



Informatica

1

CdS in «**Scienze e Tecnologie dei Beni Culturali**» – AA 2014-2015

Mini-sito dell'insegnamento: <http://www.unife.it/scienze/beni.culturali/insegnamenti/informatica>

Prof. Giorgio Poletti

giorgio.poletti@unife.it - <http://docente.unife.it/giorgio.poletti>

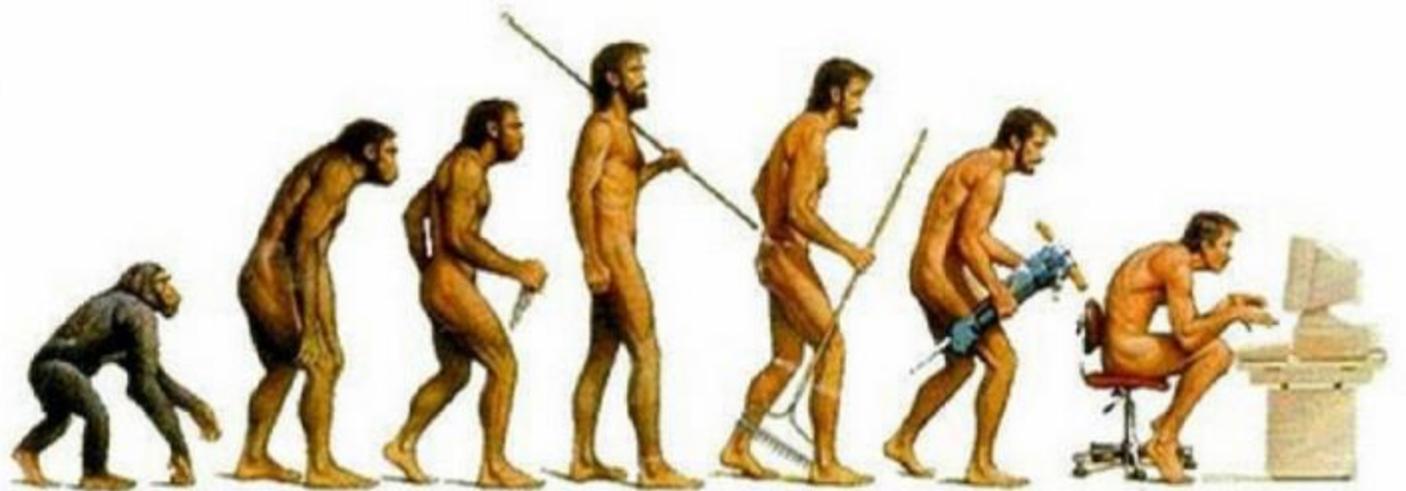


UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DI FERRARA
- EX LABORE FRUCTUS -

Introduzione all'insegnamento

«Il computer è così veloce perché non pensa.»

(Gabriel Laub)





Contenuti dell'insegnamento

- ▶ **Grafi e logica della strutturazione**
 - ▶ Grafi e soluzione dei problemi
 - ▶ Reti di Petri e sistemi non deterministici
 - ▶ Reti e schematizzazioni della realtà: dalle reti aleatorie alle reti scale free
- ▶ **Linguaggi e strumenti del Web 2.0**
 - ▶ L'ipertesto e la navigazione logica del sapere
 - ▶ Web semantico e Web 2.0
 - ▶ Strumenti del Web 2.0: Wiki, Blog, Siti e App
- ▶ **Applicazioni interattive on line e Realtà Aumentata**

Sito dell'insegnamento

► URL: <http://www.unife.it/scienze/beni.culturali/insegnamenti/informatica>

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI FERRARA - EX LABORE FRUCTUS -

LAUREA TRIENNALE IN SCIENZE E TECNOLOGIE PER I BENI CULTURALI

Servizi Online | Rubrica | Accedi

Cerca nel sito

Home | Organizzazione | Attività didattiche | Garanzia di qualità | Dove siamo

► Informatica

► Materiale didattico

► Archivio

Informatica Avvisi

Home - Bacheca avvisi

Le lezioni inizieranno mercoledì 25 febbraio 2015 alle ore 11
(Aula 1A - Palazzo Turchi di Bagno, Corso Ercole I d'Este, Ferrara)

• *Link alla Piattaforma FAD (Frequenza A Distanza):* <http://bcq.unife.it> Link FAD

• *Link all'iscrizione alla Piattaforma FAD:* http://fad.unife.it/index.php/component/chronoforms/?chronoform=home_tuttofad

Prof. Giorgio Poletti

Dipartimento di Studi Umanistici
Coordinatore: [Prof. Carlo Peretto](#)

