



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
FIRENZE

DIDA
DIPARTIMENTO DI
ARCHITETTURA



DICAAR
DIPARTIMENTO DI INGEGNERIA CIVILE,
AMBIENTALE E ARCHITETTURA
UNIVERSITÀ DI CAGLIARI



Co-funded by the
Creative Europe Programme
of the European Union



Seminario di Approfondimento Tematico **AMA: Architettura Materiali Ambiente 2022**

Code B020607 | ECTS: 12

HERITAGE, SUSTAINABILITY AND GAMES

IL CASO DI
CALASETTA IN
SARDEGNA

Docenti

Saverio Mecca

Letizia Dipasquale

Gaia Lavoratti

Alessandro Merlo

DIDA | Università di Firenze

Maddalena Achenza

Ivan Blečić

DICAAR | Università di Cagliari

Tutors

Edoardo Paolo Ferrari

Lucia Montoni

Alessandro Manghi

In collaborazione con

Laboratorio CHM Cultural Heritage Management

Laboratorio DAR MED Patrimonio e Progetto Euro-Mediterraneo

Glab - Centro interdipartimentale UNICA



CONTENUTI, OBIETTIVI FORMATIVI E MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DEL SEMINARIO

Obiettivo del seminario è quello di fornire agli allievi le competenze necessarie per analizzare, comprendere, interpretare e comunicare i valori del patrimonio territoriale, urbano e architettonico, prendendo come caso studio l'isola di Sant'Antioco e in particolare il comune di Calasetta.

Obiettivi specifici

- Capacità di analizzare, documentare, codificare e valutare il patrimonio culturale
- Acquisizione di strumenti e metodi per la conoscenza, la documentazione e la disseminazione del patrimonio
- Capacità di trasmettere, attraverso il gioco, conoscenze e valori legati a un patrimonio culturale

La didattica prevede un primo ciclo di lezioni frontali, un workshop residenziale di una settimana e una fase di rielaborazione dei risultati del workshop con il supporto di tutor e docenti.

I contenuti formativi preliminari al workshop verteranno sulle tematiche della conoscenza e valorizzazione del patrimonio, sulle tecniche per la documentazione del patrimonio culturale, sulle tecniche di storytelling per la creazione di un serious game, sugli strumenti e le piattaforme per lo sviluppo di un gioco online.

Il workshop a Sant'Antioco prevede tre ambiti di lavoro:

- ricerca sul campo: attraverso interviste, osservazione guidata e rilievo diretto, avrà come obiettivo quello di identificare i caratteri del patrimonio culturale di Sant'Antioco e a valutare la sostenibilità ambientale, socioculturale e socioeconomica.
- rilievo e documentazione finalizzati alla creazione di un ambiente virtuale per il gioco
- costruzione della base di informazioni necessarie per la realizzazione di un serious game sul patrimonio culturale di Sant'Antioco gioco: storytelling, piattaforme, strumenti specifici da impiegare

Le attività del seminario si svolgono nell'ambito del progetto VerSus Plus- Heritage for people finanziato dal programma europeo Creative Europe (<https://versus-people.webs.upv.es/>).

PERIODO DI SVOLGIMENTO

Febbraio 2022 - Giugno 2022

Workshop Residenziale a Sant'Antioco, Sardegna 21/27 aprile 2022

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DELLE ATTIVITÀ FORMATIVE

Lezioni teoriche e/o conferenze (1 modulo di 3 ore tutti i mercoledì dal 23 febbraio al 13 aprile 2022) in modalità a distanza o mista in base alle disposizioni vigenti);

Workshop residenziale a Sant'Antioco di durata una settimana (21-27 aprile 2022)

Attività laboratoriale in gruppo (dal 4 maggio al 1 giugno 2022).

La frequenza alle lezioni e al workshop è obbligatoria. Ai partecipanti sarà trasmessa documentazione e bibliografia di riferimento.



PROGRAMMA DELLE ATTIVITA'

23 FEBBRAIO ore 15.00

Studenti UNIFI + UNICA (modalità a distanza: meet.google.com/sej-wpim-czj)

- ▷ Saverio Mecca: **Introduzione al seminario e presentazione del progetto VerSus plus-Heritage for people**
- ▷ Maddalena Achenza: **Sant'Antioco: risorse e patrimonio culturale**
- ▷ Alessandro Merlo: **La documentazione del patrimonio. Il caso di Carloforte**
- ▷ Ivan Blečić: **Il gioco per la valorizzazione del territorio. Esperienze in Sardegna**
- ▷ Letizia Dipasquale- Lucia Montoni: **Presentazione dei temi di progetto**

2 MARZO ore 15.00

Santa Verdiana, Aula 19 e online su: meet.google.com/sej-wpim-czj

- ▷ Letizia Dipasquale: **VerSus: principi e strategie per comprendere la sostenibilità attraverso l'architettura vernacolare**
- ▷ Lucia Montoni: **Versus App: per costruire un database collaborativo sul patrimonio vernacolare e la sostenibilità**
- ▷ Edoardo Paolo Ferrari: **Conoscenze tradizionali come patrimonio intangibile: un approccio etnografico**

9 MARZO ORE 15.00

Conferenza online aperta al pubblico: meet.google.com/sej-wpim-czj

- ▷ **Cultural heritage and Sustainability through games**

16 MARZO ORE 15.00

Santa Verdiana, Aula 19 e online su: meet.google.com/sej-wpim-czj

- ▷ Alessandro Merlo, Gaia Lavoratti, Alessandro Manghi: **Documentazione del patrimonio**

23 MARZO ORE 15.00

Santa Verdiana, Aula 19 e online su: meet.google.com/sej-wpim-czj

- ▷ Alessandro Merlo, Gaia Lavoratti, Alessandro Manghi: **Documentazione del patrimonio**

30 MARZO ORE 15.00

Studenti UNIFI + UNICA (modalità a distanza: meet.google.com/sej-wpim-czj)

- ▷ Ivan Blečić: **Game design come strumento di divulgazione**

6 APRILE ORE 15.00

Studenti UNIFI + UNICA (modalità a distanza: meet.google.com/sej-wpim-czj)

- ▷ Ivan Blečić: **Game making**

13 APRILE ORE 15.00

Santa Verdiana, Aula 19 e online su: meet.google.com/sej-wpim-czj

- ▷ Alessandro Merlo, Gaia Lavoratti, Alessandro Manghi: **Documentazione del patrimonio**



21-27 APRILE

▷ **Workshop residenziale a Sant'Antioco**

21 Aprile: Volo Pisa-Cagliari

26 Aprile ore 16:00: Presentazione dei risultati del seminario. Con il coinvolgimento degli abitanti di Calasetta e la partecipazione dei partner del progetto VerSus+

27 aprile: Volo Cagliari-Pisa

4 MAGGIO ORE 15.00

Santa Verdiana, Aula 19

▷ **Laboratorio**

11 MAGGIO ORE 15.00

Santa Verdiana, Aula 19

▷ **Laboratorio**

18 MAGGIO ORE 15.00

Santa Verdiana, Aula 19

▷ **Laboratorio**

25 MAGGIO ORE 15.00

Santa Verdiana, Aula 19

▷ **Laboratorio**

1 GIUGNO ORE 15.00

Santa Verdiana, Aula 19 e online su: meet.google.com/sej-wpim-cz

▷ **Presentazione finale dei lavori**