

TECNOLOGIE INFORMATICHE MULTIMEDIALI

«La scienza è costruita di fatti, come una casa è costruita di mattoni; ma un accumulo di fatti non è una scienza di più che un mucchio di mattoni.»

(Jules Henri Poincaré)



Prof. Giorgio Poletti
giorgio.poletti@unife.it

se@Learning

Università degli Studi di Ferrara
Dipartimento di Studi Umanistici
Corso di Laurea in «Scienze e Tecnologie della Comunicazione»
aa 2012-2013

CORSO

Argomenti e attività

Descrivere e risolvere
problemi

Strutture relazionali e
teoria dei **grafi**

- Elementi di progettazione, conservazione e gestione delle informazioni
 - Strutturazione dei contenuti e l'indipendenza tra tecnologie e conservazione a lungo termine delle risorse digitali
 - Modelli di progettazione: UCD (User Centred Design)
 - Linguaggi marcatori e fogli di stile HTML5, CSS3 e XML
 - Linguaggi formali e robotica applicata ai processi di comunicazione
 - Progettazione (ePUB e Apple Reader) per piattaforme mobile
-
- Creazione di semplici oggetti multimediali on line (Wiki, blog, Learning Object) con l'utilizzo di metalinguaggi e tools on-line
 - Automatizzazione di processi comunicativi uomo-macchina (machine readable) attraverso linguaggi naturali
 - Realizzazione di eBook per piattaforme mobile



Materiale di studio

- Slide delle lezioni
 - Appunti del corso (pdf on-line sul [sito dell'insegnamento](#))
 - Sitografia di riferimento (on-line sul sito dell'insegnamento)
 - Estratti di pubblicazioni (reading messi a disposizione sul sito dell'insegnamento)
-

BIBLIOGRAFIA

- Guide e manuali PDF (on-line sul sito)
- Claudio Gnoli, Vittorio Marino, Luca Rosati, Organizzare la conoscenza, Torino, Tecniche Nuove, 2006
- Marco Padula, Amanda Reggiori, Fondamenti d'informatica per la progettazione multimediale, Milano, Franco Angeli, 2010

CORSO

Esame

PROVA SCRITTA (75% DEL VOTO, max 26 punti)

Test con 30 items

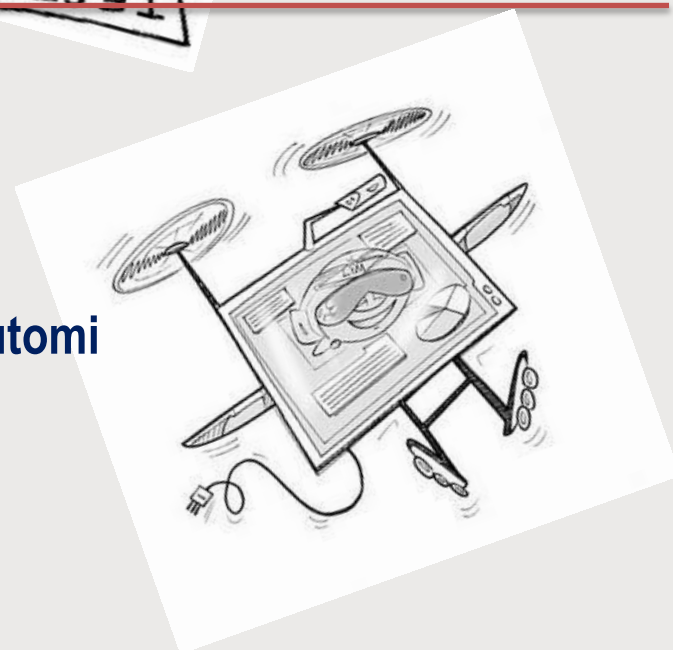
- 27 domande chiuse + 3 domande aperte



LAVORO MULTIMEDIALE (25% DEL VOTO, max 4 punti)

Scelta tra

- Lavoro con un tools on-line
- Sviluppo di un modulo con linguaggi formali per automi
- Produzione di una pubblicazione digitale (eBook)



CORSO

Sito



Opera Tecnologie informatic... x +

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

Cerca con Google

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

Contatti Telefono-Email Cerca A A A Fatti riconoscere

Tecnologie_informatiche_multimediali

Archivio

Informazioni sul corso

Abilità Informatiche (3 Crediti)

Materiale didattico

Tecnologie informatiche multimediali

ultima modifica 06/02/2013 14:17

Avvisi 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

Le lezioni del corso **Tecnologie informatiche multimediali** (12 crediti, 60 ore) inizieranno giovedì **14 febbraio 2013** (aula Magna di Economia, Via Voltapaletto 11) e il corso di quest'anno avrà il programma pubblicato nella pagina [Programma](#) della sezione Informazioni sul corso.

