

FACOLTA' DI INGEGNERIA – A.A. 2011/12 – 2012/13
CLASSE LM-32 – INGEGNERIA INFORMATICA

CORSO DI LAUREA MAGISTRALE IN INGEGNERIA INFORMATICA

ELENCO SCHEDE DI TRASPARENZA DEGLI INSEGNAMENTI.

SCHEDE DI TRASPARENZA DEGLI INSEGNAMENTI DI PRIMO ANNO:

ARCHITETTURE AVANZATE DEI CALCOLATORI
ARCHITETTURE E PROGETTO DI SISTEMI WEB
ELABORAZIONE NUMERICA DEI SEGNALI
ELEMENTI DI GESTIONE DI AZIENDE E PA
LINGUAGGI E TRADUTTORI
TEORIA E TECN.ELABORAZIONE IMMAGINE

SCHEDE DI TRASPARENZA DEGLI INSEGNAMENTI DI SECONDO ANNO:

INFORMATICA GRAFICA
INTELLIGENZA ARTIFICIALE
ROBOTICA
SISTEMI DI ELABORAZIONE DELLE INFORMAZIONI

FACOLTÀ	INGEGNERIA
ANNO ACCADEMICO	2011/12
CORSO DI LAUREA MAGISTRALE	Ingegneria Informatica
INSEGNAMENTO	Architetture avanzate dei calcolatori
TIPO DI ATTIVITÀ	Caratterizzante
AMBITO DISCIPLINARE	Ingegneria informatica
CODICE INSEGNAMENTO	01475
ARTICOLAZIONE IN MODULI	NO
SETTORI SCIENTIFICO DISCIPLINARI	ING-INF/05
DOCENTE RESPONSABILE	Filippo SORBELLO Professore ordinario Università degli Studi di Palermo
CFU	12
NUMERO DI ORE RISERVATE ALLO STUDIO PERSONALE	210
NUMERO DI ORE RISERVATE ALLE ATTIVITÀ DIDATTICHE ASSISTITE	90
PROPEDEUTICITÀ	Nessuna
ANNO DI CORSO	1
SEDE DI SVOLGIMENTO DELLE LEZIONI	Consultare il sito www.ingegneria.unipa.it
ORGANIZZAZIONE DELLA DIDATTICA	Lezioni frontali, Esercitazioni in aula ed in laboratorio
MODALITÀ DI FREQUENZA	Obbligatoria
METODI DI VALUTAZIONE	1) progettazione e messa a punto, <i>in gruppo</i>, di un circuito FPGA sulla base di specifiche date. La complessità dell'architettura da progettare sarà legata alla consistenza del gruppo di lavoro: tipicamente 2 o 3 allievi. 2) prova orale sugli argomenti trattati nel corso ed in particolari quelli inseriti nella prima, seconda e terza parte della voce <i>Obiettivi formativi</i>, più avanti riportata. La prova orale comprende anche la presentazione, <i>in gruppo</i>, di un approfondimento riguardante un argomento concordato. Per quanto riguarda gli argomenti di Storia la prova orale potrà essere sostituita da una presentazione, <i>in gruppo</i>, di un argomento concordato con il docente riguardante <i>o l'approfondimento di un tema trattato a lezione o l'esposizione di un tema non trattato a lezione o la biografia di un personaggio della storia dell'informatica.</i> 3) test a risposta multipla sui seminari organizzati all'interno del Corso.
TIPO DI VALUTAZIONE	Voto in trentesimi
PERIODO DELLE LEZIONI	Primo semestre
CALENDARIO DELLE ATTIVITÀ	Consultare il sito www.ingegneria.unipa.it

DIDATTICHE	
ORARIO DI RICEVIMENTO DEGLI STUDENTI	Lunedì e mercoledì, dopo la lezione.

RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI

Conoscenza e capacità di comprensione

L'allievo, alla fine del corso, avrà acquisito conoscenze sull'evoluzione storica e sullo stato dell'arte delle architetture dei sistemi di elaborazione. In particolare saprà valutare le qualità e l'innovatività delle soluzioni architetture dei nuovi processori in commercio. Saprà inoltre progettare, a livello funzionale e logico, nuove architetture per risolvere specifici problemi applicativi e realizzare soluzioni circuitali mediante processori FPGA (Field Programmable Gate Array).

Capacità di applicare conoscenza e comprensione

Le conoscenze acquisite durante il corso sia mediante le lezioni frontali, sia mettendo a punto soluzioni circuitali prototipali, mediante l'uso di schede con FPGA, lo rafforzeranno nella comprensione degli argomenti.

Inoltre lo sforzo progettuale per la progettazione dell'architettura e l'implementazione della relativa soluzione circuitali con FPGA, oggetto della tesina, consentiranno una auto-verifica delle conoscenze acquisite.

Autonomia di giudizio

La progettazione dell'architettura costituirà un fondamentale banco di prova per verificare le capacità acquisite.

A conclusione l'allievo sarà capace di affrontare, in autonomia, problemi non strutturati e prendere le opportune decisioni.

Abilità comunicative

L'allievo sarà capace di esporre con padronanza di linguaggio, con chiarezza e con la maturità derivante anche dalla conoscenza dell'evoluzione storica, le caratteristiche delle architetture dei moderni sistemi di elaborazione. Egli saprà dunque interloquire, anche nei gruppi di lavoro, con colleghi progettisti e con tecnici per affrontare e risolvere problemi del settore. Tale capacità verrà accentuata dall'obbligatorietà del lavoro di gruppo sia per la progettazione dell'architettura sia per l'approfondimento di un argomento concordato.

Capacità di apprendimento

L'allievo saprà affrontare in autonomia argomenti di architetture dei calcolatori sia a livello storico, sia a livello teorico sia a livello di progettazione funzionale e logica.

OBIETTIVI FORMATIVI

Il Corso si pone lo scopo di completare la preparazione dell'ingegnere informatico nel settore delle architetture dei sistemi di elaborazione.

La **prima** parte del corso fornirà una panoramica generale sulle tappe che hanno caratterizzato, nel tempo, il calcolo automatico ed i relativi strumenti.

Si evidenzierà in questo modo che gli attuali sistemi di calcolo elettronico sono il frutto di tante idee e sperimentazioni che nel tempo si sono succedute pur con i limiti delle tecnologie via via utilizzate.

La **seconda** parte del corso è destinata allo studio delle soluzioni architetture note.

La **terza** parte è destinata all'insegnamento del linguaggio standard VHDL (*VHSIC (Very High Speed Integrated Circuits) Hardware Description Language*) per la progettazione di circuiti integrati digitali.

Insieme al linguaggio VHDL verrà insegnato l'analogo linguaggio Handel C, dalle prestazioni inferiori, ma fortemente orientato alla progettazione di circuiti FPGA e con una sintassi vicina al linguaggio C.

La **quarta** parte del corso è destinata alla descrizione delle tecnologie per la realizzazione di

prototipi con circuiti FPGA ed in particolare alle soluzioni proposte dalla ditta Xilinx.
Le **attività di laboratorio** prevedono la progettazione assistita, *in gruppo*, di una architettura sulla base di specifiche date utilizzando il linguaggio VHDL o Handel C per la progettazione ed una scheda con un circuito FPGA per la realizzazione di un prototipo elettronico funzionante.