Corso Ercole I d'Este, 32 | [Guarda la mappa](#)
Tel. 0532/293700

RSS

- Appunti
- Link e Tools
- Siti



Testi di Riferimento e Struttura esame

► Testi di Riferimento

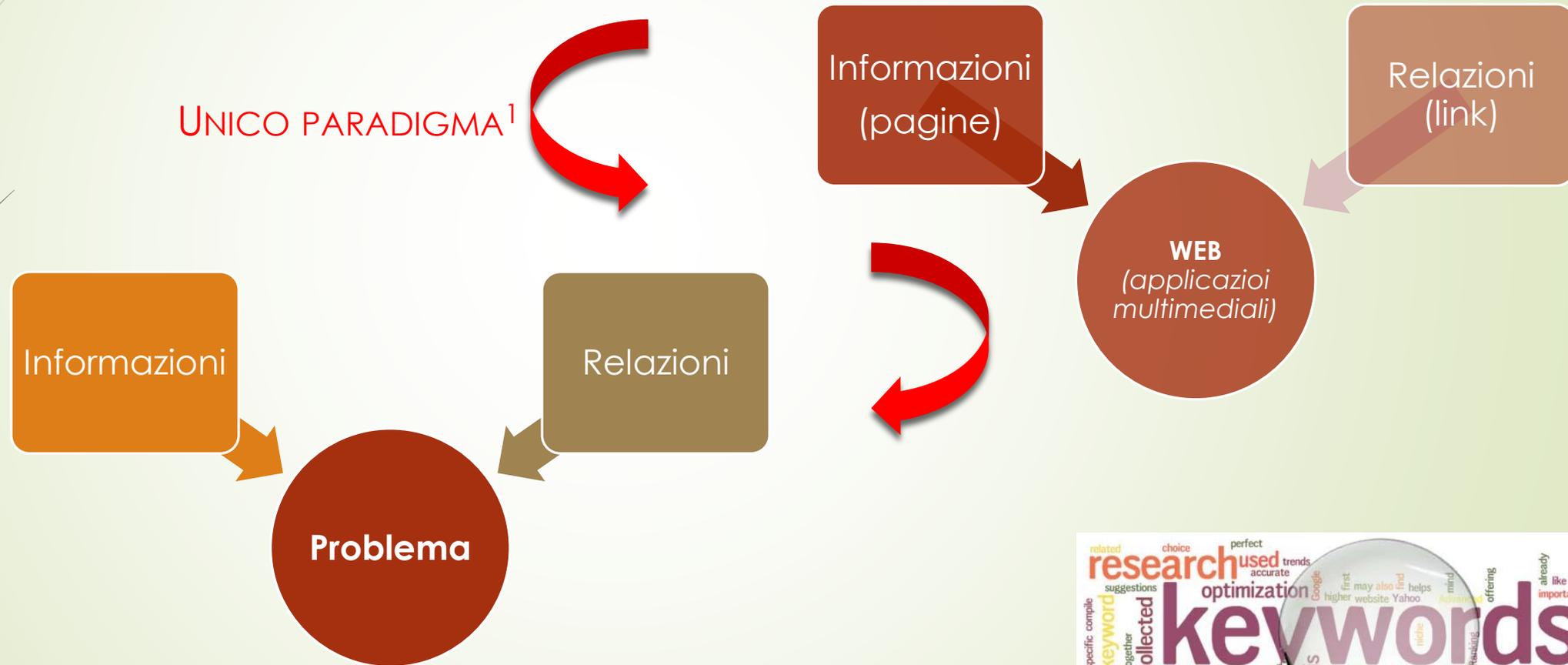
- Padula M., Reggiori A., *Fondamenti di informatica per la progettazione multimediale - Dai linguaggi formali all'inclusione digitale*, Collana di Informatica, 2013, Franco Angeli Editore, Milano
- Appunti scaricabili dal sito del corso

► Prova Finale

- Prova scritta 30 items (27 chiusi + 3 aperti) - 85% del voto finale (max. 25,5 punti)
- Prova pratica: produzione di un «prodotto multimediale» (da presentare entro la data dell'esame) - 15% del voto finale (max. 4,5 punti)

