

SCHEDA DOCENTE PROGRAMMA - A.A. 2016-2017

**PROGRAMMA DELL'INSEGNAMENTO DI "INFORMATICA DI BASE"
DEL CORSO DI STUDIO: Corso di Laurea Triennale in SCIENZE MOTORIE E
SPORTIVE (L22)**

NUMERO DI CREDITI: 4

SEMESTRE : I

COGNOME E NOME DOCENTE: PETRICOLA ALBERTO

**ORARIO DI RICEVIMENTO: AL TERMINE DELLA LEZIONE OPPURE DA CONCORDARE, CON GLI
STUDENTI CHE NE FANNO RICHIESTA, MEDIANTE PRENOTAZIONE VIA EMAIL**

SEDE PER IL RICEVIMENTO: SEDE DISCAB (Coppito2)

N. TELEFONO (eventuale):

E-MAIL: alberto.petricola@univaq.it

1	Obiettivi del Corso	Fornire una conoscenza generale sui principi di funzionamento delle strumentazioni e delle applicazioni informatiche di maggior diffusione, volta a ottenere un utilizzo più efficiente di tali risorse.
2	Contenuti del corso e gli esiti di apprendimento	Il tema principale sarà il trattamento dell'informazione, attraverso le fasi di codifica, rappresentazione ed elaborazione. Verranno analizzate le componenti principali di un elaboratore e la sua logica di funzionamento, attraverso lo studio degli operatori logici e della rappresentazione binaria dell'informazione. Attenzione verrà rivolta agli strumenti di maggior diffusione, con particolare riferimento alle applicazioni basate sull'utilizzo della rete Internet. Al termine del corso lo studente dovrà essere in grado di comprendere i principi del funzionamento dei dispositivi più comuni, riuscendo a individuare metodologie per un uso più efficiente e riuscendo a comprendere eventuali problematiche legate a vari utilizzi.
3	Conoscenze di base richieste e attività di apprendimento	E' richiesta una preparazione minima nel campo dell'aritmetica. Possono essere utili conoscenze di base di elettronica. L'insegnamento si svolgerà tramite lezioni frontali, corredate di esercitazioni sulle principali tematiche.

4	Metodi e criteri di valutazione e verifica	Prova scritta con esame orale facoltativo
5	Materiale Didattico	<ul style="list-style-type: none">• Informatica di base - McGraw-Hill - Dennis P. Curtin, Kim Foley, Kunal Sen, Cathleen Morin• Fluency Conoscere e usare l'informatica Lawrence Snyder Ed. Pearson – Addison Wesley• Materiale da Internet• Appunti e slide delle lezioni