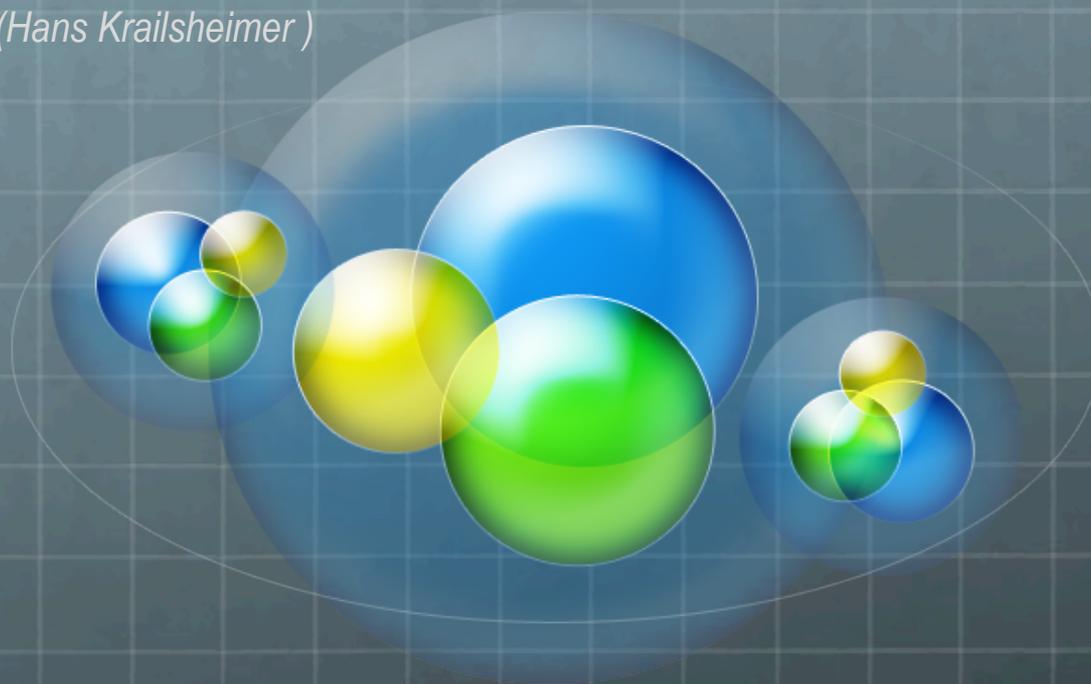


«Gli uomini con talento trovano delle
soluzioni, i geni scoprono dei problemi.»

(Hans Krailsheimer)



TECNOLOGIE INFORMATICHE MULTIMEDIALI

Corso di Laurea “Scienze e Tecnologie della Comunicazione”

Prof. Giorgio Poletti (giorgio.poletti@unife.it)

a.a. 2013-2014

Sviluppo del corso

Contenuti

- 🌐 Elementi di metodologie di soluzione dei problemi
- 🌐 Elementi di strutturazione dei contenuti, indipendenza tra tecnologie e conservazione a lungo termine delle risorse digitali
- 🌐 Elementi di progettazione, conservazione e gestione delle informazioni
- 🌐 Modelli di progettazione UCD (User Centred Design) di oggetti multimediali

Attività

- 🌐 Realizzazione di APP e eBook per piattaforme mobile
- 🌐 Creazione di semplici oggetti multimediali on line (Wiki, blog, Learning Object)
- 🌐 Applicazioni di robotica per il test di linguaggi formali di comunicazione

Materiale del corso

Materiale di Studio

- 🌐 Slide delle lezioni
- 🌐 Appunti del corso
- 🌐 Sitografia di riferimento
- 🌐 Tools on line di sviluppo (accessi aree del corso)
- 🌐 Reading ed estratti di pubblicazioni

Bibliografia

- 🌐 Guide e manuali PDF (on-line sul sito)
- 🌐 **Marco Padula, Amanda Reggiori,** *Fondamenti d'informatica per la progettazione multimediale,* Milano, Franco Angeli , 2010

