

Denominazione	FONDAMENTI DI INFORMATICA
Moduli componenti	
Settore scientifico-disciplinare	ING-INF/05
Anno di corso e semestre di erogazione	1° anno, 1° semestre
Lingua di insegnamento	Italiano
Carico didattico in crediti formativi universitari	6 CFU
Numero di ore di attività didattica frontale	48
Docente	Prof. Carmelo Antonio Ardito
Risultati di apprendimento specifici	<p>Si intende far acquisire agli studenti le conoscenze sulle nozioni di base dell'informatica ed in particolare i principi, le tecniche e gli strumenti fondamentali relativi al trattamento automatico dell'informazione. Più specificatamente il corso si propone di fornire conoscenze e capacità di comprensione in tre ambiti importanti dell'informatica di base:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) architettura dei calcolatori elettronici; b) rappresentazione dell'informazione digitale; c) risoluzione di problemi mediante un approccio algoritmico. <p><i>Conoscenze e comprensione:</i> Al termine del percorso di studio lo studente avrà acquisito capacità basilari di programmazione utilizzando come riferimento il linguaggio C e sarà in grado di risolvere semplici problemi progettando ed implementando programmi corretti e ben strutturati.</p> <p><i>Capacità di applicare conoscenze e comprensione:</i> Lo studente saprà definire ed elaborare autonomamente i requisiti di scenario e verificare la correttezza di un programma per la risoluzione di un problema dato, proponendo soluzioni algoritmiche spesso complesse e di non univoca soluzione.</p> <p><i>Autonomia di giudizio e pensiero critico:</i> Al termine delle lezioni, gli studenti sapranno valutare l'utilizzo dei migliori costrutti sintattici per la realizzazione di un programma in termini di applicabilità e leggibilità del codice.</p>
Programma	<p>Il programma del corso è composto dai seguenti contenuti didattici:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Architettura di un elaboratore <ul style="list-style-type: none"> ○ Nozioni di base ○ Codifica binaria dell'informazione ○ Architettura di von Neumann ○ Reti di calcolatori e sistemi distribuiti ○ Il sistema operativo • Programmazione <ul style="list-style-type: none"> ○ Algoritmi e programmazione strutturata ○ Codifica degli algoritmi in un linguaggio di alto livello



	<ul style="list-style-type: none">○ Esecuzione di programmi C su macchine reali○ Tipi di dato○ Strutture di controllo○ Funzioni e procedure○ Gestione dei file
Tipologie di attività didattiche previste e relative modalità di svolgimento	<p>L'insegnamento è strutturato in lezioni di didattica frontale, incoraggiando l'interazione e la partecipazione attiva degli studenti, ed esercitazioni, integrate con le lezioni e svolte con l'ausilio di un elaboratore per la programmazione di algoritmi in linguaggio C.</p> <p>È previsto inoltre l'utilizzo di tecnologie digitali per l'erogazione delle lezioni e delle esercitazioni.</p>
Metodi e criteri di valutazione dell'apprendimento	<p>La valutazione dell'apprendimento (sia per studenti frequentanti che non frequentanti) consiste nello svolgimento di una prova scritta contenente quesiti teorici e pratici relativi ai contenuti del corso proposti attraverso domande a risposta multipla. Sarà richiesta inoltre la definizione e codifica di un algoritmo in linguaggio C. La valutazione del quesito progettuale terrà conto della comprensione delle specifiche di progetto e della qualità implementativa della soluzione proposta.</p> <p>Sarà prevista inoltre una prova orale facoltativa. In questo caso, la prova scritta concorrerà alla composizione del voto finale, nella misura del 70%. Il restante 30% della valutazione si baserà sul colloquio orale finale. La valutazione del colloquio orale è espressa in trentesimi e terrà conto della proprietà di linguaggio, della capacità argomentativa, di analisi critica e di ragionamento.</p>
Criteri di misurazione dell'apprendimento e di attribuzione del voto finale	<p>La valutazione dell'apprendimento prevede l'attribuzione di un voto finale espresso in trentesimi.</p> <p>Il voto finale sarà determinato attraverso l'esame scritto sopra dettagliato. In particolare, il test si compone di 10 quesiti a risposta multipla (2 punti per ciascun quesito) e da un quesito di natura progettuale (a cui sono assegnati 10 punti)</p> <p>La concessione della lode sarà valutata per i soli studenti che abbiano raggiunto la valutazione complessiva di 30/30, analizzando la capacità di applicazione delle conoscenze acquisite nonché la capacità di proporre soluzioni corrette ed efficienti nella risoluzione di problemi logici attraverso la programmazione di algoritmi strutturati.</p>
Propedeuticità	<p>Non sono richiesti prerequisiti specifici, ma è auspicabile una buona familiarità con l'uso di un elaboratore.</p>
Materiale didattico utilizzato e materiale didattico consigliato	<ul style="list-style-type: none">– Slides, dispense e materiale supplementare fornite dal docente– INFORMATICA: ARTE E MESTIERE 4/ED. Dino Mandrioli, Stefano Ceri, Licia Sbattella, Paolo Cremonesi, Giampiero Cugola, McGraw Hill, 2014 (ISBN: 9788838668487)