NEWS del 3 Gennaio 2013: le lezioni del corso che si svolgeranno nelle giornate di **Lunedì, Giovedì e Venerdì** si terranno nelle seguenti aule:

- Lunedì, Aula Magna Drigo (Via Paradiso, 12)
- Giovedì, Aula A5, Polo degli Adelardi (Via degli Adelardi, 33)
- Venerdì, Aula A9, Polo degli Adelardi (Via degli Adelardi, 33)

Le aule per le lezioni e le esercitazioni laboratoriali verranno comunicate durante il corso.

NEWS del 3 Gennaio 2013: Pubblicato, nella sezione "[Informazioni sul corso](#)" il "[Calendario delle lezioni](#)" per il II semestre 2012-2013

NEWS del 16 Gennaio 2013: Pubblicato, nella sezione "[Calendario delle lezioni](#)" orario II semestre 2012-2013 (**nuovo orario pubblicato il 16 gennaio 2013**)

AGGIORNAMENTO del 16 GENNAIO 2013

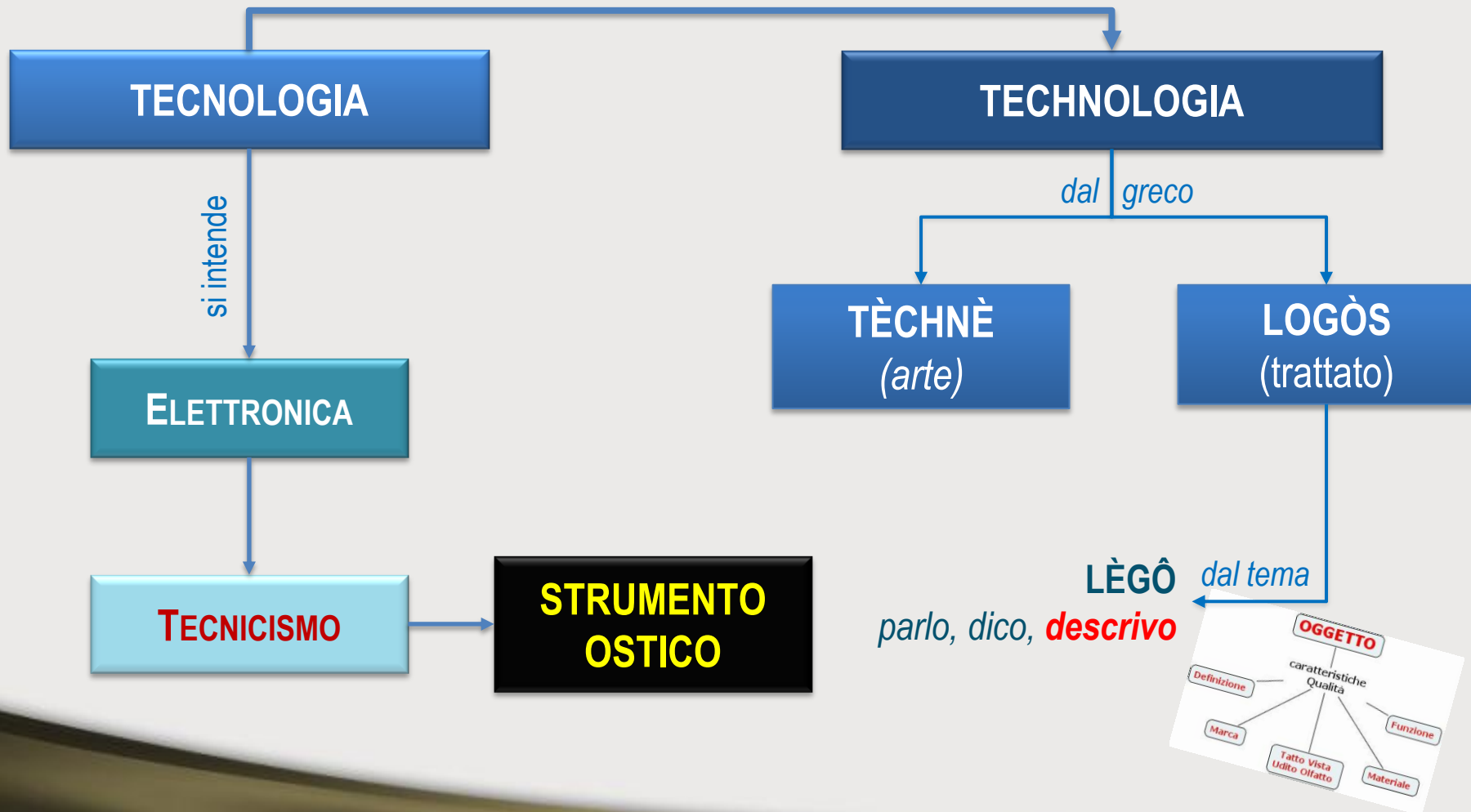
Le lezioni inizieranno **Venerdì 15 Gennaio** e si svolgeranno nelle giornate di Lunedì e Venerdì nelle seguenti aule e orari:

