni culturali

Enti pubblici o privati che operano per la valorizzazione del patrimonio culturale, materiale o immateriale  
Organizzazioni, ditte, aziende ed enti che hanno necessità di gestire un sistema informativo con particolare riferimento alla gestione di risorse culturali

Aziende che operano nel settore dell'editoria digitale anche generalista

Libera professione nel contesto della progettazione, produzione, conservazione, manipolazione, disseminazione e accesso di materiali digitali relativi a beni culturali o altri domini della conoscenza  
Mondo della formazione scolastica come operatori della scuola (se in possesso dei requisiti previsti) o altre figure rilevanti, anche esterne alla scuola, per la realizzazione di soluzioni innovative metodologiche e tecnologiche per l'utilizzo del digitale nel settore della conoscenza

Centri di ricerca nel settore delle risorse digitali

**Esperto nella progettazione della fruizione digitale del patrimonio culturale (digital heritage designer)**

**Funzione in un contesto di lavoro:**

Progetta e coordina la progettazione di interfacce usabili nell'ottica di una migliore interazione uomo-macchina con particolare attenzione alla user experience elaborandone adeguatamente i contenuti testuali e multimediali in base alle proprie conoscenze scientifiche nei settori di pertinenza, in aziende informatiche e altri enti che offrono servizi digitali per le imprese e per la pubblica amministrazione, direttamente presso gli stessi enti pubblici e privati, oltre che come consulente o imprenditore in proprio.

La sua capacità di analizzare conseguenze etiche, sociali e culturali delle tecnologie digitali, inclusa l'intelligenza artificiale, gli consente di sviluppare scenari di applicazione e ambiti di cooperazione tra gruppi di utenti e sistemi artificiali. Dentro e fuori enti e organizzazioni, organizza momenti formativi, conferenze, seminari laboratori e convegni sui temi della digitalizzazione, per la promozione della cultura digitale. Individua e realizza soluzioni innovative metodologiche e tecnologiche all'interno delle istituzioni pubbliche e private di settore, in collaborazione con le figure tecniche di riferimento.

**Competenze associate alla funzione:**

Capacità di utilizzare le tecnologie per la trasmissione di contenuti digitali;

Capacità di gestire la user experience (U-X) e la user interface (U-I);

Capacità di combinare le conoscenze relative ai contenuti con le tecnologie per la comunicazione digitale anche in relazione all'intelligenza artificiale.

Competenze avanzate nelle strategie di progettazione di applicativi web e sistemi per la fruizione digitale di contenuti culturali.

**Sbocchi occupazionali:**

Aziende informatiche che offrono servizi digitali per le imprese e per la pubblica amministrazione

Organizzazioni, aziende ed enti che lavorano nel mondo della produzione e progettazione di contenuti per il web e per i social network

Biblioteche, musei, istituzioni culturali

Enti pubblici o privati che operano per la valorizzazione del patrimonio culturale, materiale o immateriale  
Organizzazioni, ditte, aziende ed enti che hanno necessità di gestire un sistema informativo con particolare riferimento alla gestione di risorse culturali

Aziende che operano nel settore dell'editoria digitale anche generalista



Libera professione nel contesto della progettazione, produzione, conservazione, manipolazione, disseminazione e accesso di materiali digitali relativi a beni culturali o altri domini della conoscenza  
Mondo della formazione scolastica come operatori della scuola (se in possesso dei requisiti previsti) o altre figure rilevanti, anche esterne alla scuola, per la realizzazione di soluzioni innovative metodologiche e tecnologiche per l'utilizzo del digitale nel settore della conoscenza  
Centri di ricerca nel settore delle risorse digitali

#### **Art. 6**

##### **Professioni di riferimento a cui prepara il corso**

- Curatori e conservatori di musei - (2.5.4.5.3)
- Analisti e progettisti di applicazioni web - (2.1.1.4.3)
- Archivistici - (2.5.4.5.1)

#### **Art. 7**

##### **Curricula del corso di studio**

Non sono previsti curricula

#### **Art. .8**

##### **Insegnamenti del corso di studio**

Gli insegnamenti del Corso di studio sono declinati per anno di corso nel "Piano degli Studi" riportato nell'art. 13 del presente Regolamento.