ORE FRONTALI	LEZIONI FRONTALI
10	= Storia dell'informatica: gli albori; gli ausili meccanici; le calcolatrici meccaniche; le macchine di Babbage; gli strumenti analogici; i primi calcolatori elettronici; i calcolatori elettronici a programma memorizzato; l'informatica in Italia.
10	= Fondamenti di progettazione degli elaboratori: categorie; linee di sviluppo della tecnologia; linee di sviluppo dei circuiti integrati; tendenze nei fattori di costo; dipendenza critica dei componenti; misurare le prestazioni. Principi quantitativi di progettazione: parallelismo; principio di località; legge di Amdahl; equazione delle prestazioni di un processore.
8	= richiami sulle architetture tradizionali (omogeneizzazione delle conoscenze da parte degli allievi);
6	= calcolatori con ridotto numero di istruzioni RISC;
4	= parallelismo a livello di istruzione e processori superscalari;
10	= unità di controllo: micro-operazioni, implementazioni cablate, controllo micro-programmato
10	= organizzazione parallela: processori multipli, multiprocessori simmetrici, cluster, calcolo vettoriale.
18	= linguaggio VHDL e HandelC per la descrizione dell'hardware
10	= caratteristiche dei circuiti FPGA della Xilinx e loro uso
	SEMINARI
14	= Architetture dei mainframe e loro caratteristiche. (organizzato in collaborazione con la ditta IBM).
	ESERCITAZIONI
10	= Realizzazione in laboratorio di una architettura sistema implementato su una scheda con FPGA.
TESTI CONSIGLIATI	William Stalling: <i>Computer Organization and Architecture</i> – Prentice Hall (Titolo della versione in italiano: <i>Architettura e organizzazione dei calcolatori – Progetto e prestazioni</i> - Pearson)
	Mark Zwolinski: <i>VHDL: progetto di sistemi digitali</i> - Pearson
	J. L. Hennessy, D. A. Patterson: <i>Computer Architecture. A Quantitative Approach</i> - (Titolo della versione in italiano: <i>Architettura degli elaboratori – Apogeo</i>) =(Testo di riferimento per l'approfondimento di alcune parti)=
	M.R. Williams, <i>A History of Computing Technology</i> , Prentice-Hall. (versione in italiano dal titolo <i>Storia dei computer</i> a cura della Casa editrice Muzzio) o in alternativa William Aspray (ed) <i>Computing Before Computers</i> liberamente scaricabile dal sito http://ed-thelen.org/comp-hist/CBC.html .
	Manuale <i>Handel C</i> – reperibile sulla rete Internet
	Materiale fornito durante il Corso.

FACOLTÀ	Ingegneria
ANNO ACCADEMICO	2011/2012
CORSO DI LAUREA MAGISTRALE	Ingegneria Informatica
INSEGNAMENTO	Architetture e Progetto dei Sistemi Web
TIPO DI ATTIVITÀ	Caratterizzante
AMBITO DISCIPLINARE	Ingegneria Informatica
CODICE INSEGNAMENTO	13581
ARTICOLAZIONE IN MODULI	NO
NUMERO MODULI	
SETTORI SCIENTIFICO DISCIPLINARI	ING-INF/05
DOCENTE RESPONSABILE	Marco La Cascia Professore Associato Università di Palermo
CFU	6
NUMERO DI ORE RISERVATE ALLO STUDIO PERSONALE	90
NUMERO DI ORE RISERVATE ALLE ATTIVITÀ DIDATTICHE ASSISTITE	60
PROPEDEUTICITÀ	Nessuna
ANNO DI CORSO	I
SEDE DI SVOLGIMENTO DELLE LEZIONI	Consultare il sito www.ingegneria.unipa.it
ORGANIZZAZIONE DELLA DIDATTICA	Lezioni frontali, Esercitazioni in laboratorio,
MODALITÀ DI FREQUENZA	Facoltativa
METODI DI VALUTAZIONE	Prova scritta o presentazione di una tesina, prova orale
TIPO DI VALUTAZIONE	Voto in trentesimi
PERIODO DELLE LEZIONI	Consultare il sito www.ingegneria.unipa.it
CALENDARIO DELLE ATTIVITÀ DIDATTICHE	Consultare il sito www.ingegneria.unipa.it
ORARIO DI RICEVIMENTO DEGLI STUDENTI	Il mercoledì dalle 14.00 alle 16.00, presso i locali ex Dip. Ing. Informatica, Ed. 6, III piano.

RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI

Conoscenza e capacità di comprensione

Lo studente, alla fine del corso, conoscerà in maniera approfondita le diverse architetture per la realizzazione di una web application e sarà in grado di progettare secondo gli standard correnti. Inoltre saprà utilizzare le principali tecnologie implementative di una applicazione web sia lato client sia lato server.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione

Lo studente sarà in grado di realizzare autonomamente progetti di applicazioni di piccola entità e di eseguirne l'implementazione. Inoltre sarà in grado di lavorare in team sotto la guida di un progettista senior.

Autonomia di giudizio

Lo studente sarà in grado di giudicare autonomamente sulle scelte progettuali ed implementative più adatte alle caratteristiche del sistema da realizzare.

Abilità comunicative

Lo studente acquisirà il lessico proprio della progettazione di architetture web e sarà in grado di interagire professionalmente con altri componenti di un team di progetto nonché con la committenza.

Capacità d'apprendimento

Lo studente sarà in grado di approfondire in modo autonomo la materia oggetto di studio e di comprendere qualunque testo, anche avanzato, sull'argomento senza la guida di esperti di settore.

OBIETTIVI FORMATIVI

Il corso di “Architetture e progetto di sistemi web” prevede come prerequisito la conoscenza di Java e dei database relazionali ed una conoscenza di base di UML.

L'obiettivo del corso è quello di fornire allo studente delle competenze avanzate riguardo alle tecnologie web sia per quanto attiene le modalità di progetto delle diverse strutture delle applicazioni web sia dal punto di vista della presentazione dei contenuti.

Si introdurrà dapprima il linguaggio XML come generalizzazione di tutti i linguaggi di marcatura (incluso XHTML) e si affronteranno le tecniche di base per la validazione, la manipolazione e la presentazione di un documento XML in un formato esterno, facendo riferimento, ove necessario ai principali tag XHTML nonché alle più comuni regole CSS.

Si affronteranno poi le tecnologie di front-end e verranno brevemente approfonditi XHTML e CSS per la creazione di contenuti dinamici nella componente di presentazione dei documenti web. Sarà introdotto il Core Language di Javascript e si studieranno il BOM (Browser Object Model) la gestione delle immagini, degli eventi ed il controllo di consistenza dei dati immessi dall'utente. Verrà poi affrontato il DOM (Document Object Model) di XML e la sua manipolazione attraverso Javascript introducendo la tecnologia AJAX (Asynchronous Javascript And XML) per la modifica dinamica di parti di documenti XHTML su richiesta dell'utente al fine di creare interfacce web avanzate.

Verranno, poi approfondite le tecnologie di back-end basate su un uso avanzato del linguaggio Java: le classi JDBC per accesso ai database, le Servlet, i componenti JSF per scrivere moduli Java Server Pages (JSP) e per il supporto alla tecnologia AJAX, il framework JAX-WS 2.0 per creare web service.

Sulla base delle tecnologie introdotte si illustreranno le architetture software delle applicazioni web nel loro complesso: architetture client-server con relative tecnologie abilitanti ed architetture a servizi. Infine verrà illustrato il flusso di progetto di una applicazione web basato sul profilo UML Web Application Extension (WAE).

ORE FRONTALI	LEZIONI FRONTALI
1	Introduzione a XML: struttura di un documento XML, rappresentazione testuale, alberi XML, namespace XML, applicazioni di XML.

3	Navigazione di documenti XML con XPath: struttura di un percorso di locazione di un elemento all'interno di un documento XML, abbreviazioni nella sintassi dei percorsi, tipi di dati, operatori ed espressioni XPath.
2	Validazione di un documento XML: espressioni regolari, DTD (Document Type Definition) cenni di XML Schema.
3,5	Trasformazioni XSL (XML Stylesheet Language): modello di elaborazione dichiarativo, pattern e corrispondenze, costruttori di sequenze di trasformazione su elementi/attributi/testo/istruzioni, copia di nodi, applicazione ricorsiva delle regole, elaborazione iterativa e condizionale, regole avanzate: raggruppamento, ordinamento, numerazioni, chiavi, analisi di stringhe, analisi di documenti multipli, uso di funzioni.
2,5	Uso di XHTML e CSS: Struttura di un documento XHTML, oggetti di tipo blocco e di tipo inline, paragrafi, liste, immagini, form, frame, applet ed oggetti multimediali; inserimento di CSS in un documento XHTML, identificatori, classi, pseudo classi, selettori complessi e regole di priorità dei selettori, box model, box liquido, menu orizzontali e verticali a comparsa, contenuti dinamici di una pagina mediante uso dei CSS.
4	Javascript Core Language: variabili, tipizzazione, strutture di controllo del flusso, oggetti predefiniti in Javascript, classi predefinite per le stringhe, gli array, le immagini, le date; Javascript BOM: gestione delle finestre, comunicazione tra finestre, navigazione tra finestre, gli oggetti document e navigator, gestione dei cookie. Eventi Javascript: tipologie di eventi, gestori di eventi e loro registrazione, l'oggetto evento e le sue proprietà, elemento target dell'evento, gestione menu a comparsa con Javascript; controllo di consistenza nei dati delle form: espressioni regolari. Modifiche al CSS con Javascript: la proprietà style, cambiare classi e identificatori, scrivere un CSS dinamicamente nella pagina, cambiare dinamicamente il foglio di stile, mostrare e nascondere elementi, animazioni.
4	Elaborazione Javascript del DOM (Document Object Model): trovare un elemento nel documento XML, ottenere informazioni su un nodo, modificare l'albero XML, creazione e clonazione di nodi, innerHTML. Concetti di AJAX: richiedere dati al server in maniera asincrona con l'oggetto XMLHttpRequest, gestione della risposta, formati della risposta.
2	Architettura delle applicazioni web: funzionamento del modello client-server, tecnologie abilitanti per il client, applet e servlet, modelli di elaborazione distribuita con i web service, problematiche di sicurezza nelle applicazioni.
2	Accedere alle basi di dati con JDBC
3	Applicazioni web: Servlet e JSP
2	Applicazioni web: componenti JSF e supporto AJAX
2	Web service: framework JAX-WS 2.0, protocollo di comunicazione SOAP, linguaggi di descrizione UDDI e WSDL;
2	Panoramica sullo sviluppo software ed estensione alle applicazioni web.
2	Definizione dell'architettura: punti di vista architetturali, attività connesse alla definizione dell'architettura, pattern architetturali.
2	Analisi dei requisiti: definizione di obiettivi e requisiti, creazione del glossario, raccolta delle priorità dei requisiti, casi d'uso in UML
2	Interfaccia utente del sistema: Il modello User Experience o modello UX e la sua modellazione in UML.
2	Analisi del sistema: modellazione tramite diagrammi delle classi, diagrammi di sequenza e diagrammi di collaborazione
2	Progettazione con il profilo UML WAE, tecniche avanzate di progettazione