Sito del corso



FACOLTA' DI LETTERE E FILOSOFIA
LAUREA IN SCIENZE
E TECNOLOGIE
DELLA COMUNICAZIONE

Contatti Telefono-Email Cerca A A A

Fatti riconoscere

Tecnologie_informatiche_multimed

Archivio

Materiale didattico

Tecnologie informatiche multimediali

ultima modifica 17/09/2013 16:30

si e orario delle lezioni

Docente: [prof. Giorgio Poletti](#)

BACHECA AVVISI

(Spazio per le comunicazioni)

In questa pagina verranno comunicati tutte le informazioni relative allo svolgimento del corso e ad eventuali variazioni di orario o luogo di svolgimento delle lezioni

Il materiale relativo all'anno accademico 2012-2013, compreso il materiale dell'insegnamento di "Abilità informatiche" è reperibile alla voce [Archivio](#).

Il corso "Tecnologie Informatiche e Multimediali" inizierà **lunedì 30 settembre alle ore 16:15** in **Aula A11** presso il Polo degli Adelardi (Via Degli Adelardi 33, Ferrara)

Lunedì 16:15 - 18:00 Aula A11 (Polo degli Adelardi - Via Degli Adelardi 33, Ferrara)

Martedì 8:30 - 10:00 Aula Magna Drigo (Polo degli Adelardi - Via Degli Adelardi 33, Ferrara)

Mercoledì 8:30- 18:00 Aula A11 (Dipartimento Studi Umanistici - Via Paradiso 12, Ferrara)



Coordinatore: [Alessandro Roccatagliati](#) - Manager didattico: [Mirta Tartarini](#) +39 0532 293482
Segreteria di Lettere e Filosofia +39 0532 293292 - Facoltà di Lettere e Filosofia

Realizzato con [Plone & Python](#) [Valid XHTML](#) [Valid CSS](#) [Legge Stanca](#) [WCAG](#)

http://www.unife.it/lettere/filosofia/comunicazione/insegnamenti/tecnologie_informatiche_multimediali



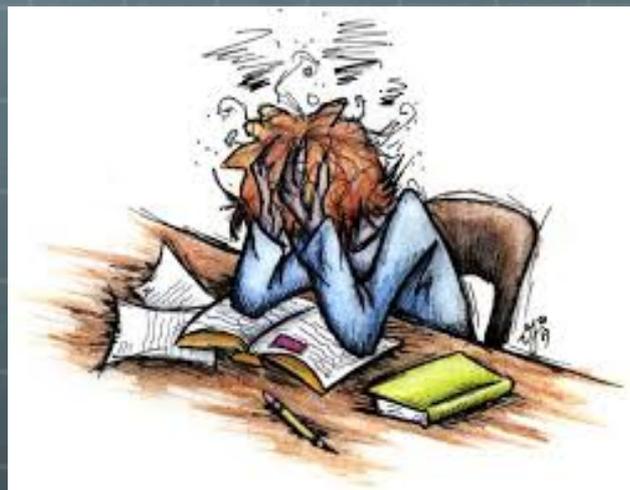
Modalità di esame

PROVA SCRITTA

(75% DEL VOTO, *max 26 punti*)

