



Università degli Studi di Palermo

***Dipartimento di Ingegneria Chimica,
Gestionale, Informatica, Meccanica***

Informatica per la Storia dell'Arte

Anno Accademico 2013/2014

Docente: ing. Salvatore Sorce

Presentazione del corso

Notizie

Docente:

Ing. Salvatore Sorce, Ph.D.

salvatore.sorce@unipa.it, 09123862609

Lezioni:

Mar e Mer, 15-17, aula Multimediale A del Polo Didattico

Ricevimento:

Martedì, 11-12, @ ex-Dip. Ing. Nucleare, edificio 6, II piano

Dopo il corso: per appuntamento

Sito web:

<http://www.unipa.it/sorce> (LEGGERE LA SEZIONE F.A.Q.)

Sull'uso dell'e-mail...

- **SUBJECT:** <*testo significativo*>
- Testo chiaro e conciso
- Usare l'italiano *esteso* e grammaticalmente corretto
- Inserire i dati utili per ottenere l'informazione desiderata
- **Firmare** sempre il messaggio

In mancanza di **subject** e di **firma**, il messaggio rimarrà **senza risposta!!**

- Altri dettagli nella **sezione F.A.Q.** del mio sito

Strumenti web

Pagina del corso:

<http://www.unipa.it/sorce/didattica/isa1314>

Rappresentante degli studenti per il CdL:

Elena Castronovo, Conny Catalano

Altre informazioni:

Pagina docente su portale.unipa.it

Obiettivi del corso

- Far conoscere cos'è e cosa NON è l'Informatica.
- Capire i concetti alla base dell'elaborazione automatica delle informazioni
- Mostrare le caratteristiche comuni di alcune applicazioni dell'informatica alla fruizione e valorizzazione dei beni culturali e artistici, e stimolarne l'uso.

Prerequisiti

NESSUNO

Testi di consultazione

- G. Micheal Schneider, Judith L. Gersting, "Informatica", ed. Apogeo
- Slides utilizzate a lezione e scaricabili on line.
- Fonti disponibili sul web indicate dal docente

Organizzazione del corso (provvisoria)

- Informatica come scienza degli algoritmi
- Rappresentazione digitale e reti
 - paradigma client server
 - Cosa significa lavorare online e offline: vantaggi e svantaggi
- Tecnologie e tecniche
 - Percezione audio e video
 - Visione artificiale
 - Audio binaurale
 - Cattura, rappresentazione, modellazione, navigazione 3D
 - Realtà aumentata - occhiali google
 - Problemi di sincronismo
 - Video mapping
 - Soluzioni mobili online e offline
 - Soluzioni fisse, touch screen
- Database
- Ciclo di produzione di una app
- Come si scrive un progetto, materiale a supporto, organizzazione contenuti

Esami

Prova teorica su tutti gli argomenti svolti nella prima parte (compito scritto con domande a risposta multipla e aperta).

Prova pratica sugli argomenti svolti nella seconda parte.

L'iscrizione agli appelli va eseguita dal portale studenti (<http://studenti.unipa.it>)

Domande?