2	Implementazione e delivery del sistema
ESERCITAZIONI	
3	Creazione di documenti XML validi tramite DTD e definizione del namespace; Creazione del foglio di stile XSL ed applicazione di trasformazioni XSL con XPath per l'output in XHTML con inclusione di un opportuno CSS.
3	Creazione di un'interfaccia Web dinamica tramite utilizzo di Javascript per manipolare il DOM ed effettuare richieste AJAX ad un web server abilitato ad accedere ad un database via JDBC.
3	Realizzazione di una web application con uso della tecnologia JSP e dei componenti JSF.
3	Realizzazione e pubblicazione di un semplice web service.
3	Caso di studio per la progettazione usando WAE UML: analisi e modellazione di una semplice web application.
TESTI CONSIGLIATI	Anders Møller, Michael Schwartzbach, "Introduzione a XML", Ed. Pearson Addison Wesley, 2007, ISBN: 978-88-7192-373-4, costo € 36,00 Peter-Paul Koch, "Javascript secondo Peter-Paul Koch" Ed. Pearson Education Italia, 2007, ISBN: 978-88-7192-368-0, costo € 38,00 Harvey M. Deitel, Paul J. Deitel, "Programmazione Java – Tecniche Avanzate, settima edizione" Ed. Pearson Prentice Hall, 2008, ISBN: 978-88-7192-458-8, costo € 49,00 Jim Conallen, "Applicazioni Web con UML II edizione italiana", Ed. Pearson Addison Wesley, 2003, ISBN: 978-88-7192-190-9, costo € 35,00 Materiale didattico in forma elettronica disponibile sul sito del corso di laurea Siti di riferimento per lezioni ed esercitazioni: - il booksite di ogni testo - http://www.web-link.it/ - http://www.w3schools.com/

FACOLTÀ	INGEGNERIA
ANNO ACCADEMICO	2011/2012
CORSO DI LAUREA MAGISTRALE	INGEGNERIA INFORMATICA
INSEGNAMENTO	Elaborazione numerica dei segnali
TIPO DI ATTIVITÀ	Affine
AMBITO DISCIPLINARE	Ingegneria delle telecomunicazioni
CODICE INSEGNAMENTO	02827
ARTICOLAZIONE IN MODULI	NO
NUMERO MODULI	
SETTORI SCIENTIFICO DISCIPLINARI	ING-INF/03
DOCENTE RESPONSABILE	Matteo CAMPANELLA Professore Ordinario Università degli Studi di Palermo
CFU	6
NUMERO DI ORE RISERVATE ALLO STUDIO PERSONALE	84
NUMERO DI ORE RISERVATE ALLE ATTIVITÀ DIDATTICHE ASSISTITE	66
PROPEDEUTICITÀ	Nessuna
ANNO DI CORSO	I
SEDE DI SVOLGIMENTO DELLE LEZIONI	Consultare il sito www.ingegneria.unipa.it
ORGANIZZAZIONE DELLA DIDATTICA	Lezioni frontali, Esercitazioni in aula
MODALITÀ DI FREQUENZA	Facoltativa
METODI DI VALUTAZIONE	Prova Orale, Prova Scritta
TIPO DI VALUTAZIONE	Voto in trentesimi
PERIODO DELLE LEZIONI	Consultare il sito www.ingegneria.unipa.it
CALENDARIO DELLE ATTIVITÀ DIDATTICHE	Consultare il sito www.ingegneria.unipa.it
ORARIO DI RICEVIMENTO DEGLI STUDENTI	Consultare il sito www.ingegneria.unipa.it

RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI

Conoscenza e capacità di comprensione

Lo studente al termine del Corso avrà acquisito la conoscenza delle principali tecniche di elaborazione numerica dei segnali, con particolare riguardo alle tecniche di trasformazione e di filtraggio dei segnali. Tali conoscenze lo metteranno in grado di comprendere il ruolo di ciascuno degli algoritmi di base nell'interno di un sistema di elaborazione numerica, nonché l'impatto degli errori di approssimazione numerica sulle prestazioni complessive del sistema.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione

Lo studente sarà in grado di applicare le conoscenze acquisite a problemi di progettazione di sistemi di elaborazione numerica, con particolare riguardo ai filtri numerici; potrà inoltre applicare tali conoscenze alla valutazione, per ciascuna soluzione, di parametri quali la complessità computazionale, i requisiti di memoria e la qualità del progetto in relazione ai risultati ottenuti rispetto alle specifiche desiderate.

Autonomia di giudizio

Lo studente sarà in grado di giudicare e mettere a confronto fra loro più soluzioni di uno stesso problema sulla base di valutazioni quantitative delle principali caratteristiche di ciascuna soluzione.

Abilità comunicative

Lo studente sarà in grado di comunicare con chiarezza problemi e soluzioni relative alle tematiche dell'elaborazione numerica di segnali e di partecipare attivamente a conversazioni riguardanti tale disciplina.

Capacità d'apprendimento

Le conoscenze acquisite consentiranno allo studente di approfondire autonomamente argomenti riguardanti la disciplina, nonché di proseguire gli studi ingegneristici.

OBIETTIVI FORMATIVI

I principali obiettivi formativi del corso consistono nell'acquisizione, da parte dello studente, di metodi e tecniche per la rappresentazione di segnali a tempo discreto per l'elaborazione degli stessi, con particolare riguardo al filtraggio numerico ed agli algoritmi di FFT e di convoluzione veloce. Lo studente sarà altresì in grado di valutare gli effetti della precisione finita dell'aritmetica sulle prestazioni di un sistema di elaborazione numerica.

ORE FRONTALI	LEZIONI FRONTALI
1	Introduzione al corso: obiettivi fondamentali dell'elaborazione numerica dei segnali
12	Segnali a tempo discreto e relative tecniche di analisi: trasformata di Fourier dei segnali a tempo discreto, trasformata zeta e sue proprietà fondamentali, segnali a tempo discreto periodici e di durata finita, DFT e sue proprietà fondamentali, relazioni tra DFT, trasformata di Fourier e trasformata zeta per segnali a durata limitata, convoluzione lineare e convoluzione ciclica e relazioni tra loro sussistenti, tecniche di trasformazione e antitrasformazione
12	Sistemi a tempo discreto e relative tecniche di analisi: sistemi a tempo discreto descritti mediante relazioni ingresso-uscita, sistemi lineari, stabili, causali, tempo invarianti, risposta impulsiva e funzione di trasferimento, sistemi FIR e IIR, rappresentazione di un sistema mediante grafo di flusso dei segnali, realizzazioni canoniche, studio comparativo delle varie realizzazioni canoniche.
6	Tecniche di trasformata di Fourier veloce (FFT) e di convoluzione veloce: FFT a radice 2, a decimazione di tempo e di frequenza, FFT a radice composta, metodi di convoluzione veloce ("overlap and sum" e "overlap and save")
7	Progettazione di filtri IIR: trasferimento delle specifiche di un filtro analogico in quelle di una realizzazione mediante filtro numerico, schemi di tolleranze tipici (filtro passa-basso, passa-banda etc.), problemi di approssimazione, metodi dell'invarianza all'impulso e della trasformazione bilineare, approssimazioni di Butterworth e di Chebyshev, corrispondenti tecniche di progettazione, trasformazioni di frequenza.
6	Progettazione di filtri FIR: filtri a fase lineare, proprietà della risposta impulsiva e della funzione di trasferimento, progettazione di un filtro FIR mediante il metodo delle finestre, progettazione di un filtro FIR a fase lineare mediante il metodo del campionamento in frequenza, riduzione a un problema di programmazione lineare, cenni ai metodi di progettazione ottima.
6	Effetti della quantizzazione e della precisione finita dell'aritmetica: errore di quantizzazione, rappresentazioni in virgola fissa e mobile, analisi statistica degli errori, esempi di instaurazione di cicli limite.
	ESERCITAZIONI
16	