Test con 30 items

- 27 domande chiuse
- 3 domande aperte



LAVORO MULTIMEDIALE

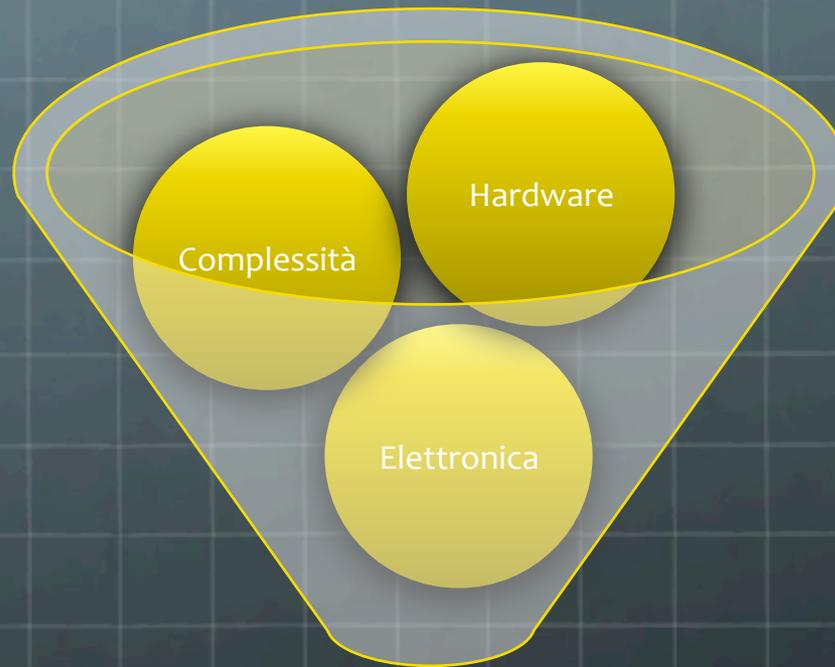
(25% DEL VOTO, *max 4 punti*)

Prodotto con tools on line o off line

- App
- Sito, Bloog, Wiki
- eBook
- Routines con Automi
- ...

