



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI PALERMO

DIPARTIMENTO	Scienze Umanistiche		
ANNO ACCADEMICO OFFERTA	2019/2020		
ANNO ACCADEMICO EROGAZIONE	2020/2021		
CORSO DILAUREA	DISCIPLINE DELLE ARTI, DELLA MUSICA E DELLO SPETTACOLO		
INSEGNAMENTO	INFORMATICA UMANISTICA		
CODICE INSEGNAMENTO	13563		
MODULI	Si		
NUMERO DI MODULI	2		
SETTORI SCIENTIFICO-DISCIPLINARI	ING-INF/05		
DOCENTE RESPONSABILE	ARDIZZONE EDOARDO	Cultore della Materia	Univ. di PALERMO
ALTRI DOCENTI	AUGELLO AGNESE	Professore a contratto	Univ. di PALERMO
	ARDIZZONE EDOARDO	Cultore della Materia	Univ. di PALERMO
CFU	12		
PROPEDEUTICITA'			
MUTUAZIONI			
ANNO DI CORSO	2		
PERIODO DELLE LEZIONI	2° semestre		
MODALITA' DI FREQUENZA	Facoltativa		
TIPO DI VALUTAZIONE	Voto in trentesimi		
ORARIO DI RICEVIMENTO DEGLI STUDENTI	ARDIZZONE EDOARDO Martedì 11:00 13:00 Ufficio del docente AUGELLO AGNESE Martedì 08:00 09:00 Aula Seminari C1Il ricevimento e' fissato orientativamente prima della lezione ma e' preferibile fissare degli appuntamenti su richiesta.		

DOCENTE: Prof. EDOARDO ARDIZZONE

PREREQUISITI	Conoscenze informatiche di base su architettura dei calcolatori, strutture dati, programmazione.
RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI	CONOSCENZA E CAPACITA' DI COMPRENSIONE Lo studente acquisira' conoscenze e metodologie per definire, affrontare e risolvere problemi inerenti alla produzione e alla fruizione di contenuti multimediali. Lo studente sara' in grado di selezionare e valutare algoritmi e strutture dati fondamentali. Per il raggiungimento di questo obiettivo il corso prevede: lezioni ed esercitazioni frontali; analisi e discussione di semplici applicazioni. Per la verifica di questo obiettivo l'esame comprende il colloquio finale sugli argomenti del programma; la discussione della tesina preparata autonomamente. CAPACITA' DI APPLICARE CONOSCENZA E COMPRENSIONE Lo studente sapra' applicare le conoscenze acquisite al dimensionamento e alla utilizzazione di metodi e tecniche per la rappresentazione e la utilizzazione di dati multimediali, e per la strutturazione e la presentazione di informazioni. Egli acquisira' altresì la capacita' di rapportarsi alle piu' diffuse realta' di mercato riguardanti dispositivi, metodi e applicazioni del settore. Per il raggiungimento di questo obiettivo il corso prevede: esercitazioni teoriche e al computer (individuali e di gruppo); preparazione di una tesina svolta autonomamente. Per la verifica di questo obiettivo l'esame comprende la discussione degli elaborati preparati durante le esercitazioni teoriche e al computer; la discussione della tesina preparata autonomamente. AUTONOMIA DI GIUDIZIO Attraverso l'approccio metodologico acquisito durante il corso lo studente acquisira' capacita' di utilizzazione e di integrazione, in diversi ambiti applicativi, degli strumenti appresi. Egli sara' dunque in grado di affrontare problemi nuovi non strutturati e proporre soluzioni anche in presenza di dati limitati e incompleti, integrando le conoscenze acquisite durante il corso, e sara' in grado di analizzare pregi e difetti delle soluzioni proposte. Per il raggiungimento di questo obiettivo il corso prevede: lezioni frontali; esercitazioni teoriche e al computer (individuali e di gruppo); preparazione di una tesina svolta autonomamente. Per la verifica di questo obiettivo l'esame comprende il colloquio finale sugli argomenti del programma; la discussione degli elaborati preparati durante le esercitazioni teoriche e al computer; la discussione della tesina preparata autonomamente. ABILITA' COMUNICATIVE Lo studente sara' in grado di lavorare in gruppo, di comunicare con competenza e proprieta' di linguaggio problematiche di elaborazione, strutturazione e gestione di dati multimediali, anche in contesti specializzati. Egli sapra' interagire con progettisti e tecnici per la realizzazione di sistemi per la produzione e la fruizione di contenuti multimediali. Per il raggiungimento di questo obiettivo il corso prevede: lezioni ed esercitazioni individuali e di gruppo. Per la verifica di questo obiettivo l'esame comprende il colloquio finale sugli argomenti del corso; la discussione degli elaborati preparati durante le esercitazioni; la discussione della tesina preparata autonomamente. CAPACITA' DI APPRENDIMENTO Lo studente sara' in grado di affrontare in autonomia le problematiche relative alla produzione e fruizione di contenuti multimediali. Per il raggiungimento di questo obiettivo il corso prevede: esercitazioni individuali e di gruppo. Per la verifica di questo obiettivo l'esame comprende la discussione degli elaborati preparati durante le esercitazioni; la discussione della tesina.
VALUTAZIONE DELL'APPRENDIMENTO	La valutazione dell'apprendimento (esame finale) si articola in due fasi: 1) Svolgimento di una tesina su argomenti assegnati dal docente e presentazione della stessa. 2) Prova orale La tesina e' sviluppata autonomamente dallo studente e consiste nello sviluppo di un semplice progetto applicativo per la gestione strutturata di informazioni multimediali e per la loro presentazione. Essa ha l'obiettivo di accertare il possesso delle abilita' e delle capacita' di applicare conoscenza e comprensione dei metodi e dei sistemi studiati durante il corso. La prova orale consiste in un colloquio sugli argomenti del programma della materia. Il risultato della valutazione dell'apprendimento e' un voto in trentesimi.
ORGANIZZAZIONE DELLA DIDATTICA	Lezioni frontal. Esercitazioni teoriche e al computer. Sviluppo di semplici progetti applicativi.

