



# MASTER IN DIGITAL HUMANITIES

## LIVELLO - EDIZIONE

### A.A. 2019-2020

#### Presentazione

Il Master è nello specifico dedicato all'utilizzo, all'elaborazione e allo sviluppo di strumenti informatici nell'ambito delle scienze umane, come storia, storia dell'arte, filologia, codicologia, archivistica, biblioteconomia e museologia. Il percorso didattico è quindi finalizzato prevalentemente alla formazione nell'ambito delle Digital Humanities di laureati in discipline umanistiche ed informatiche.

Offre l'acquisizione di competenze nell'uso, nella creazione e nello sviluppo di strumenti informatici, software e hardware - dall'elaborazione/creazione di data base alla scansione, digitalizzazione e rielaborazione di documenti; dal "data mining" ai "3D renderings", alle tecniche di "historical GIS" - per operatori dei beni culturali, artistici e monumentali (archivisti, bibliotecari, personale di musei, collezioni d'arte e siti archeologici), insegnanti, ricercatori e per professionisti ed aziende che richiedano profili all'incrocio tra informatica, scienze umane e sociali.

#### Obiettivi

Il Master offre agli studenti una formazione tecnica e professionalizzante, aiutandoli a sviluppare *skills* specifiche nell'uso e nella creazione di strumenti informatici, destinati ad essere applicati nel settore dei beni culturali, alla didattica, alla ricerca ed all'interno di aziende che svolgano attività che richiedono competenze all'incrocio tra informatica e scienze umane e sociali.

#### Computational Thinking

L'obiettivo del corso è di introdurre gli studenti ai principali tools concettuali del computational thinking, un approccio per risolvere problemi e progettare sistemi che si basano su concetti fondamentali per l'informatica. Il corso intende offrire agli studenti la possibilità di accedere alle principali radici scientifiche e tecnologiche della computer science, ma soprattutto di riflettere criticamente sull'impatto e sul ruolo dell'informatica nella nostra società e cultura, al fine di sostenere un approccio proattivo degli studenti nei futuri processi socio-tecnologici.

#### Information Systems for the Arts

L'obiettivo di questo modulo è di presentare i principali vantaggi che la tecnologia "strutturata" dei database può offrire nel campo delle Digital Humanities. Gli studenti impareranno come costruire



un database, creando prima di tutto una situazione di loro interesse con un alto livello di formalismo, poi trasformando questo modello in una rappresentazione digitale per lo strumento maggiormente usato per l'archiviazione dei dati strutturati: il "Relational Database Management System". Verranno presentate le principali caratteristiche di questi sistemi, insieme a una panoramica della loro Standard Query Language (SQL). Infine tali sistemi saranno confrontati con le tecnologie utilizzate per trattare dati "non strutturati".

## Data Science

L'obiettivo di questo modulo è di introdurre gli studenti all'analisi testuale, dal semplice conteggio delle parole ai più complessi metodi analitici che mirano a identificare i temi presenti in un documento. Sarà introdotto anche l'information retrieval del testo, che permette agli utenti di trovare e recuperare documenti testuali non strutturati, e che soddisfa una richiesta di informazioni espressa da una semplice ricerca per parola chiave.

Il corso introdurrà anche i concetti base e gli strumenti di pattern recognition: a partire da varie forme di classificazione o processi di raggruppamento, fino ai fondamenti di definizione di aspetti descrittivi e riduzione dimensionale.

## User Experience Design and Evaluation

Il modulo di insegnamento è focalizzato sulla progettazione e la valutazione di esperienze di accesso a beni e servizi nell'ambito delle digital humanities, nelle quali l'utilizzo di sistemi interattivi e la conoscenza del contesto rivestono un ruolo primario. Verranno presentate le variabili fondamentali per la progettazione dell'esperienza, con particolare riferimento all'usabilità e all'engagement, le tecniche di progettazione fondamentali (sketching, storyboarding) e i tools interattivi che possono facilitare la costruzione di prototipi interattivi per la discussione e la condivisione con gli stakeholders. Verranno presentati infine alcuni casi di studio interessanti nei quali è stata utilizzata la realtà aumentata come tecnologia abilitante per l'accesso a collezioni di vario genere (mostre temporanee, collezioni museali, manoscritti).

## Web Publishing

Questo modulo si concentrerà in particolare sull'evidenziare i benefici di quelle tecniche designate con il termine responsive web design e sul dimostrare come queste tecniche sono state efficacemente unite con una varietà di strumenti e piattaforme, tra cui il content management system (CMS), che permette di pubblicare autonomamente informazioni senza essere coinvolti in dettagli tecnici minimi. Il modulo ha lo scopo anche di esplorare un altro aspetto rilevante, quello del context awareness. Mentre negli ultimi anni la principale variabile nella diffusione delle informazioni è stato il tipo di dispositivo e la piattaforma software, al giorno d'oggi le differenti piattaforme ci permettono di associare la diffusione delle informazioni al riconoscimento di una posizione o un oggetto.