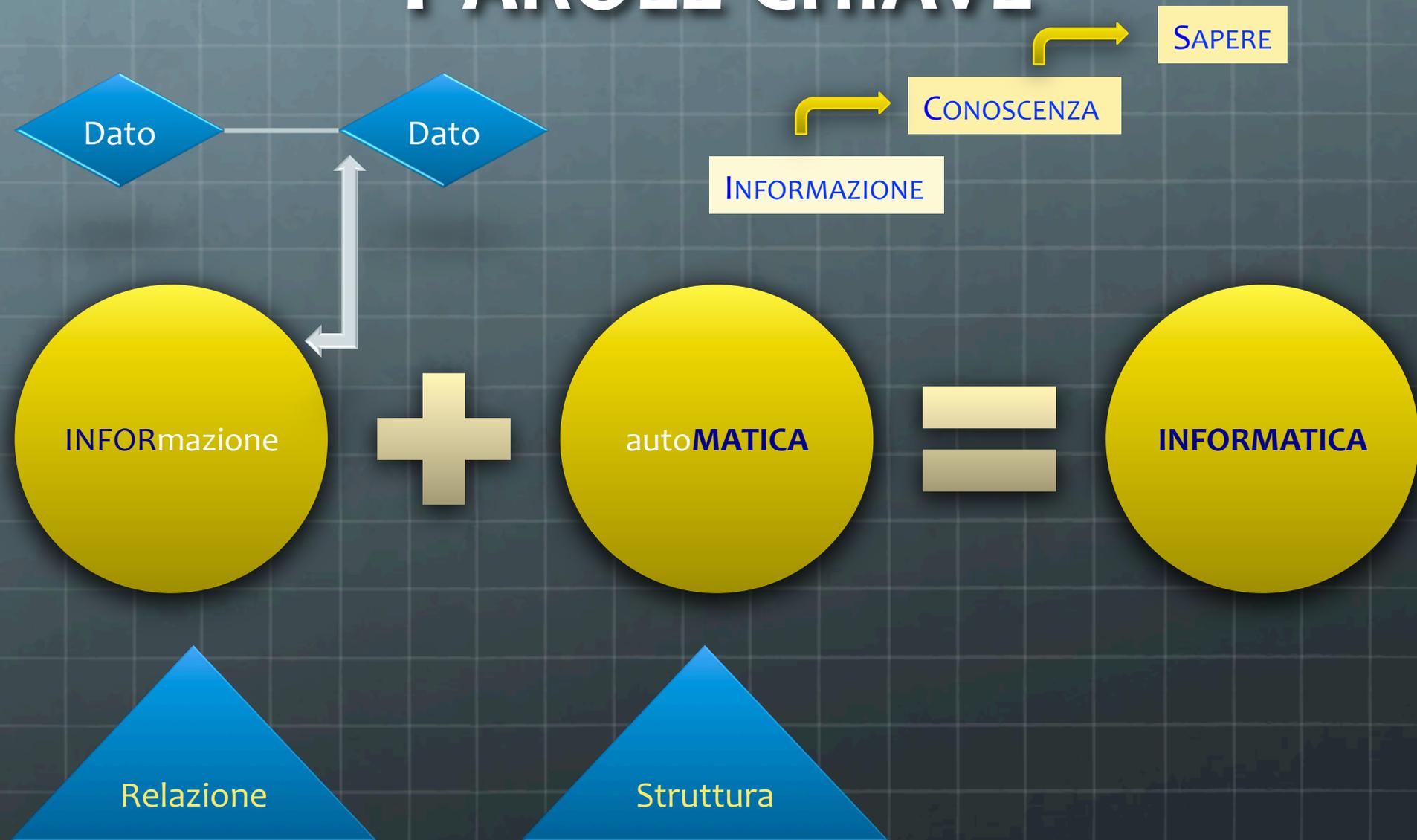


PAROLE CHIAVE

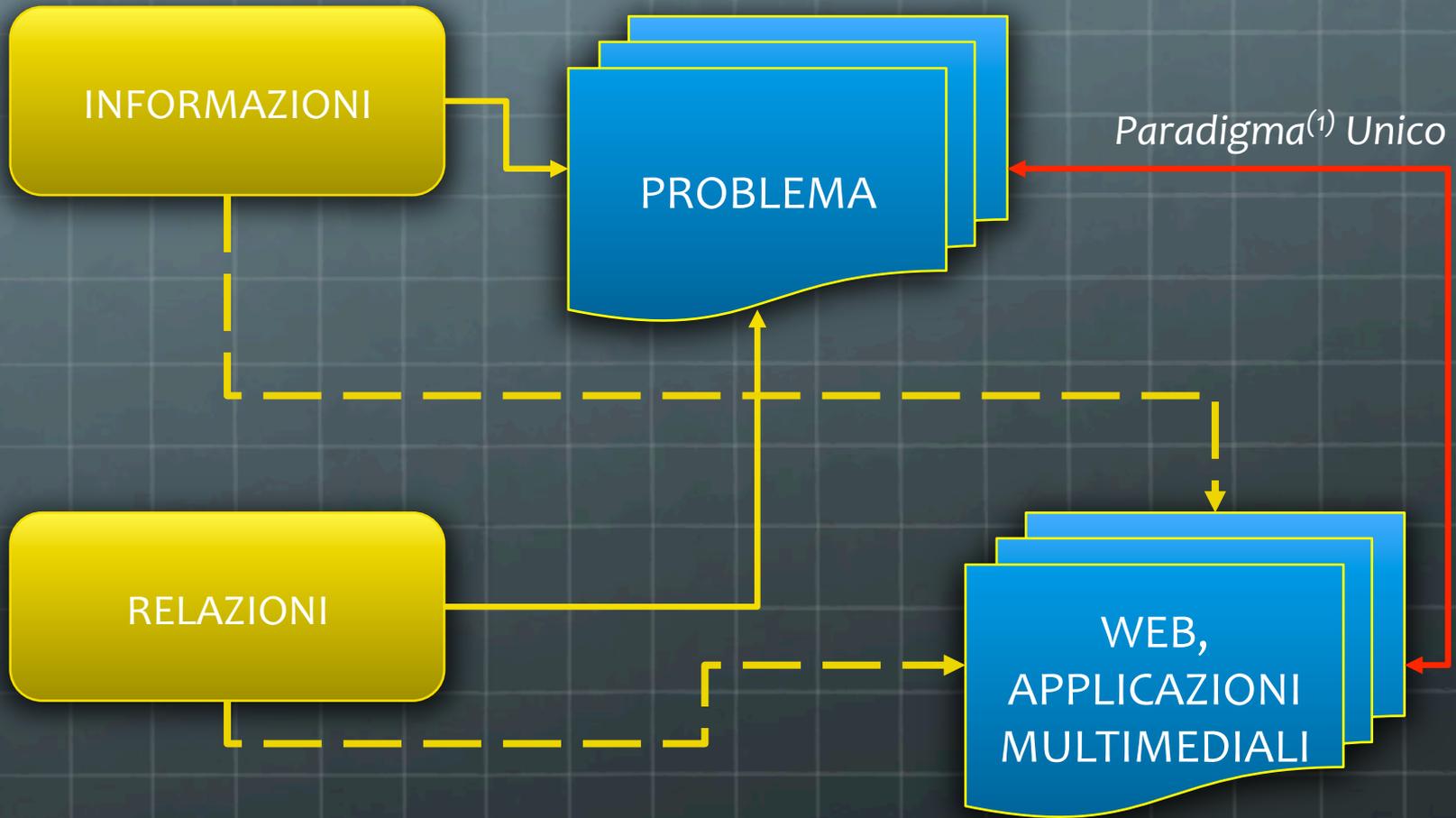


TECNOLOGIA

PAROLE CHIAVE

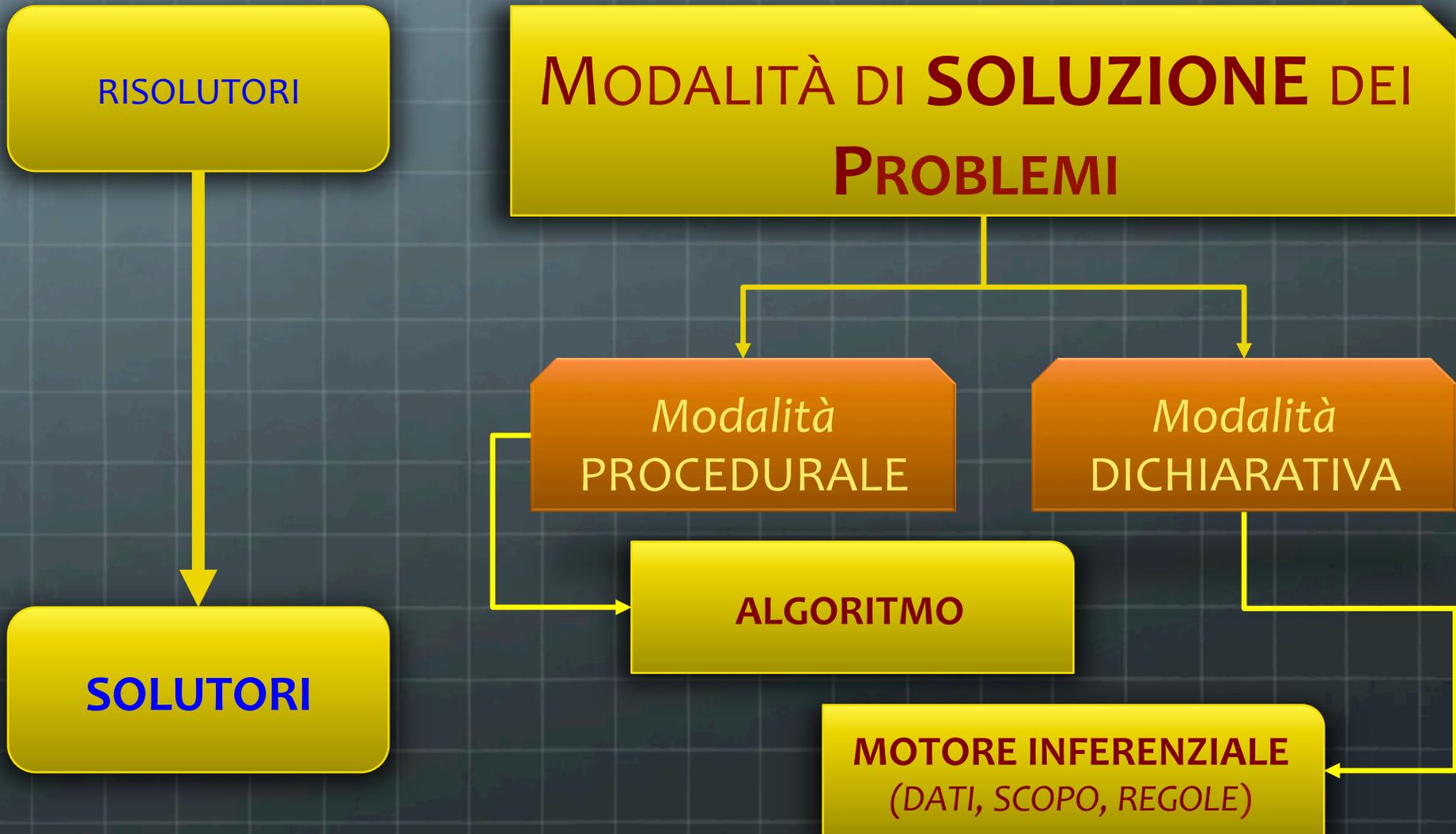


Concetti base



⁽¹⁾Paradigma: modello di riferimento, prototipo, modello

Concetti base



ALGORITMO

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

CARATTERISTICHE

- ✧ FINITEZZA
- ✧ EFFETTIVITÀ
- ✧ ESEGUIBILITÀ
- ✧ DISAMBIGUO
(concetto di semplice)

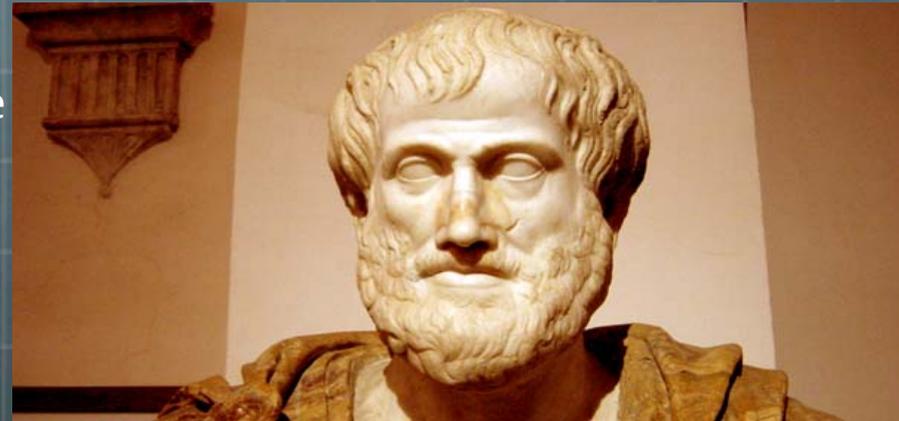
APPROCCIO MATEMATICO

- ✧ **SINTESI:** dato un problema f costruire un algoritmo A che lo risolva
- ✧ **ANALISI:** dato algoritmo A e un problema f dimostrare che A risolve