- Lunedì, Aula G (Via Paradiso, 12), 16:15 - 19:30
- Venerdì, Aula A9, Polo degli Adelardi (Via degli Adelardi, 33), 14:15-16:00

IT 16:48 14/02/2013

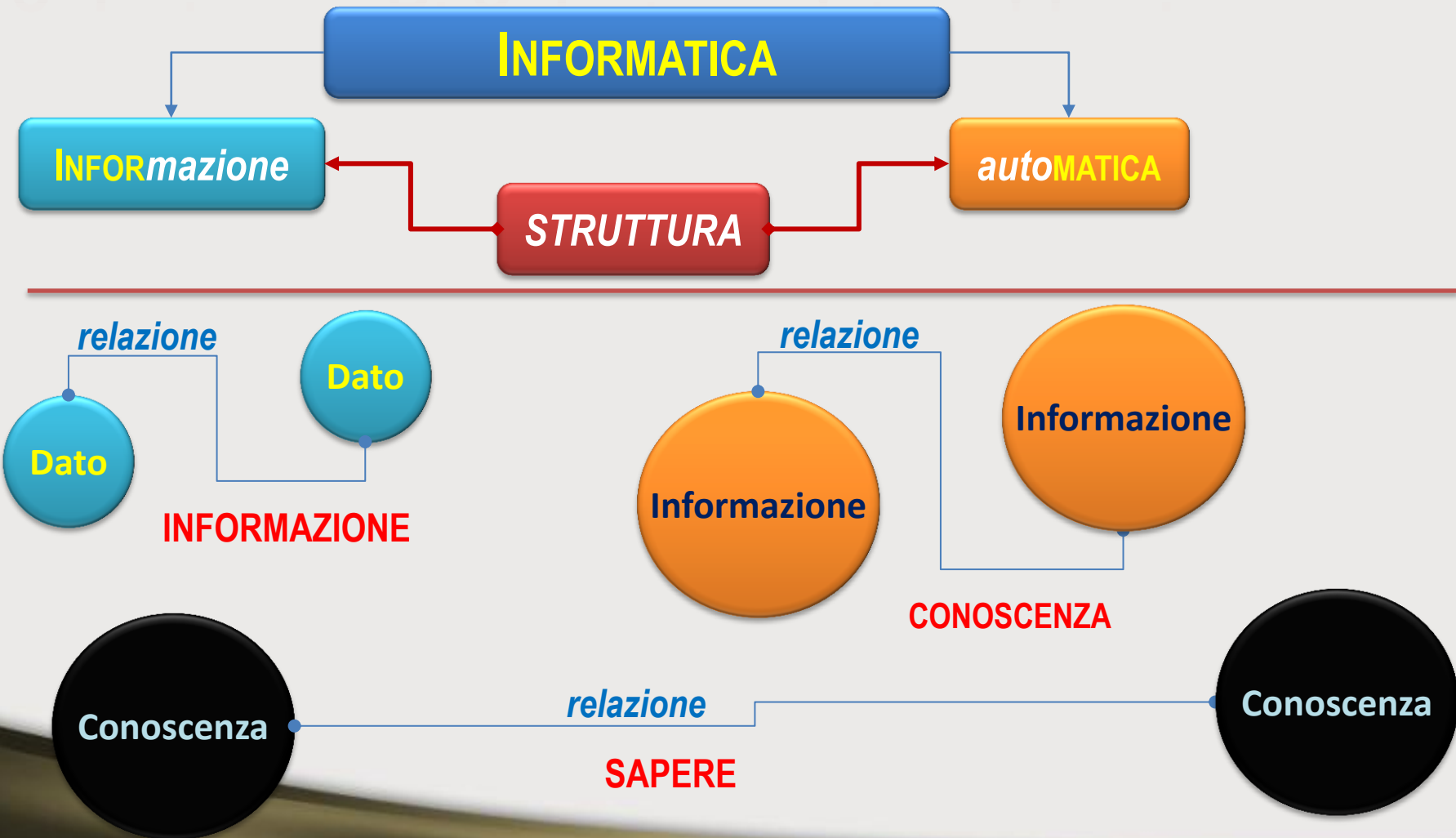
NOZIONI PRELIMINARI

Soluzione e Ri-Soluzione dei problemi



NOZIONI PRELIMINARI

Soluzione e Ri-Soluzione dei problemi



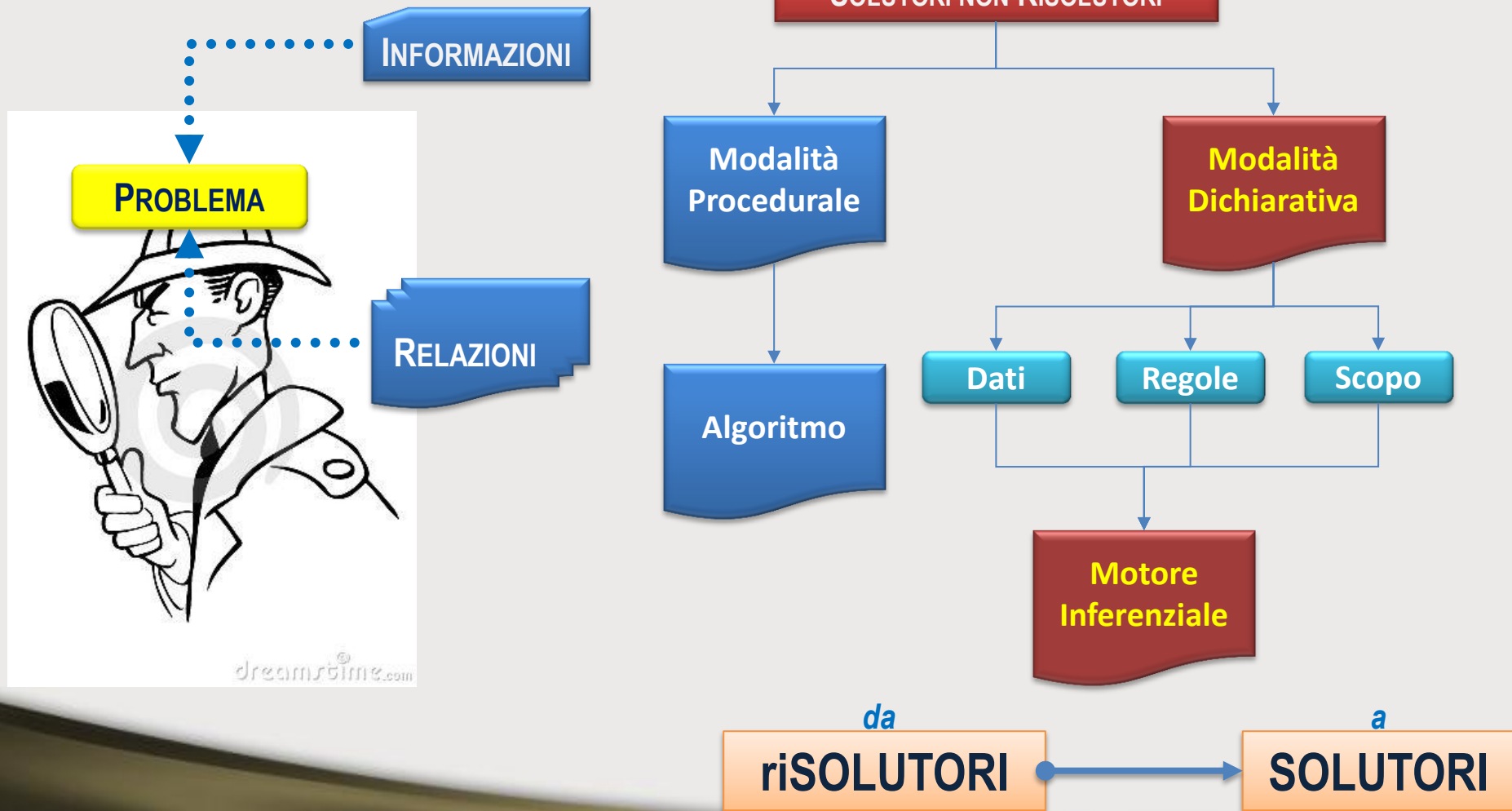
NOZIONI PRELIMINARI

Soluzione e Ri-Soluzione dei problemi



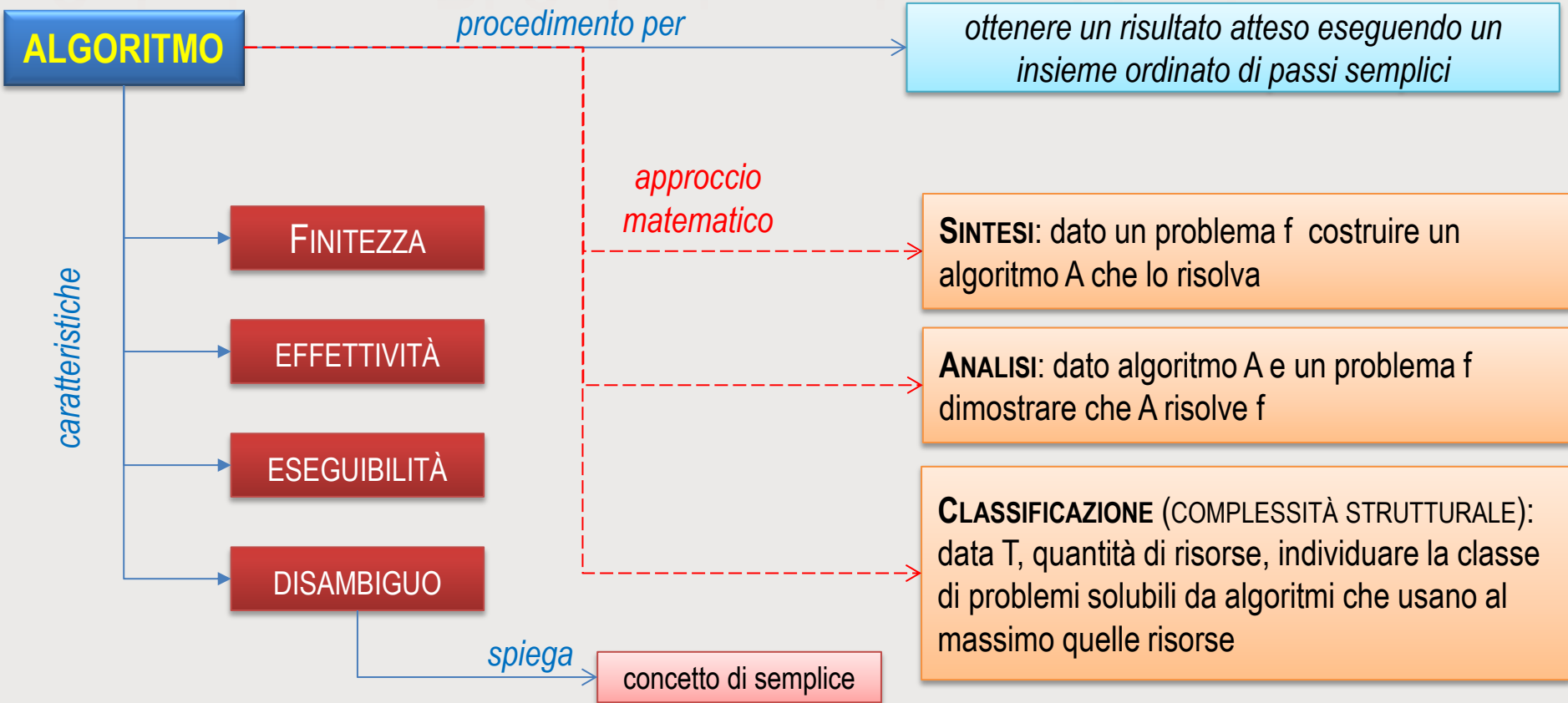
NOZIONI PRELIMINARI

Soluzione e Ri-Soluzione dei problemi



NOZIONI PRELIMINARI

Soluzione e Ri-Soluzione dei problemi



ALGORITMO : procedimento che consente di ottenere un risultato atteso eseguendo, in un determinato predeterminato, un insieme finito di passi semplici; il termine deriva dal nome del matematico e filosofo arabo **Muhammad Algrtimo 'I-Khwārizmī** considerato uno dei primi autori ad aver teorizzati esplicitamente questo procedimento.

NOZIONI PRELIMINARI

Soluzione e Ri-Soluzione dei problemi



MOTORE INFERENZIALE

componenti

INTERPRETE

(decide le regole da applicare)

SCHEDULATORE

(decide l'ordine di esecuzione delle regole)

MEMORIA DI LAVORO

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

RAFFORZATORE DI CONSISTENZA

(testare la veridicità delle ipotesi fatte)

*può trarre
conclusioni*

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.

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

MOTORE INFERENZIALE ((in informatica) è un algoritmo che simula le modalità con cui la mente umana trae delle conclusioni logiche attraverso il ragionamento.

NOZIONI PRELIMINARI



Soluzione e Ri-Soluzione dei problemi

- Hardware NON è un limite → 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

