



**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](http://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?