TESTI CONSIGLIATI	• Oppenheim A.V. – Schafer R.W. : Elaborazione numerica dei segnali. • Rabiner L.R. – Gold B. : Theory and application of digital signal processing. Ed. Prentice-Hall.
------------------------------	--

FACOLTÀ	INGEGNERIA
ANNO ACCADEMICO	2011-12
CORSO DI LAUREA MAGISTRALE	INGEGNERIA INFORMATICA
INSEGNAMENTO	Elementi di gestione di aziende e PA
TIPO DI ATTIVITÀ	Affine
AMBITO DISCIPLINARE	
CODICE INSEGNAMENTO	13583
ARTICOLAZIONE IN MODULI	NO
NUMERO MODULI	
SETTORI SCIENTIFICO DISCIPLINARI	ING-IND/35
DOCENTE COINVOLTO	Antonio Coglitore Dottore di ricerca
CFU	6
NUMERO DI ORE RISERVATE ALLO STUDIO PERSONALE	94
NUMERO DI ORE RISERVATE ALLE ATTIVITÀ DIDATTICHE ASSISTITE	56
PROPEDEUTICITÀ	
ANNO DI CORSO	I
SEDE DI SVOLGIMENTO DELLE LEZIONI	Consultare il sito www.ingegneria.unipa.it
ORGANIZZAZIONE DELLA DIDATTICA	Lezioni frontali, Esercitazioni in aula
MODALITÀ DI FREQUENZA	Facoltativa
METODI DI VALUTAZIONE	Prova Orale e Prova Scritta
TIPO DI VALUTAZIONE	Idoneità
PERIODO DELLE LEZIONI	Consultare il sito www.ingegneria.unipa.it
CALENDARIO DELLE ATTIVITÀ DIDATTICHE	Consultare il sito www.ingegneria.unipa.it
ORARIO DI RICEVIMENTO DEGLI STUDENTI	Consultare il sito www.ingegneria.unipa.it

RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI

Conoscenza e capacità di comprensione

La nozione giuridica dell'impresa – Gli aspetti economici e finanziari delle imprese – Gli strumenti di governo delle imprese – Le principali nozioni di teoria economica

Capacità di applicare conoscenza e comprensione

L'allievo dovrà acquisire la metodologia per riconoscere le condizioni del sistema aziendale e come si interfaccia con il sistema ambientale esterno.

Autonomia di giudizio

L'allievo acquisirà la capacità di valutare gli aspetti di sistema delle aziende.

Abilità comunicative

L'allievo sarà nelle condizioni di trasferire le proprie conoscenze ad operatori aziendali.

Capacità d'apprendimento

Distinguere la varie tipologie aziendali – Riconoscere le forme giuridiche tipiche che caratterizzano l'operatività nelle imprese – Indagare le condizioni aziendali attraverso le dinamiche economiche finanziarie ed i bilanci nelle varie forme – Comprendere le logiche economiche dei mercati – Definire i concetti e le misure della reattività della domanda e dell'offerta.

OBIETTIVI FORMATIVI DEL MODULO

Il modulo mira ad affrontare le seguenti tematiche:

- *Disciplina giuridica delle imprese.* La nozione giuridica di impresa – I libri obbligatori e le scritture contabili – Le imprese commerciali – L'esercizio collettivo dell'impresa – L'esercizio collettivo dell'impresa: le società – I principali contratti dell'impresa – La tassazione nelle imprese (cenni).
- *Elementi di Gestione Aziendale.* Le aziende di erogazione e le aziende di produzione – La gestione – L'organizzazione – La rilevazione – Gli strumenti di verifica del sistema aziendale – il bilancio d'esercizio – Lo stato patrimoniale – il conto economico – Le nozioni di capitale – Il controllo di gestione – I bilanci previsionali.- La valutazione d'azienda – Il business plan
- *Elementi di Gestione Aziendale nella PA* Gli strumenti di verifica del sistema aziendale – Il bilancio d'esercizio di previsione – Il controllo di gestione – La programmazione aziendale

ORE FRONTALI	LEZIONI FRONTALI
12	Disciplina giuridica delle imprese
20	Elementi di Gestione Aziendale
8	Elementi di Gestione Aziendale nella PA
	ESERCITAZIONI
16	Elementi di Gestione Aziendale
TESTI CONSIGLIATI	• Sorci C. (a cura di), Lezioni di economia aziendale – Giuffrè 2006 • Anthony – Breitner Macrì, Il bilancio, McGraw – Hill 2004 • Dispense distribuite durante il corso

FACOLTÀ	Ingegneria
ANNO ACCADEMICO	2011/2012
CORSO DI LAUREA MAGISTRALE	Ingegneria Informatica
INSEGNAMENTO	Linguaggi e Traduttori
TIPO DI ATTIVITÀ	Caratterizzante
AMBITO DISCIPLINARE	Ingegneria Informatica
CODICE INSEGNAMENTO	04761
ARTICOLAZIONE IN MODULI	NO
NUMERO MODULI	--
SETTORI SCIENTIFICO DISCIPLINARI	ING-INF/05
DOCENTE RESPONSABILE	Marco Ortolani Ricercatore Università degli Studi di Palermo
CFU	6
NUMERO DI ORE RISERVATE ALLO STUDIO PERSONALE	66
NUMERO DI ORE RISERVATE ALLE ATTIVITÀ DIDATTICHE ASSISTITE	84
PROPEDEUTICITÀ	Nessuna
ANNO DI CORSO	Primo
SEDE DI SVOLGIMENTO DELLE LEZIONI	Consultare il sito www.ingegneria.unipa.it
ORGANIZZAZIONE DELLA DIDATTICA	Lezioni frontali, Esercitazioni in aula
MODALITÀ DI FREQUENZA	Facoltativa
METODI DI VALUTAZIONE	Prova scritta e Prova orale
TIPO DI VALUTAZIONE	Voto in trentesimi
PERIODO DELLE LEZIONI	Consultare il sito www.ingegneria.unipa.it
CALENDARIO DELLE ATTIVITÀ DIDATTICHE	Consultare il sito www.ingegneria.unipa.it
ORARIO DI RICEVIMENTO DEGLI STUDENTI	Giorni e orari di ricevimento

RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI

Conoscenza e capacità di comprensione (*knowledge and understanding*):

Lo studente, al termine del corso, avrà acquisito conoscenze e metodologie attinenti alle problematiche relative alle diverse fasi della compilazione con particolare attenzione all'analisi lessicale, sintattica e semantica ma che trovano applicazione anche in altri contesti (traduzioni di linguaggi, parser, scanner). Il corso si prefigge anche di trasmettere la conoscenza dei più importanti strumenti di generazione automatica di parser e scanner.

Conoscenza e capacità di comprensione applicate (*applying knowledge and understanding*):

Lo studente sarà in grado comprendere il funzionamento degli analizzatori lessicali e sintattici, gli strumenti pratici per la realizzazione di tali analizzatori, il procedimento richiesto per trasformare gli analizzatori in traduttori, alcuni aspetti avanzati della compilazione di linguaggi moderni ed alcune tecniche di analisi automatica di correttezza di programmi. Il corso si propone anche di invitare gli studenti ad una conoscenza più approfondita dei linguaggi di programmazione a loro già noti, tramite lo studio di come tali linguaggi possono essere compilati.

Autonomia di giudizio (*making judgements*):

Lo studente sarà in grado di seguire i trend moderni nell'ambito della progettazione di compilatori e traduttori; sarà in grado di raccogliere i dati necessari alla valutazione delle prestazioni di un particolare compilatore, e di interpretare i risultati della valutazione; infine, sarà in grado di elaborare i requisiti necessari alla progettazione di un nuovo compilatore, e di valutare l'efficacia di diverse soluzioni alternative.