Il modulo metterà in evidenza e permetterà agli studenti di sperimentare i benefici dell'associare il contesto all'informazione web, dalla diminuzione del carico cognitivo alla possibilità di focalizzarsi solo sulle informazioni appropriate, fino al coinvolgimento emotivo.

## History of creative industries and The Entrepreneurial Journey

Questo corso presenterà uno sguardo d'insieme e una breve storia dello sviluppo delle industrie culturali e creative. Le origini dell'imprenditoria culturale, che include essenza, organizzazione e divisione del lavoro creativo che si è sviluppate negli ultimi sessant'anni; l'intersezione della

produzione culturale e dell'informazione con il capitalismo cognitivo; i dibattiti e meccanismi della proprietà intellettuale; il ruolo delle industrie culturali all'interno di reti, istituzioni transdisciplinari (come università o musei), città e stati. Inoltre gli studenti saranno introdotti alle metodologie del Design Thinking rivelatosi uno dei metodi di ricerca nella teoria di management più importanti, riusciti e ricercati, ispirato principalmente dal successo di diversi metodi di ricerca "usercentered" nello sviluppo di certe tecnologie recenti. La metodologia di Design Thinking sarà usata per sviluppare qualche idea iniziale per identificare delle potenziali opportunità imprenditoriali.

## Historical Data Analysis and Archival Sciences

L'obiettivo del modulo è di fornire allo studente una approfondita conoscenza dei fondamenti dell'analisi del contenuto di documenti archivistici seriali. Il modulo offre una riflessione teorica sull'architettura del sistema archivistico confrontando gli approcci classici al contesto documentale (il metodo storico) e i metodi di ricerca odierni che si soffermano sul contenuto documentale. L'obiettivo primario è l'identificazione delle tipologie contenutistiche per ogni serie archivistica, le unità base dell'informazione e la logica della struttura del sistema informativo, insieme alla creazione dei legami tra concetti chiave seriali al livello metacontent, eludendo la loro appartenenza ad un specifico soggetto produttore. Il modulo illustrerà ugualmente la differenza tra l'architettura archivistica e quella storico-contenutistica che è alla base di un nuovo approccio da parte di digital humanities all'archivistica.

## Digital Manuscript Studies

Il corso vuole introdurre gli studenti alla teoria e alla pratica dello studio digitale dei manoscritti e fornire un panorama di teorie e pratiche specificamente destinate a chi studia e si occupa di manoscritti.

Al termine del corso lo studente dovrebbe essere in grado di comprendere le principali funzionalità della riproduzione digitale, della catalogazione elettronica dei manoscritti e relativa semantica, e della paleografia digitale.

## 3D Modelling and Acquisition

Obiettivo di questo modulo è guidare gli studenti nell'apprendimento dei fondamenti del 3D Modelling, a partire dalla conoscenza dei "basic primitives" fino alla comprensione delle tecniche di base che permettono di progettare un oggetto 3D, iniziando da semplici forme o superfici, o di ottenere modelli complessi, utilizzando operazioni booleane.

Inoltre, il corso punta alla creazione di competenze pratiche e teoriche riguardanti l'utilizzo degli strumenti di misurazione 3D nel settore dei Beni Culturali.

## Digital History

L'obiettivo principale del corso è fornire un'introduzione ai principali aspetti teorici e pratici della Digital History: dalla ricerca attraverso fonti digitali (testi digitalizzati manoscritti o a stampa; testi web-based) alla creazione e elaborazione di data base e testi annotati; fino ad applicazioni spaziali (digital maps, historical GIS, 3D renderings) e alla creazione di narrazioni storiche digitali (digital storytelling).

## Digital Text Analysis



L'obiettivo principale del corso è fornire un'introduzione ai principali aspetti teorici e pratici della Digital History: dalla ricerca attraverso fonti digitali (testi digitalizzati manoscritti o a stampa; testi web-based) alla creazione e elaborazione di data base e testi annotati; fino ad applicazioni spaziali (digital maps, historical GIS, 3D renderings) e alla creazione di narrazioni storiche digitali (digital storytelling).

## Digital Philology

Nella sua accezione più ampia, la 'filologia digitale' comprende i processi ecdotici ed ermeneutici condotti utilizzando il mezzo elettronico. Più precisamente, essa riguarda il rapporto tra sistemi ICT e l'analisi filologica di documenti/testi che sono stati convertiti in formato digitale.