**MODULO
INFORMATICA MULTIMEDIALE**

Prof. EDOARDO ARDIZZONE

TESTI CONSIGLIATI

M. De Santo, F. Colace, P. Napoletano: "Informatica per le arti visive, la musica e lo spettacolo", McGraw-Hill, 2012.
Altro materiale didattico reso disponibile dal docente sul sito del corso.

TIPO DI ATTIVITA'	C
AMBITO	10645-Attività formative affini o integrative
NUMERO DI ORE RISERVATE ALLO STUDIO PERSONALE	120
NUMERO DI ORE RISERVATE ALLE ATTIVITA' DIDATTICHE ASSISTITE	30

OBIETTIVI FORMATIVI DEL MODULO

Il corso ha l'obiettivo di introdurre le principali tecnologie e metodologie per la produzione e la fruizione di contenuti multimediali, utilizzando un approccio algoritmico. Verranno forniti gli strumenti metodologici per l'analisi ed il confronto di algoritmi e di strutture dati fondamentali. Una volta descritti i principi di base della rappresentazione dei dati multimediali (testo, audio, immagini, video) e i principali requisiti tecnico-metodologici per la loro utilizzazione, verranno introdotti alcuni degli applicativi software di rilievo nel settore. Essi saranno utilizzati dagli studenti per realizzare semplici progetti applicativi per la gestione strutturata di informazioni multimediali e per la loro presentazione.

PROGRAMMA

ORE	Lezioni
1	Introduzione al corso. Sillabo. Informazioni operative
5	La codifica digitale dei documenti (testo, grafica, immagini, suono, video)
3	La compressione dei dati e dell'informazione.
2	La distribuzione dei documenti. Lo streaming.
3	I principali applicativi per l'elaborazione di testo, audio, immagini, video.
4	I principali dispositivi per l'I/O di immagini e video.

ORE	Esercitazioni
12	Sviluppo di semplici progetti di elaborazione ed analisi di dati multimediali, con l'uso di applicativi di punta nel settore.