Abilità comunicative (*communication skills*):

Lo studente acquisirà la capacità di comunicare ed esprimere problematiche inerenti l'oggetto del corso; sarà in grado di sostenere conversazioni su tematiche relative ai moderni linguaggi e tecniche di compilazione, di confrontare diversi metodi di compilazione, e di offrire possibili soluzioni.

Capacità di apprendere (*learning skills*):

Lo studente avrà appreso i nessi tra le tematiche dei compilatori, della progettazione dei linguaggi, e dell'importanza di adeguate tecniche di ottimizzazione, e questo gli consentirà di proseguire gli studi ingegneristici con un elevato grado di autonomia.

OBIETTIVI FORMATIVI DEL CORSO

L'obiettivo del corso è quello di fornire gli strumenti fondamentali, sia formali sia pratici, per la definizione dei linguaggi di programmazione e dei loro compilatori. La prima parte del corso è dedicata alla teoria dei linguaggi formali ed alla sua relazione con la teoria degli automi. A tale scopo, si enfatizzano gli aspetti generativi e riconoscitivi dei linguaggi formali.

Nella seconda parte si illustrano gli aspetti più significativi dei linguaggi di programmazione, la loro evoluzione ed i concetti che stanno alla base della compilazione dei linguaggi di alto livello. Infine si presentano strumenti per la generazione automatica di analizzatori lessicali e sintattici, tanto bottom-up, come LEX e YACC, quanto top-down. Parte integrante del corso è la progettazione e la realizzazione di strumenti per l'analisi di programmi scritti in un linguaggio procedurale.

ORE FRONTALI	LEZIONI FRONTALI
8	Elaborazione dei Linguaggi, Struttura di un compilatore, Evoluzione dei Linguaggi di Programmazione, Applicazione della tecnologia dei compilatori, Fondamenti dei linguaggi di programmazione
8	Analisi Lessicale, Il ruolo di un analizzatore lessicale, bufferizzazione dell'input, specifica dei token, riconoscimento dei token, LEX: generatore di analizzatori lessicali, Automi a stati finiti, espressioni regolari ed automi
8	Analisi Sintattica, Grammatiche libere dal contesto, Scrittura di una grammatica, Analisi Top-Down, Analisi Bottom-Up, Analisi LR, Grammatiche ambigue, Generatori di Parser
8	Traduzione guidata dalla Sintassi, Definizioni guidate dalla sintassi (SDD), Ordine di valutazione delle SDD, Applicazioni di traduzioni guidate dalla sintassi e relativi schemi di traduzione, SDD ad L attributi
8	Generazione del Codice Intermedio, Varianti degli alberi sintattici, Codice a tre indirizzi, Tipi e Dichiarazioni, Traduzioni di Espressioni, Controllo dei Tipi, Flusso di Controllo, Correzione all'indietro, Comandi Switch.
8	Ottimizzazione del Codice. Principali ambiti per l'ottimizzazione, Introduzione all'analisi Data Flow, Propagazione delle costanti, Eliminazione delle ridondanze.

	ESERCITAZIONI
36	Realizzazione di un semplice traduttore guidato dalla sintassi
TESTI CONSIGLIATI	Aho, Lam, Sethi, Ullman, “Compilers: Principles, Techniques and Tools” Pearson International Edition

FACOLTÀ	Ingegneria
ANNO ACCADEMICO	2011-2012
CORSO DI LAUREA MAGISTRALE	Ingegneria Informatica
INSEGNAMENTO	Teoria e Tecniche di Elaborazione dell'Immagine
TIPO DI ATTIVITÀ	Caratterizzante
AMBITO DISCIPLINARE	Ingegneria Informatica
CODICE INSEGNAMENTO	08980
ARTICOLAZIONE IN MODULI	NO
SETTORI SCIENTIFICO DISCIPLINARI	Ing-Inf/05
DOCENTE RESPONSABILE	Edoardo Ardizzone Professore Ordinario Università di Palermo
CFU	12
NUMERO DI ORE RISERVATE ALLO STUDIO PERSONALE	180
NUMERO DI ORE RISERVATE ALLE ATTIVITÀ DIDATTICHE ASSISTITE	120
PROPEDEUTICITÀ	Nessuna
ANNO DI CORSO	I
SEDE DI SVOLGIMENTO DELLE LEZIONI	Consultare il sito www.ingegneria.unipa.it
ORGANIZZAZIONE DELLA DIDATTICA	Lezioni frontali, Esercitazioni in aula, Esercitazioni in laboratorio
MODALITÀ DI FREQUENZA	Facoltativa
METODI DI VALUTAZIONE	Prova scritta (ovvero tesina, a scelta dello studente), Prova Orale
TIPO DI VALUTAZIONE	Voto in trentesimi
PERIODO DELLE LEZIONI	Consultare il sito www.ingegneria.unipa.it
CALENDARIO DELLE ATTIVITÀ DIDATTICHE	Consultare il sito www.ingegneria.unipa.it
ORARIO DI RICEVIMENTO DEGLI STUDENTI	Martedì 12-14

RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI Conoscenza e capacità di comprensione Lo studente, al termine del corso, avrà acquisito conoscenze e metodologie per definire, affrontare e risolvere in maniera originale problemi di elaborazione, analisi e codifica di immagini e video. Lo studente sarà in grado di selezionare algoritmi di miglioramento di qualità, di restauro e di estrazione di caratteristiche da immagini nei diversi contesti applicativi e di formularne di nuovi. Egli saprà inoltre interpretare e utilizzare i principali standard per la compressione e la trasmissione di immagini e video. Capacità di applicare conoscenza e comprensione Lo studente avrà acquisito conoscenze per il dimensionamento di sistemi per elaborazione, analisi e codifica di immagini e capacità di rapportarsi alle più diffuse realtà di mercato riguardanti i dispositivi di acquisizione, visualizzazione e riproduzione di immagini, e i sistemi per l'organizzazione e la gestione di archivi multimediali. Egli sarà in grado di utilizzare l'ambiente di sviluppo Matlab per il progetto e la realizzazione di soluzioni prototipali a problematiche nuove e di interagire con i principali pacchetti applicativi commerciali.
--

Autonomia di giudizio

Lo studente avrà acquisito capacità di utilizzazione e di integrazione degli strumenti e delle metodologie tipiche dell'elaborazione e dell'analisi delle immagini nei diversi ambiti applicativi. Egli sarà in grado di affrontare problemi non strutturati e prendere decisioni in regime di incertezza. Attraverso l'approccio metodologico acquisito durante il corso, egli potrà modellare problematiche complesse nell'ambito della comprensione di immagini e dei sistemi di visione.

Abilità comunicative

Lo studente sarà in grado di comunicare con competenza e proprietà di linguaggio problematiche complesse di elaborazione di immagini anche in contesti altamente specializzati. Egli saprà interagire con progettisti e tecnici per la realizzazione di sistemi di elaborazione, analisi e codifica di immagini e video.

Capacità d'apprendimento

Lo studente sarà in grado di affrontare in autonomia qualsiasi problematica relativa all'elaborazione, analisi e codifica di immagini e video. Sarà in grado di approfondire tematiche complesse quali il restauro, la rappresentazione del colore, la descrizione delle scene, la caratterizzazione dei dispositivi di riproduzione, la standardizzazione dei formati di memorizzazione e trasmissione, etc.

OBIETTIVI FORMATIVI DELL'INSEGNAMENTO

L'obiettivo del corso è fornire conoscenze e metodologie per la comprensione e lo sviluppo di tecniche e di algoritmi di elaborazione, analisi e compressione di immagini digitali. I temi trattati riguardano le caratteristiche delle immagini digitali, le principali trasformate delle immagini e le loro proprietà, i metodi di miglioramento della qualità e di restauro nel dominio dei pixel e nei domini trasformati, il filtraggio, la rappresentazione del colore, l'elaborazione delle immagini in colore falso e in colore vero, la compressione delle immagini con e senza perdita di informazione, i più importanti algoritmi e standard di compressione di immagini e video, l'analisi di immagini e video e l'estrazione di caratteristiche globali e locali, statiche e dinamiche, i metodi di elaborazione ed analisi basati sulla morfologia matematica, l'indicizzazione basata sul contenuto di immagini e video, l'ambiente di sviluppo e il linguaggio Matlab.