Gli obiettivi formativi principali del corso sono quelli di fornire un'introduzione teorica e pratica al vasto ambito delle edizioni elettroniche scientifiche, focalizzando l'attenzione in particolare su: (1) linguaggio di marcatura del testo XML-TEI e software di visualizzazione (2) stemmatologia digitale e strumenti di collazione;(3) tecnologie OCR/ICR.

## Digital Annotation

L'obiettivo della prima parte del modulo è di presentare le motivazioni ed i concetti basilari dell'annotazione e rappresentazione testuale, trattare brevemente dei principali sistemi oggi disponibili, ed infine esplorare uno di questi sistemi attraverso un test case. Gli studenti impareranno come utilizzare uno di questi sistemi in un contesto collaborativo, sia per compiti didattici che per attività di ricerca in ambito accademico.

L'obiettivo della seconda parte del modulo è di introdurre gli studenti all'annotazione di realtà e oggetti in 3D, un lavoro fondamentale per un pieno utilizzo del potenziale della rappresentazione in 3D, con particolare interesse verso il settore della ricerca artistica e architettonica. Gli studenti impareranno come usare una social architecture informatica per condividere, navigare ed annotare realtà e oggetti in 3D, usando diversi stili di annotazione. Infine gli studenti apprenderanno come creare semplici storie educative, oltre al lavoro fatto dalla comunità degli utenti.

## Digital Epigraphy

Il corso mira a fornire alcune competenze di base nel campo dell'epigrafia digitale. Tramite una serie di esemplificazioni che spazieranno dal mondo romano a quello medievale, saranno spiegati quali sono gli strumenti elettronici più avanzati che consentono di decodificare e contestualizzare i documenti iscritti in lingua latina ascrivibili a un arco cronologico che si estende per oltre due millenni (dall'VIII sec. a.C. al XV secolo d.C.). Si auspica di trasmettere agli studenti la capacità di consultare e implementare una ricchissima documentazione, spesso poco nota anche agli specialisti, che consente di conoscere il mondo antico e medievale sotto molteplici profili: istituzionali, politici, economici e sociali.

## Computing for Archeology

Il corso ha l'obiettivo di fornire agli studenti una panoramica delle possibilità offerte dalle applicazioni informatiche alla ricerca archeologica e strumenti per la loro comprensione. In particolare, la discussione verterà sulle tecnologie di acquisizione e gestione dei dati provenienti da scavo e ricognizione archeologica e verrà fornito un quadro esaustivo dell'utilizzo e delle

potenzialità dei Sistemi Informativi Geografici (Geographic Information System, GIS) nell'ambito della gestione e valorizzazione dei beni culturali, con specifica attenzione ai beni archeologici.

## Digital Museum and Art History

I temi della storia dell'arte si sviluppano lungo due linee principali: l'impiego delle risorse digitali nella ricerca storico-artistica relativamente alle arti dell'età moderna e contemporanea; nuove applicazioni delle tecnologie digitali nell'ambito dei musei e delle mostre temporanee.

## Digital Film

Negli ultimi anni, le tecnologie digitali hanno inciso profondamente sia sulla produzione che sulla distribuzione cinematografica. Nonostante l'enfasi generalizzata sulle implicazioni positive della "rivoluzione" digitale in termini di libertà di accesso, democratizzazione e disintermediazione, l'impatto del digitale su produzione e distribuzione è più complesso e sfumato, e deve essere discusso con attenzione.

L'intervento si propone di:

- fornire una panoramica dei principali effetti delle tecnologie digitali su produzione, promozione e distribuzione dei prodotti audiovisivi;
- focalizzarsi, nell'ambito della produzione, su forme e strategie di crowdsourcing e crowdfunding;
- focalizzarsi, nell'ambito della distribuzione online, sulle piattaforme di video on demand (VOD): principali attori, modelli di business, cataloghi, user experience.

## Durata e sintesi delle attività formative e dei crediti formativi

Il Master ha una durata annuale e prevede 300 ore di didattica. Parte integrante del percorso è costituita dallo stage di 250 ore che rappresenta un'ottima opportunità di accesso al mercato del lavoro. Lo stage, per i partecipanti che sono già impegnati professionalmente nel settore, è facoltativo e sostituibile con la stesura di un project work mirato.

Le ore totali di impegno didattico, che comprendono anche lo studio individuale e l'elaborazione di una tesi finale, sono complessivamente 1500 per un totale di 60 CFU.

## Titolo rilasciato

Allo studente che abbia frequentato le attività didattiche, svolto le attività di tirocinio e superato le verifiche intermedie e la prova finale, sarà conferito il titolo di Master universitario di I livello in Digital Humanities.