- ✧ **CLASSIFICAZIONE** (complessità strutturale) data T , quantità di risorse, individuare la classe di problemi che usano al massimo quelle risorse

MOTORE INFERENZIALE

In informatica è un procedimento che simula le modalità con cui la mente umana trae delle conclusioni logiche attraverso il ragionamento.

Tipo **DEDUTTIVO** (*forward chaining*) ricavare una verità particolare a partire da una verità generale; applicare le regole, contenute nella base di conoscenza, a un caso particolare, contenuto nei fatti noti, per trarne alcune conclusioni (Sherlock Holmes).



Tipo **INDUTTIVO** (*backward chaining*) ricavare una verità generale a partire da alcune verità particolari; partire da un possibile risultato e verificare l'esistenza di una regola capace di fornire un risultato simile. Il procedimento si applica fino a trovare una regola i cui antecedenti siano fatti noti, quindi verificati per definizione (Aristotele).

MOTORE INFERENZIALE

COMPONENTI

INTERPRETE

(decide le regole da applicare)

SCHEDULATORE

(decide l'ordine di esecuzione delle regole)

MOTORE INFERENZIALE

MEMORIA DI LAVORO

(memorizza l'elenco delle operazioni svolte e da svolgere)

RAFFORZATORE DI CONSISTENZA

(testare la veridicità delle ipotesi fatte)

PRIME CONCLUSIONI

- LE RISORSE NON SONO UN LIMITE (HARDWARE)
- BISOGNA FORMALIZZARE DATI E RELAZIONI

«Più le cose sono chiare a noi meno servono tempo e parole per spiegarlo agli altri»



IL COMPUTER DI APOLLO 11 (20 luglio 1969)

- ROM di 74 Bb
- RAM di 4 Kb