
HERITAGE, SUSTAINABILITY AND GAMES

Il caso di Calasetta in Sardegna

Tipo attività¹: WORKSHOP

Attività inserita nell'ambito della ricerca²:
Progetto Europeo Versus+ Heritage For People

Responsabili scientifici³: MADDALENA ACHENZA e IVAN BLEČIĆ

Corso di studio⁴: L17 - SC. ARCHITETTURA (3° anno) e LM4 - ARCHITETTURA

Anno di corso: 2021-22

Semestre: 2°

Numero di posti disponibili: 10

Il seminario tematico è rivolto agli studenti della scuola di architettura dell'Università di Cagliari che frequentano l'ultimo anno del corso di laurea triennale in Scienze dell'Architettura e gli studenti del corso di laurea magistrale in Architettura.

Il seminario è gemellato con identica attività svolta presso il DIDA della Facoltà di Architettura di Firenze, responsabili scientifici: Saverio Mecca e Letizia Dipasquale, docenti Alessandro Merlo, Riccardo Pulselli, Matteo Zambelli.

Ore attività⁵:

20 ore teoria/laboratorio + workshop residenziale di 6 giorni a Calasetta.

Crediti: 4 crediti tipo D

Proponenti:

MADDALENA ACHENZA

Qualifica: PA

Ivan Blečić

Qualifica: PA

Curriculum sintetico

Maddalena Achenza è Professoressa Associata di Architettura Tecnica presso il DICAAR, Dipartimento di Ingegneria Civile, Ambientale e Architettura dell'Università degli Studi di Cagliari. La sua ricerca accademica si concentra sulle strategie di conservazione dell'architettura vernacolare e dell'architettura in terra cruda, sull'innovazione sostenibile dei sistemi e dei processi edilizi.

Ivan Blečić è Professore Associato di Estimo presso il DICAAR, Dipartimento di Ingegneria Civile, Ambientale e Architettura dell'Università degli Studi di Cagliari. Tra le tante attività di ricerca, è coinvolto nello sviluppo di giochi interattivi e di simulazione, nonché di tecniche e strumenti per la narrazione. È direttore del Centro dipartimentale G-Lab dell'Università di Cagliari.

Dati sulla progettazione

Obiettivi formativi (conoscenze e abilità da conseguire)⁶ (max 2000 caratteri):

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 ed 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

Prerequisiti⁷ (max 2000 caratteri):

Nessuno

Contenuti dell'attività formativa (max 3500 caratteri):

- Lezioni teoriche e/o conferenze (un modulo di tre/quattro ore tutti i mercoledì dal 15 febbraio al 6 aprile 2022) in modalità a distanza o mista in base alle disposizioni vigenti);
- Workshop residenziale a Calasetta di durata 6 giorni (21-26 aprile 2022);
- Attività laboratoriali in gruppo (nel periodo dal 4 maggio al 1 giugno 2022).

Alcune attività potranno essere svolte in streaming attraverso piattaforma telematica. La frequenza alle lezioni e al workshop è obbligatoria.

Testi di riferimento (max 2000 caratteri):

I testi di riferimento saranno distribuiti dai docenti durante il corso.

Metodi didattici⁸ (max 2000 caratteri):

La didattica prevede un primo ciclo di lezioni frontali, un workshop residenziale di una settimana ed una fase di rielaborazione dei risultati del workshop con il supporto di tutor e docenti. I contenuti informativi preliminari verteranno sulle tematiche della conoscenza e valorizzazione del patrimonio, sulle tecniche per la documentazione del patrimonio culturale, sulle tecniche di Storytelling per la realizzazione di un *serious game*, sugli strumenti e le piattaforme per lo sviluppo di un gioco online.

Il workshop a Calasetta prevede tre ambiti di lavoro:

⁶ In termini di sapere, saper fare e saper essere.

⁷ I prerequisiti sono da intendersi come le conoscenze che lo studente deve possedere per svolgere proficuamente l'attività proposta.

⁸ Lezioni, esercitazioni, laboratorio, ecc.

- Ricerca sul campo: attraverso interviste, osservazione guidata e rilievo diretto, avrà come obiettivo quello di identificare i caratteri del patrimonio culturale e valutarne 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 Calasetta.

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/>)

Modalità di verifica e attribuzione dell'idoneità (*max 2000 caratteri*):

L'idoneità verrà riconosciuta sulla base della frequenza alle attività.