ORE FRONTALI	LEZIONI FRONTALI
1	Introduzione al corso.
6	Caratteristiche delle immagini digitali. Acquisizione.
8	Trasformate di immagini e loro proprietà.
9	Miglioramento di qualità. Filtraggio.
4	Restauro di immagini.
4	Rappresentazione del colore.
3	Elaborazione di immagini a colori.
2	Rappresentazione e codifica di immagini.
12	Compressione di immagini e video.
6	Standard JPEG e MPEG.
9	Estrazione e descrizione di caratteristiche di immagini e video.
4	Morfologia matematica per immagini binarie e a livelli di grigio.
4	Indicizzazione basata sul contenuto di immagini e video. Sistemi CBIR.
2	Dispositivi per l'acquisizione e la restituzione di immagini.
	ESERCITAZIONI
15	Miglioramento di qualità. Filtraggio.
10	Restauro di immagini.
3	Elaborazione di immagini a colori.

3	Compressione di immagini e video.
3	Estrazione e descrizione di caratteristiche di immagini e video.
4	Morfologia matematica per immagini binarie e a livelli di grigio.
4	Indicizzazione basata sul contenuto di immagini e video. Sistemi CBIR.
12	Progetto e programmazione in ambiente Matlab di algoritmi di elaborazione ed analisi di immagini.
TESTI CONSIGLIATI	R.C. Gonzalez, R. E. Woods, <i>Elaborazione delle immagini digitali (terza ed.)</i> , Pearson, 2008. Altro materiale didattico reso disponibile dal docente sul sito del corso.

FACOLTÀ	Ingegneria
ANNO ACCADEMICO	2012-2013
CORSO DI LAUREA (o LAUREA MAGISTRALE)	Laurea Magistrale in Ingegneria Informatica Classe LM-32 – Lauree Magistrali in Ingegneria Informatica
INSEGNAMENTO	Informatica Grafica
TIPO DI ATTIVITÀ	Caratterizzante
AMBITO DISCIPLINARE	Ingegneria Informatica
CODICE INSEGNAMENTO	08978
ARTICOLAZIONE IN MODULI	NO
NUMERO MODULI	
SETTORI SCIENTIFICO DISCIPLINARI	ING-INF/05
DOCENTE RESPONSABILE	Roberto Pirrone Professore Associato Università degli Studi di Palermo
CFU	9
NUMERO DI ORE RISERVATE ALLO STUDIO PERSONALE	141
NUMERO DI ORE RISERVATE ALLE ATTIVITÀ DIDATTICHE ASSISTITE	84 di cui 30 ore di esercitazioni
PROPEDEUTICITÀ	Nessuna
ANNO DI CORSO	Secondo
SEDE DI SVOLGIMENTO DELLE LEZIONI	Consultare il sito www.ingegneria.unipa.it
ORGANIZZAZIONE DELLA DIDATTICA	Lezioni frontali, Esercitazioni in aula, Esercitazioni in laboratorio
MODALITÀ DI FREQUENZA	Facoltativa
METODI DI VALUTAZIONE	Prova Orale Prova Scritta o, in alternativa, Presentazione di una Tesina
TIPO DI VALUTAZIONE	Voto in trentesimi
PERIODO DELLE LEZIONI	Primo semestre
CALENDARIO DELLE ATTIVITÀ DIDATTICHE	Consultare il sito www.ingegneria.unipa.it
ORARIO DI RICEVIMENTO DEGLI STUDENTI	Martedì ore 11.00-13.00 presso Viale delle Scienze, Edificio 6, III piano, Stanza 8. Il ricevimento può essere spostato, previo avviso, per impegni istituzionali. Per altre date/orari si prega di inviare una e-mail a roberto.pirrone@unipa.it

RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI
Conoscenza e capacità di comprensione

Lo studente, al termine del corso, avrà acquisito conoscenze e metodologie per affrontare e risolvere in maniera originale problematiche legate allo sviluppo di software per la Computer Graphics. Egli conoscerà tutte le principali tecniche algoritmiche impiegate nel campo della grafica ed avrà competenze specifiche per quanto riguarda l'uso delle librerie grafiche WebGL, OpenGL ES Shading Language (noto anche come ESSL o GLSL ES) e CUDA in linguaggio C e Javascript.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione

Lo studente avrà acquisito conoscenze e metodologie per analizzare e risolvere problemi tipici legati alla sintesi di immagini digitali artificiali con le tecniche della Computer Graphics. Egli sarà in grado di selezionare ed utilizzare gli strumenti e/o i linguaggi più idonei allo sviluppo delle soluzioni software più adatte alla tipologia dei vari problemi che si troverà ad affrontare.

Autonomia di giudizio

Lo studente sarà in grado di svolgere un'analisi comparativa delle caratteristiche di differenti ambienti di sviluppo per la grafica in relazione alla soluzione di problemi specifici. Egli sarà in grado di affrontare problemi non strutturati e prendere decisioni in regime di incertezza. Attraverso l'approccio metodologico acquisito durante il corso, egli potrà modellare problematiche complesse nell'ambito della Computer Graphics.

Abilità comunicative

Lo studente sarà in grado di comunicare con competenza e proprietà di linguaggio problematiche complesse di Computer Graphics anche in contesti altamente specializzati.

Capacità d'apprendimento

Lo studente sarà in grado di affrontare in autonomia qualsiasi problematica relativa alla Computer Graphics. Sarà in grado di approfondire tematiche complesse quali lo sviluppo di sistemi avanzati per l'animazione di scene, il trattamento di modelli geometrici di elevata dimensione e così via.

OBIETTIVI FORMATIVI DEL MODULO

Il corso di "Informatica Grafica" si propone di fornire agli studenti un panorama quanto più ampio possibile sugli algoritmi e le applicazioni della Computer Graphics, con particolare riferimento alle problematiche di generazione di scene 3D sintetiche ed al realismo della loro visualizzazione.

L'approccio allo studio della disciplina si fonda sulla conoscenza dell'architettura dei moderni dispositivi hardware per la computer graphics e sul relativo flusso di generazione dei vari componenti dell'immagine sintetica di una scena. Da qui si parte per l'analisi degli algoritmi, dei metodi matematici e delle tecniche di programmazione per la grafica che tengono sempre conto della struttura hardware sottostante.

In particolare, la realizzazione degli algoritmi di CG si baserà sulle recenti tecniche di grafica 3D per il web per cui è consigliabile aver almeno seguito le lezioni del corso di "Architetture e Progetto di Sistemi Web" con particolare riferimento ai linguaggi di scripting ed alla manipolazione di file XML.

MODULO	INFORMATICA GRAFICA
ORE FRONTALI	LEZIONI FRONTALI
1	Introduzione al Corso
3	Grafica Vettoriale e Raster, Pipeline di Rendering, Shaders e kernel per elaborazione parallela. Architettura e funzionamento delle moderne GPU.
3	Matematica per la Computer Graphics
4	Mesh di poligoni, curve e superfici parametriche
3	Modelli geometrici e loro proprietà
2	Trasformazioni geometriche bidimensionali
2	Trasformazioni geometriche tridimensionali
3	Trasformazioni proiettive e Viewing

4	Algoritmi di determinazione delle superfici visibili e clipping tridimensionale
4	Algoritmi di illuminamento e di ombreggiatura, BRDF
4	Algoritmi per il tracciamento, antialiasing, riempimento ed il clipping sullo schermo
2	Trasformazioni spaziali di immagini
5	Algoritmi di visualizzazione realistica: applicazione di trame, mutue riflessioni tra oggetti, trasparenza
5	Algoritmi di Ray tracing
4	Algoritmo di Radiosity
2	Principi di animazione
3	Rendering di volumi
ESERCITAZIONI	
3	Introduzione alla programmazione WebGL; Riepilogo su Javascript e DOM; cenni di HTML5 e dell'elemento <canvas> per il recupero del contesto grafico; Struttura della libreria WebGL e sue relazioni con gli altri ambienti grafici; ambienti di sviluppo per uso di WebGL.
3	Struttura di un'applicazione WebGL. Creazione di modelli e caricamento di modelli geometrici in WebGL tramite oggetti JSON.
3	Visualizzazione della scena in WebGL. Introduzione agli shader ESSL; scrittura di fragment shaders per shading di Gouraud e Phong; gestione di luci direzionali e posizionali.
3	Impostazioni della camera e matrici di proiezione: uso della libreria Javascript glMatrix.js e uso diretto delle trasformazioni di proiezione all'interno dei vertex shaders.
3	Trasformazioni di modellazione per animazione della scena.
3	Effetti fotorealistici: gestione dei colori, illuminamento da sorgenti multiple, depth testing, blending e trasparenza.
3	Texture mapping: gestione delle tessiture in WebGL e all'interno di uno shader; tecniche di filtraggio, mipmaps, warping di tessiture.
3	Analisi di un'applicazione WebGL completa.
3	Introduzione alla libreria CUDA. Struttura dei kernel. Gestione della memoria
3	Introduzione alla libreria CUDA. Struttura dei kernel. Gestione della memoria. Esempi di applicazione di kernel CUDA.
TESTI CONSIGLIATI	- Alan Watt, 3D Computer Graphics - Third Edition, Addison-Wesley Publishing Company, ISBN: 978-0201398557 - Diego Cantor and Brandon Jones, WebGL Beginner's Guide, Packt Publishing, ISBN: 978-1849691727 Materiale elettronico sul sito web del docente. Siti di riferimento per HTML5, WebGL, ESSL, CUDA: http://www.w3schools.com/html5/default.asp http://www.khronos.org/ http://www.khronos.org/webgl/wiki/Main_Page http://learningwebgl.com/blog/ http://www.khronos.org/registry/gles/specs/3.0/GLSL_ES_Specification_3.00.3.pdf http://www.khronos.org/opengles/sdk/docs/manglsl/ http://www.opengl.org/ http://developer.nvidia.com/object/gpucomputing.html