Keywords

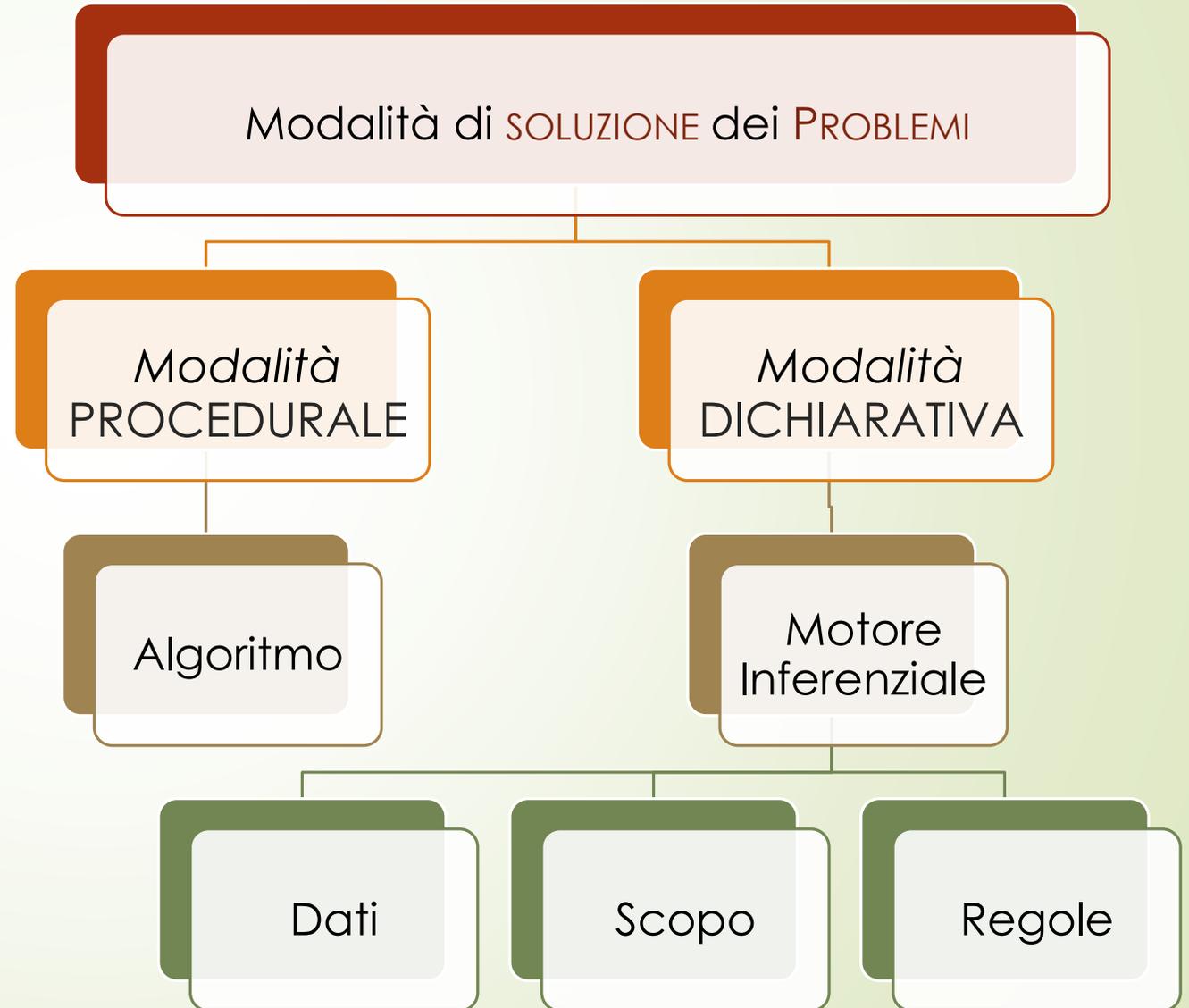
PROBLEMA, WEB E APPLICAZIONI MULTIMEDIALI



¹Paradigma: modello di riferimento, prototipo, modello



Soluzione dei problemi



Risolutori

Solutori

ALGORITMO



Procedimento che consente di **ottenere un risultato atteso** eseguendo, in un **ordine determinato**, un **insieme finito** di *passi semplici*; il termine deriva dal nome del matematico e filosofo arabo *Abū Jaʿfar Muhammad ibn Mūsā al-Khwārizmī* (**Algoritmo** è la latinizzazione del suo nome) considerato uno dei primi studiosi ad aver teorizzato esplicitamente questo procedimento.



MOTORE INFERENZIALE (COMPONENTI)



- **Sceglie** le regole da applicare

INTERPRETE

- **Predispone** l'ordine di applicazione delle regole

SCHEDULATORE

- **Contiene** l'elenco delle operazioni svolte e da svolgere

MEMORIA
DI
LAVORO

- **Verifica** la veridicità delle ipotesi fatte

RAFFORZATORE
DI
CONSISTENZA