Lingua di insegnamento: italiano

PROGRAMMA DELLE ATTIVITA'

DATA	ATTIVITÀ	partecipanti
23 febbraio 2022 ore 15:00	Presentazione del Seminario Tematico <ul style="list-style-type: none">• Introduzione al seminario e presentazione del progetto VerSus plus-Heritage for people (Saverio Mecca)• Sant'Antioco e Calasetta: risorse e patrimonio culturale (Maddalena Achenza)• La documentazione del patrimonio. Il caso di Carloforte (Alessandro Merlo)• Il gioco per la valorizzazione del territorio. Esperienze in Sardegna (Ivan Blečić)• Presentazione dei temi di progetto (Letizia Dipasquale- Lucia Montoni)	Studenti UNIFI + UNICA (modalità a distanza- online su GMeet)
02 Marzo 2022 ore 15:00	Lezione: <ul style="list-style-type: none">• VerSus: 15 principi per comprendere la sostenibilità attraverso l'architettura vernacolare (Letizia Dipasquale)• Versus App: per costruire un database collaborativo sul patrimonio vernacolare e la sostenibilità and Sustainability (Lucia Montoni)• Conoscenze tradizionali come patrimonio intangibile: un approccio etnografico (Edoardo Paolo Ferrari)	Studenti UNIFI + UNICA (modalità a distanza- online su GMeet)
9 marzo 2022 ore 15:00	Conferenza: Cultural heritage and Sustainability through games	Conferenza online aperta al pubblico UNIFI + UNICA (modalità a distanza- online su GMeet)
16 marzo 2022 ore 15:00	Lezione: Documentazione del patrimonio (Alessandro Merlo, Gaia Lavoratti, Alessandro Manghi)	Studenti UNIFI (in presenza)

23 marzo 2022 ore 15:00	Lezione: Documentazione del patrimonio (Alessandro Merlo, Gaia Lavoratti, Alessandro Manghi)	Studenti UNIFI (in presenza)
30 marzo 2022 ore 15:00	Lezione: Documentazione del patrimonio (Alessandro Merlo, Gaia Lavoratti, Alessandro Manghi)	Studenti UNIFI (in presenza)
06 aprile 2022 ore 15:00	Lezione: Game design come strumento di divulgazione (Ivan Blečić)	Studenti UNIFI + UNICA (modalità a distanza- online su GMeet)
13 aprile 2022 ore 15:00	Lezione: Game making (Ivan Blečić)	Studenti UNIFI + UNICA (modalità a distanza- online su GMeet)
20-26 aprile 2022	Workshop residenziale a Calasetta	Studenti UNIFI + UNICA
20 aprile	Sistemazione a Calasetta	Studenti UNIFI + UNICA
21 aprile	Lavoro sul campo in gruppi	Studenti UNIFI + UNICA
22 aprile	Lavoro sul campo in gruppi	Studenti UNIFI + UNICA
23 aprile	Lavoro sul campo in gruppi	Studenti UNIFI + UNICA
24 aprile	Lavoro sul campo in gruppi	Studenti UNIFI + UNICA
25 aprile	Lavoro sul campo in gruppi	Studenti UNIFI + UNICA
26 aprile	Giornata di chiusura Presentazione dei risultati del seminario	UNIFI + UNICA + partner progetto VerSus
4 maggio 2022 ore 15:00	Laboratorio / lavoro in gruppo	Studenti UNIFI (in presenza)
11 maggio 2022 ore 15:00	Laboratorio	Studenti UNIFI (in presenza)
18 maggio 2022 ore 15:00	Laboratorio	Studenti UNIFI (in presenza)
25 maggio 2022 ore 15:00	Laboratorio	Studenti UNIFI (in presenza)
1 giugno 2022 ore 15:00	Presentazione finale dei lavori	Studenti UNIFI (in presenza)

ENGLISH NAME

Learning outcomes (max 2000 characters):

The aim of the seminar is to provide students with the skills necessary to analyze, understand, interpret and communicate the values of the territorial, urban and architectural heritage, taking the island of Sant'Antioco and in particular the Municipality of Calasetta, as a case study.

Specific objectives:

- Ability to analyze, document, codify and evaluate cultural heritage
- Acquisition of tools and methods for knowledge, documentation and dissemination of heritage
- Ability to transmit, through play, knowledge and values related to a cultural heritage

Prerequisites (max 2000 characters):

None

Course contents (max 3500 characters):

- Theoretical lessons and / or conferences (a module of three / four hours every Wednesday from February 23th to April 13th 2022) in remote or mixed mode according to the provisions in force);
- Residential workshop in Calasetta lasting one week (21-26 April 2022);
- Group workshop activities (from 4 May to 1 June 2022).

Some activities may be carried out in streaming through the telematic platform. Attendance to lectures and workshops is compulsory.

Readings/Bibliography (max 2000 characters):

Reference texts will be distributed by the teachers during the course.

Teaching methods (max 2000 characters):

The teaching includes a first cycle of lectures, a one-week residential workshop and a phase of reworking the results of the workshop with the support of tutors and teachers. The preliminary information contents will focus on the themes of knowledge and enhancement of cultural heritage, on techniques for documenting cultural heritage, on Storytelling techniques for the creation of a serious game, on tools and platforms for the development of an online game.

The workshop in Calasetta includes three areas of work:

- Field research: through interviews, guided observation and direct survey, it will aim to identify the characteristics of the cultural heritage and evaluate its environmental, socio-cultural and socio-economic sustainability.
- Survey and documentation aimed at creating a virtual environment for the game
- Construction of the information base necessary for the creation of a serious game on the cultural heritage of Calasetta

The seminar activities take place within the VERSUS Plus - Heritage for People project funded by the European Creative Europe program (<https://versus.people.webs.upv.es/>)

Assessment methods (max 2000 characters):

Eligibility will be recognized on the basis of attendance at the activities.

Further information (max 2000 characters):