FACOLTÀ	Ingegneria
ANNO ACCADEMICO	2012/2013
CORSO DI LAUREA MAGISTRALE	Ingegneria Informatica
INSEGNAMENTO	Intelligenza Artificiale
TIPO DI ATTIVITÀ	Caratterizzante
AMBITO DISCIPLINARE	Ingegneria Informatica
CODICE INSEGNAMENTO	03992
ARTICOLAZIONE IN MODULI	NO
NUMERO MODULI	
SETTORI SCIENTIFICO DISCIPLINARI	ING-INF/05
DOCENTE RESPONSABILE	Salvatore Gaglio Professore Ordinario Università di Palermo
CFU	12
NUMERO DI ORE RISERVATE ALLO STUDIO PERSONALE	180
NUMERO DI ORE RISERVATE ALLE ATTIVITÀ DIDATTICHE ASSISTITE	120
PROPEDEUTICITÀ	Nessuna
ANNO DI CORSO	Secondo
SEDE	Consultare il sito www.ingegneria.unipa.it
ORGANIZZAZIONE DELLA DIDATTICA	Lezioni frontali Esercitazioni in aula
MODALITÀ DI FREQUENZA	Facoltativa
METODI DI VALUTAZIONE	Prova scritta e Prova Orale Presentazione di un elaborato progettuale svolto durante il Corso (sostituisce la prova scritta)
TIPO DI VALUTAZIONE	Voto in trentesimi
PERIODO DELLE LEZIONI	Consultare il sito www.ingegneria.unipa.it
CALENDARIO DELLE ATTIVITÀ DIDATTICHE	Consultare il sito www.ingegneria.unipa.it
ORARIO DI RICEVIMENTO DEGLI STUDENTI	Prof. Salvatore Gaglio Martedì, Mercoledì Ore 10-12

RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI Conoscenza e capacità di comprensione Acquisizione delle conoscenze relative alle problematiche, alle metodologie e alle tecniche proprie dell'intelligenza artificiale. Capacità di utilizzare linguaggi specifici per la programmazione simbolica e funzionale. Capacità di applicare conoscenza e comprensione Capacità di progettare e realizzare agenti software intelligenti nell'ambito di sistemi software complessi. Autonomia di giudizio Essere in grado di valutare le caratteristiche i limiti e le prestazioni di sistemi software intelligenti. Abilità comunicative Capacità di esporre le caratteristiche tipiche dei sistemi software intelligenti anche ad un pubblico non esperto. Capacità d'apprendimento

Capacità di aggiornamento con la consultazione delle pubblicazioni scientifiche proprie del settore dell'intelligenza artificiale. Capacità di seguire, utilizzando le conoscenze acquisite nel corso, sia master di secondo livello, sia corsi d'approfondimento sia seminari specialistici nel settore dell'informatica.

OBIETTIVI FORMATIVI

Obiettivi del corso sono

- Presentare allo studente gli aspetti fondazionali e culturali dell'intelligenza artificiale;
- Fornire gli strumenti professionali per progettare e realizzare agenti software intelligenti;
- Estendere le abilità di programmazione di sistemi nell'ambito dell'informatica;
- Analizzare esempi applicativi, in particolare nell'ambito della robotica;
- Trattare dal punto di vista applicativo problematiche legate alla computabilità.

INTELLIGENZA ARTIFICIALE	
ORE FRONTALI	LEZIONI FRONTALI
2	<i>Obiettivi della disciplina e sua suddivisione.</i>
6	<i>Cenni di Informatica Teorica:</i> Computabilità, macchine universali e decidibilità.
12	<i>Programmazione simbolica in linguaggio LISP:</i> i concetti di base, il Meta-Lisp, le tecniche di programmazione con macro, i costrutti strutturati, le tecniche avanzate di programmazione.
2	<i>Agenti Intelligenti:</i> Gli agenti razionali, l'interazione con gli ambienti.
6	<i>Reti neurali:</i> L'unità logica a soglia, il percettore multistrato, la retropropagazione.
4	<i>La ricerca di soluzioni:</i> Lo spazio degli stati, la ricerca con grafi, la ricerca non informata.
10	<i>La ricerca euristica:</i> La ricerca best-first, l'algoritmo A*, le tecniche di hill-climbing, gli algoritmi genetici, le tecniche di soddisfacimento di vincoli, la ricerca con avversari e i giochi.
12	<i>Rappresentazione della conoscenza e ragionamento:</i> Il calcolo proposizionale, la risoluzione nel calcolo proposizionale, il calcolo dei predicati, la risoluzione nel calcolo dei predicati, sistemi basati sulla conoscenza, rappresentazione della conoscenza comune, apprendimento induttivo di regole.
8	<i>Trattamento dell'incertezza:</i> Ragionamento con informazioni incerte, inferenza probabilistica con le reti bayesiane, apprendimento e azione con le reti bayesiane.
6	<i>Metodi di pianificazione basati sulla logica:</i> Il calcolo delle situazioni, pianificazione con sistemi a regole, pianificazione gerarchica.
4	<i>Comunicazione:</i> Molteplicità di agenti, comunicazione fra agenti.
ESERCITAZIONI	
48	Programmazione in linguaggio LISP e realizzazione su computer di programmi di intelligenza artificiale.
TESTI CONSIGLIATI	
	N. J. Nilsson: Intelligenza Artificiale. Apogeo, 2002. S. Russell, P. Norvig: Intelligenza Artificiale – Un Approccio Moderno. Pearson, 2010. D. Touretzky: Common Lisp. Zanichelli, Bologna, 1991. M. Frixione, D. Palladino: La Computabilità: Algoritmi, Logica, Calcolatori. Carocci, 2011. Materiale fornito dal docente reperibile sul sito del corso.

FACOLTÀ	Ingegneria
ANNO ACCADEMICO	2012/2013
CORSO DI LAUREA MAGISTRALE	Ingegneria Informatica
INSEGNAMENTO	Robotica
TIPO DI ATTIVITÀ	Caratterizzante
AMBITO DISCIPLINARE	Ingegneria Informatica
CODICE INSEGNAMENTO	06292
ARTICOLAZIONE IN MODULI	NO
NUMERO MODULI	1
SETTORI SCIENTIFICO DISCIPLINARI	ING/INF-05
DOCENTE RESPONSABILE	Antonio Chella Professore ordinario Università degli Studi di Palermo
CFU	12
NUMERO DI ORE RISERVATE ALLO STUDIO PERSONALE	180
NUMERO DI ORE RISERVATE ALLE ATTIVITÀ DIDATTICHE ASSISTITE	120
PROPEDEUTICITÀ	Nessuna
ANNO DI CORSO	Secondo
SEDE DI SVOLGIMENTO DELLE LEZIONI	Consultare il sito www.ingegneria.unipa.it
ORGANIZZAZIONE DELLA DIDATTICA	Lezioni frontali, Esercitazioni in aula
MODALITÀ DI FREQUENZA	Facoltativa
METODI DI VALUTAZIONE	Prova Orale Presentazione facoltativa di una tesina concordata
TIPO DI VALUTAZIONE	Voto in trentesimi
PERIODO DELLE LEZIONI	Consultare il sito www.ingegneria.unipa.it
CALENDARIO DELLE ATTIVITÀ DIDATTICHE	Consultare il sito www.ingegneria.unipa.it
ORARIO DI RICEVIMENTO DEGLI STUDENTI	Lunedì, mercoledì 9-10

RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI

Conoscenza e capacità di comprensione

Lo studente, al termine del corso, avrà acquisito conoscenze e metodologie per affrontare e risolvere in maniera originale problemi legati alla progettazione di architetture software per il controllo di robot autonomi. Lo studente sarà in grado di analizzare il comportamento di robot autonomi, di definire comportamenti robotici originali e di valutarne l'impatto con riferimento ad ambienti strutturati e non strutturati.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione

Lo studente avrà acquisito conoscenze e metodologie per analizzare e risolvere problemi tipici dell'implementazione di architetture software per robot autonomi. Egli sarà in grado di modellare sistemi robotici autonomi, formulare algoritmi, definire implementazioni, e valutarne le caratteristiche con riferimento ad ambienti strutturati e non strutturati.