#### **Art. 9**

##### **Modalità di ammissione**

L'accesso al corso è aperto a studenti provenienti da percorsi formativi di area umanistica, attraverso una verifica iniziale (colloquio) che ne valuta le competenze precedentemente acquisite in relazione ai principali ambiti disciplinari che si occupano di studi sul patrimonio culturale. Sono valutate anche le competenze linguistiche in inglese, mentre non si richiedono competenze specifiche nell'ambito informatico.

La verifica della preparazione personale avviene attraverso l'accertamento di sussistenza dei requisiti di accesso al CdS e mediante un colloquio di ammissione, in presenza oppure online, all'esito del quale gli studenti che saranno risultati idonei potranno immatricolarsi.

Il colloquio di ammissione è organizzato tenendo conto anche delle esigenze degli studenti in situazione di handicap, a norma della Legge 104/92, così come modificata dalla Legge 17/99. Le modalità particolari di accesso alla prova per studenti disabili sono concordate con l'Ufficio Integrazione Disabili.

Le informazioni dettagliate inerenti le modalità di ammissione sono oggetto del Bando di Ammissione al CdS che viene pubblicato annualmente.

#### **Art. 10**

##### **Prova finale**

La prova finale consiste nella presentazione e discussione di una tesi di ricerca, elaborata in modo originale dallo studente sotto la guida di un relatore su una disciplina del corso di laurea. Le modalità di svolgimento della prova finale sono descritte nel Regolamento per la prova finale dei Corsi di Laurea e dei Corsi di Laurea magistrale nel Dipartimento di Beni culturali, pubblicato sul portale del Dipartimento, sez. Didattica (<https://bbcc.unisalento.it/>)





**Art. 11**

**Attività a scelta dello studente**

Per completare il corso di studi lo studente deve acquisire 12 CFU in attività a scelta. Lo studente può scegliere liberamente fra gli insegnamenti attivati su gli altri corsi di laurea magistrale offerti da tutti i Corsi di Studio dell'Ateneo, nel rispetto del requisito della coerenza con il percorso formativo.

**Art. 12**

**Altre attività formative**

Le "Altre attività formative" sono presenti nel "Piano degli Studi" riportato nell'art. 13 del presente Regolamento e indicate con la tipologia "Ulteriori attività formative".

**Art. 13**

**Piano degli studi**

MASTER DEGREE COURSE IN DIGITAL HERITAGE					
LEARNING ACTIVITIES	SSD	COURSES	SEM	ECTS	TEACHER IN CHARGE
Grade 2024 - I Year					
Core courses	ING-INF/05	Computer science for Cultural Heritage	I	6	
	ING-INF/05	Mobile applications development	II	6	
		<b>An exam of choice between:</b>			
	ING-INF/05	Web Technologies	II	6	
	ING-INF/05	Database Design	I	6	Mongelli Antonio
		<b>An exam of choice between:</b>			
	L-ANT/07	Digital Management of Archaeological Data	II	6	Semeraro Grazia
L-ANT/10	Cataloguing Methods and Promotion Strategies for Cultural Heritage	II	6	Auriemma Rita	
L-ANT/10	Digital dissemination of cultural heritage	I	6	Güll Paolo	
Related or complementary courses		<b>An exam of choice between:</b>			
	IUS/20	Legal informatics for digital heritage	I	6	Tarantino Giovanni
	ING-IND/35	Innovative project management	I	6	Ndou Valentina
Others	M-STO/08	Digital Treatment of Historical Archives	II	6	
		<b>An exam of choice between:</b>			
	L-ANT/09	Digital methods in landscape archaeology	II	6	Ferrari Veronica
	L-FIL-LET/12	Italian language workshop	II	6	Miglietta Annarita
		Internship		4	
		HBIM Laboratory	I	3	
	Artificial Intelligence Laboratory	II	3		
To choose		Student's own choice		12	
		TOT ECTS		64	