## Periodo di svolgimento

Novembre 2019 – Ottobre 2020

## Planning didattico

Venerdì e Sabato mattina (orari indicativi: mattina 9 - 13, pomeriggio 14.00 – 18.00) \*

\* Il calendario didattico verrà consegnato individualmente a tutti i candidati prima del termine previsto per il perfezionamento dell'iscrizione.

## Modalità didattica

Frontale e laboratoriale

## Lingua

Italiano e Inglese

## Frequenza

La frequenza verrà monitorata attraverso firme presenza. Il superamento dei singoli moduli è subordinato alla regolare frequenza in aula. Le assenze, in ogni caso, non devono superare, per il totale delle lezioni, il 20% delle ore complessive. I crediti vengono conseguiti con il superamento dei singoli moduli, con il completamento delle attività di stage/project work e con il superamento della prova finale.

## Sede del corso

Dipartimento di Studi Umanistici, Palazzo Malcanton Marcorà, Dorsoduro 3484, 30123 Venezia  
Campus Scientifico, Via Torino 155, 30170, Mestre Venezia

## Requisiti d'ammissione

### PRIMO LIVELLO

/ Per iscriversi Il Master in Digital Humanities è rivolto **preferibilmente a laureati triennali e magistrali in discipline umanistiche e informatiche** che possiedano dei profili in linea con l'ambito di studio proposto.

/ Il Master si rivolge sia ai laureati del Vecchio che del Nuovo Ordinamento.

/ Conoscere la lingua inglese (almeno letta e capita)

/ A discrezione del Collegio dei Docenti del Master potranno essere ammessi anche candidati in possesso di altre lauree, o titoli di studio conseguiti all'estero, che a giudizio del Collegio siano considerati meritevoli in considerazione del loro percorso formativo già acquisito e comunque nel rispetto della normativa vigente.

### STUDENTI UDITORI

È prevista l'iscrizione per uditori, anche non in possesso di titolo di Laurea, che conseguiranno un attestato di frequenza.

## Domanda d'ammissione

Per presentare la propria candidatura è necessario compilare la domanda di ammissione online i cui dettagli sono definiti all'art. 3 del bando unico di Ateneo. Verranno considerate esclusivamente le candidature corredate da tutta la documentazione richiesta. Il bando ed i relativi allegati sono presenti e scaricabili nella scheda web del Master stesso.

## Modalità di selezione

La valutazione delle candidature verrà effettuata in base ai titoli presentati ed eventuale colloquio.



## Ammissibilità laureandi

Possono essere ammessi al corso anche studenti in procinto di laurearsi purché necessariamente conseguano il titolo entro un mese dall'inizio dell'attività didattica. In questo caso l'iscrizione al Master potrà essere perfezionata solo dopo il conseguimento del titolo valido per l'accesso.

## Posti disponibili

Il numero massimo di posti disponibili è 25

*\*L'attivazione del Master è subordinata al raggiungimento di almeno 15 iscrizioni*

## Quota di partecipazione: € 3.500

/ 1a rata 18/10/2019: € 1.750,00 (comprensiva di marca da bollo da € 16)\*

/ 2a rata 28/02/2020: € 1.750,00

*\* Il costo della marca da bollo non è rimborsabile.*

**Contributo di selezione non rimborsabile pari € 50,00**

## Facilitazioni allo studio

Il Centro in Digital and Public Humanities del Dipartimenti di Studi Umanistici mette a disposizione degli studenti delle borse di studio a copertura totale o parziale del contributo di iscrizione.

Sono previsti prestiti da Istituti bancari convenzionati con l'Ateneo.  
(per informazioni: <http://www.unive.it/pag/8560/>).

## Iscrizione

PRESENTAZIONE DOMANDA DI AMMISSIONE (procedura on line art. 3 bando unico)  
entro il 20/09/2019

COMUNICAZIONE ESITO SELEZIONI  
entro il 09/10/2019

PERFEZIONAMENTO ISCRIZIONE (procedura on line art. 6 bando unico)  
entro il 18/10/2019

AVVIO DIDATTICA il 15/11/2019

## Direttore

Prof. Paolo Mastandrea

## Sito web

<https://www.unive.it/pag/11340/>



Università  
Ca' Foscari  
Venezia

# Management della Cultura e dello sport

## Informazioni

/ sulle procedure di iscrizione contattare la Segreteria Organizzativa di Ca' Foscari Challenge School

[master.challengeschool@unive.it](mailto:master.challengeschool@unive.it) – tel. 041 234 6853

/ sulla didattica, sugli stage e sul calendario delle lezioni contattare:

[masterdh@unive.it](mailto:masterdh@unive.it) - tel. 041 234 6345