Autonomia di giudizio

Lo studente avrà acquisito una metodologia di analisi basata sulla robotica probabilistica.

Attraverso tale metodologia egli sarà in grado di affrontare problemi di robotica autonoma in ambienti non strutturati, definire algoritmi e prendere decisioni sulle più adatte implementazioni. Attraverso l'approccio metodologico acquisito durante il corso, egli potrà modellare problematiche complesse di robotica autonoma.

Abilità comunicative

Lo studente sarà in grado di comunicare con competenza e proprietà di linguaggio problematiche complesse di robotica mobile anche in contesti altamente specializzati.

Capacità d'apprendimento

Lo studente sarà in grado di affrontare in autonomia qualsiasi problematica relativa alla robotica autonoma. Sarà in grado di approfondire tematiche complesse quali la pianificazione, la localizzazione, la modellazione dei sensori e degli attuatori.

OBIETTIVI FORMATIVI

L'obiettivo del corso è fornire conoscenze e metodologie per analizzare e progettare architetture software per il controllo intelligente di robot autonomi. In particolare, lo studente sarà in grado di modellare sistemi robotici autonomi, formulare algoritmi, definire implementazioni, e valutarne le caratteristiche con riferimento ad ambienti strutturati e non strutturati. La principale metodologia analizzata sarà la robotica probabilistica. Attraverso tale metodologia lo studente potrà progettare e analizzare sistemi robotici autonomi complessi che agiscono in ambienti strutturati e non strutturati.

ORE FRONTALI	LEZIONI FRONTALI
2	Introduzione al Corso
10	Architetture robotiche reattive, deliberative e ibride
8	Cinematica e sensori dei robot autonomi
10	Pianificazione del moto
6	Richiami di teoria della probabilità
4	Filtro di Bayes per la robotica
6	Modelli probabilistici dei sensori ed attuatori
6	Localizzazione con filtro di Bayes
10	Il filtro di Kalman e sue applicazioni
4	Filtro di Kalman esteso, filtro "unscented"
4	Filtro di Bayes discreto.
10	Il filtro particellare e sue applicazioni
10	Prospettive di ricerca della robotica autonoma
	ESERCITAZIONI
30	Analisi e realizzazione di una architettura software probabilistica per il controllo di un robot autonomo
TESTI CONSIGLIATI	S. Thrun, W. Burgard, D. Fox: Probabilistic Robotics, MIT Press, 2005 Materiale distribuito dal docente

FACOLTÀ	Ingegneria
ANNO ACCADEMICO	2012/2013
CORSO DI LAUREA MAGISTRALE	Ingegneria Informatica
INSEGNAMENTO	Sistemi di Elaborazione delle Informazioni
TIPO DI ATTIVITÀ	Caratterizzante
AMBITO DISCIPLINARE	Ingegneria Informatica
CODICE INSEGNAMENTO	06461
ARTICOLAZIONE IN MODULI	NO
NUMERO MODULI	
SETTORI SCIENTIFICO DISCIPLINARI	ING-INF/05
DOCENTE RESPONSABILE	Giuseppe Lo Re Professore Associato Università di Palermo
CFU	12
NUMERO DI ORE RISERVATE ALLO STUDIO PERSONALE	186
NUMERO DI ORE RISERVATE ALLE ATTIVITÀ DIDATTICHE ASSISTITE	114
PROPEDEUTICITÀ	Nessuna
ANNO DI CORSO	Secondo
SEDE DI SVOLGIMENTO DELLE LEZIONI	Consultare il sito www.ingegneria.unipa.it
ORGANIZZAZIONE DELLA DIDATTICA	Lezioni frontali, Esercitazioni in aula,
MODALITÀ DI FREQUENZA	Facoltativa
METODI DI VALUTAZIONE	Prova Orale, Prova Scritta, Presentazione di una Tesina
TIPO DI VALUTAZIONE	Voto in trentesimi
PERIODO DELLE LEZIONI	Consultare il sito www.ingegneria.unipa.it
CALENDARIO DELLE ATTIVITÀ DIDATTICHE	Consultare il sito www.ingegneria.unipa.it
ORARIO DI RICEVIMENTO DEGLI STUDENTI	Martedì 15-17

RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI

Conoscenza e capacità di comprensione (*knowledge and understanding*):

- Lo studente, al termine del corso, avrà acquisito conoscenze e metodologie per affrontare problematiche riguardanti temi di networking avanzato e sicurezza delle reti. Lo studente sarà in grado di analizzare reti di calcolatori wireless, reti per la distribuzione di contenuti multimediali, sistemi di gestione di rete e soprattutto tutti gli aspetti legati alla sicurezza delle informazioni trasferite in rete.

Conoscenza e capacità di comprensione applicate (*applying knowledge and understanding*):

- Lo studente avrà acquisito conoscenze e metodologie per collaudare, progettare e realizzare sistemi di trasmissione wireless, sistemi per la gestione e distribuzione di contenuti multimediali, sistemi per la gestione di reti complessi, apparati di sicurezza per la trasmissione di informazione in rete.

Autonomia di giudizio (*making judgements*)

- Lo studente avrà acquisito una metodologia di analisi dei meccanismi che garantiscono la sicurezza di un sistema di trasmissione dei dati in Internet. Sarà inoltre in grado di giudicare la bontà di progetti di reti wireless e di reti per la distribuzione di contenuti multimediali.

Abilità comunicative (<i>communication skills</i>) - Lo studente sarà in grado di comunicare con competenza e proprietà di linguaggio problematiche complesse di networking avanzato e di sicurezza delle trasmissioni di dati in Internet in contesti altamente specializzati. Capacità di apprendere (<i>learning skills</i>) - Lo studente sarà in grado di affrontare con autonomia qualsiasi problematica relativa alla sicurezza delle reti di calcolatori e agli argomenti avanzati di networking. Sarà in grado di indagare sulle tecniche di crittografia dei dati, di firma digitale, di autenticazione, di integrità e di non ripudiabilità.

OBIETTIVI FORMATIVI Il corso si propone di fornire allo studente i concetti di base nell'ambito di sistemi distribuiti e e della sicurezza dei sistemi di elaborazione. Nella prima parte sono illustrate i concetti e le architetture generali. Nella seconda parte, relativa alla Sicurezza dei Sistemi di Elaborazione, sono illustrate le tecniche di crittografia e la loro applicazioni ai vari aspetti della sicurezza informatica.

ORE FRONTALI	LEZIONI FRONTALI
4	Sicurezza delle Reti
6	Elementi di Crittografia
6	Cifratura a chiave simmetrica DES, AES
2	Generazione di numeri Pseudo-casuali
6	Cifratura a chiave pubblica, RSA.
2	Autenticazione dei messaggi e funzione SHA-1
4	Codici di autenticazione dei Messaggi
4	Firma Digitale
6	Applicazioni di autenticazione: Kerberos.
2	Sicurezza della posta elettronica
4	Sicurezza a livello rete.
2	Sicurezza WEB
2	Firewall
2	Sicurezza dei sistemi Informatici
4	Sicurezza delle Reti Wireless
6	Sicurezza delle applicazioni informatiche
6	Autenticazione degli utenti
6	Codici Malevoli e VIRUS
74	
	ESERCITAZIONI
40	Esercitazioni sugli argomenti del corso
TESTI CONSIGLIATI	William Stallings – Crittografia e Sicurezza nelle Reti, McGraw-Hill, 5 edizione William Stallings, and Lawrie Brown - <i>Computer Security: Principles and Practice</i> , 1/e