



Università
per Stranieri
di Perugia

Anno Accademico 2009-2010

PROGRAMMA D'ESAME

Laurea: **Lingua e Cultura Italiana**

Insegnamento: **Conoscenze Informatiche**

Curriculum: **Promozione**

Anno di corso: **I**

Semestre: **I**

Docente: **Umberto Bartoccini**

SSD: **ING-INF/05**

CFU: **6**

Carico di lavoro globale: **150 ore**

Ripartizione del carico di lavoro: **40 ore di lezioni**

frontali e 110 ore di studio individuale

Lingua di insegnamento: **italiano**

PREREQUISITI

Non sono richiesti prerequisiti particolari poiché i principali fondamenti di informatica e l'utilizzo dei programmi applicativi verranno affrontati durante il percorso didattico.

OBIETTIVI FORMATIVI

L'obiettivo principale di questo corso è quello di fornire quelle conoscenze e abilità informatiche indispensabili ad uno studente per diventare utente consapevole di uno strumento, il computer, che gli permetterà di vivere "significativamente" nella "società della conoscenza e dell'informazione".

CONTENUTO DEL CORSO

Introduzione all'informatica: definizione dei concetti e termini di base;
identificazione dei componenti del computer: componenti hardware, dispositivi di input, di output e di input/output. Struttura logica dell'elaboratore; la CPU e le sue componenti; memoria RAM e memoria ROM. Il software e i linguaggi di programmazione; il sistema operativo e le sue funzioni;
i driver.

Esempi di sistemi operativi: il sistema operativo Unix. Il ciclo di vita del software; principi di progetto.
Il "free software".

Elaborazione di testi: creare e formattare un documento di testo; gli stili; inserire immagini e schemi; scegliere un modello adatto ad un uso specifico. Ipertesti e collegamenti; salvare il documento in altri formati: come pagina Web. La stampa unione.

Abilità: lavorare con le icone, lavorare con le finestre; le cartelle. Copiare, spostare, cancellare e cercare; stampare. Salvataggio files ed estensioni.

Usabilità e accessibilità

Il concetto di usabilità.

Il concetto di accessibilità

Accessibilità ed usabilità nella normativa internazionale ed italiana (direttive emanate dal W3C e la Legge Stanca)

Strumenti di presentazione: creare una presentazione, le diapositive; lavorare con modelli e master slides; inserire immagini e disegnare oggetti.

METODI DIDATTICI

Didattica frontale con l'ausilio di presentazioni PowerPoint.

Esercitazioni guidate ed individuali in Laboratorio: durante tutto il corso sarà data particolare importanza alle esercitazioni in laboratorio affinché l'apprendimento dei concetti e dei contenuti del corso risulti significativo e duraturo.

TIPO DI ESAME

L'esame consisterà in una prova pratica al computer. La prova orale è facoltativa

TESTI DI RIFERIMENTO

Per frequentanti:

- Pezzoni S., Pezzoni P., Vaccaio S. *"La Patente Europea del Computer. Guida Completa"*, Arnoldo Mondadori Editore, 2003.
- Qualsiasi altro libro per la Patente Europea del Computer.
- Dispense e materiale vario fornito dal docente.

Per non frequentanti:

- Pezzoni S., Pezzoni P., Vaccaio S. *"La Patente Europea del Computer. Guida Completa"*, Arnoldo Mondadori Editore, 2003.
- Qualsiasi altro libro per la Patente Europea del Computer.
- Dispense e materiale vario fornito dal docente.