MASTER DEGREE COURSE IN DIGITAL HERITAGE					
LEARNING ACTIVITIES	SSD	COURSES	SEM	ECTS	TEACHER IN CHARGE
Grade 2024 - II year					
Core courses	ING-INF/05	Virtual and augmented reality applications		6	De Paolis Lucio T.
	ING-INF/05	Lab: Digital environment for Heritage fruition (3D, gaming etc)		6	
	L-FIL-LET/07	Ancient Manuscripts in Digital Culture		6	Giannachi Francesco G.
	L-FIL-LET/12	Italian language in digital world		6	Miglietta Annarita



	IUS/04	Digital information law		6	
Related or complementary courses		<b>An exam of choice between:</b>			
	L-ART/04	Digital Treatment for Fine Arts Data Collection		6	
	L-ANT/07	GIS Application in Cultural Heritage		6	
Final exam		Final exam		20	
		TOT ECTS		56	

#### **Art.14**

##### **Mobilità degli studenti**

Il Corso di studio si avvale della presenza dell'Ufficio Internazionalizzazione per fornire indicazioni agli studenti che intendono partire per periodi formativi Erasmus all'estero. Sono attive, infatti, molteplici convenzioni con università partner in tutta Europa. Al fine di promuovere la mobilità internazionale, per gli studenti è abitualmente organizzata una giornata informativa; all'inizio dell'anno accademico è svolta, inoltre, attività di orientamento da parte dei singoli docenti, per far conoscere le opportunità di trascorrere periodi di studio all'estero. Gli studenti interessati a partecipare ad un periodo di studio all'estero con borsa Erasmus, possono partecipare ad apposito Bando di Ateneo, compilare un learning agreement, insieme al docente delegato al riconoscimento, indicando gli insegnamenti che dovranno essere seguiti e superati nell'università partner. Al rientro, il docente delegato al riconoscimento, provvederà al riconoscimento degli esami sostenuti all'estero e all'attribuzione dei voti secondo tabella di conversione in vigore.

#### **Art. 15**

##### **Obblighi degli studenti**

È prevista la frequenza obbligatoria per le attività di laboratorio. È comunque consigliata la frequenza di tutte le attività didattiche.

#### **Art.16**

##### **Riconoscimento delle conoscenze, delle competenze e abilità professionali o di esperienze di formazione pregressa**

Secondo quanto disposto dall'art. 4 del DM 16/3/2007, il Consiglio didattico può riconoscere fino ad un massimo di 12 CFU, previa richiesta dell'interessato e sulla base delle competenze dimostrate dallo stesso in apposita istanza. Il riconoscimento non potrà essere effettuato più di una volta, e per il conseguimento di un solo titolo di studio.

#### **Art.17**

##### **Studenti impegnati a tempo parziale**

Lo studente che, per ragioni strettamente personali (lavoro, salute, condizioni familiari...) non abbia piena disponibilità del proprio tempo da dedicare allo studio, può decidere di optare, al momento della immatricolazione o della iscrizione ad anni di corso successivi al primo, per il regime di studi "a tempo parziale". L'opzione per il tempo parziale è consentita una sola volta per ogni corso di laurea cui lo studente si iscrive. In tal caso lo Studente è tenuto a conseguire il titolo di studio in un arco di tempo doppio rispetto alla durata legale del corso, secondo quanto riportato nel contratto di iscrizione di studente a tempo parziale e nel rispetto del proprio piano di studio individuale, che l'interessato è tenuto a compilare e presentare alla competente Struttura Didattica. Le parti concordano che il percorso individuale dello studente, determinato entro un numero di crediti formativi universitari variabile, per non incorrere nella condizione di fuori corso. Il contratto verrà sottoposto ad approvazione del Consiglio didattico competente.

#### **Art.18**

##### **Norme per i corsi di studio internazionali**



Il Corso di Laurea magistrale in Digital Heritage è erogato in lingua inglese.

**Art.19**

**Norme transitorie e finali**

Il presente Regolamento entra in vigore con l'attivazione del corso di studio.  
Per quanto non espressamente previsto nel presente Regolamento, trovano applicazione le previsioni del Regolamento didattico di Ateneo.