

## CORSO DI LAUREA IN STUDI UMANISTICI L-10

## PROGRAMMA DI STUDIO

Insegnamento	App e siti Web
<b>Livello e Corso di Studio</b>	Corso di Laurea in Studi umanistici L-10
<b>Settore scientifico disciplinare (SSD)</b>	ING-INF/05
<b>Anno di corso</b>	2020-2021
<b>Numero totale di crediti</b>	9 CFU
<b>Propedeuticità consigliata</b>	-
<b>Docente</b>	<p><b>Matteo Santucci</b>            Facoltà: Scienze dell'educazione e formazione            Nickname: matteo.santucci            Email: matteo.santucci @unicusano.it            Orario di ricevimento: consultare calendario attività didattiche di orientamento</p>
<b>Presentazione insegnamento</b>	<p>L'insegnamento è costituito da una prima parte riguardante le conoscenze storiche del pensiero umano e della logica che ha condotto allo sviluppo del calcolo automatico fino alle moderne tecniche informatiche. La seconda parte si sofferma sulla tecnologia Web e gli elementi riguardanti la rete Internet e i suoi protocolli. Infine vengono forniti i metodi per sviluppare delle applicazioni Web centrate ed in particolare sul modo di comunicare e pubblicare i contenuti nella rete e renderli visibili.</p>
<b>Obiettivi formativi</b>	<p>Gli obiettivi dell'insegnamento vertono a fornire per prima conoscenze storiche sugli sforzi che filosofi, matematici e logici hanno intrapreso per risolvere o tentare di risolvere problemi che sono stati, successivamente, la base dell'informatica che conosciamo oggi. Sulla base di queste conoscenze l'obiettivo è quello di acquisire conoscenze su cosa è il Web e l'abilità di sviluppare contenuti e applicazioni mediante moderne tecniche pensate appositamente per il Web stesso.</p>
<b>Prerequisiti</b>	<p>Il corso è concepito anche per studenti che non hanno nessuna conoscenza informatica ma che hanno avviato un percorso prevalentemente umanistico</p>
<b>Risultati di apprendimento attesi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- L'informatica umanistica, aspetti storici, matematico-filosofici;</li> <li>- Conoscere cosa sono gli algoritmi e i protocolli per Internet e le reti;</li> <li>- Conoscere come avvengono gli scambi di messaggi in Internet ed in particolare nel Web;</li> <li>- Capacità di sviluppare contenuti Web mediante strumenti di Content Management</li> <li>- Comunicare nel Web, tecniche di visibilità</li> </ul>

<p><b>Organizzazione dell'insegnamento e metodi didattici</b></p>	<p>L'insegnamento si caratterizza, per la didattica erogativa, con un progetto di autoformazione che prevede, tenendo presente una proposta di programmazione e pianificazione dello studio, la scomposizione e riaggregazione dei contenuti disciplinari per moduli e lezioni. Ogni modulo corrisponde ad un credito formativo. Le lezioni sono contraddistinte da videoregistrazioni a cui corrispondono slides, per la puntualizzazione degli elementi qualificanti, e dispense corrispondenti alle lezioni pre-registrate. Ulteriori attività di presentazione dei contenuti sono realizzate attraverso attività didattiche in presenza temporale, definite a quadro orario. Per la didattica interattiva, l'insegnamento prevede: <i>attività laboratoriali</i> realizzate attraverso Forum dove sono pubblicati <i>compiti di attività</i> supportati e dal docente e dal tutor dell'insegnamento; <i>test di autovalutazione</i>, a corredo o delle singole lezioni o dei moduli, che consentono di accertare sia la comprensione, sia il grado di conoscenza acquisita dei contenuti dei moduli; <i>attività di chiarimento</i> per singoli o piccoli gruppi, realizzate via webconference, sulla base di una specifica richiesta. La didattica interattiva si avvale, inoltre, delle attività dei tutor che seguono e supportano lo sviluppo dell'apprendimento e dei compiti assegnati per il laboratorio. I tutor interagiscono con gli studenti attraverso un colloquio continuo.</p>
<p><b>Contenuti del corso</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Modulo 1 - Aristotele e il sillogismo: la logica come antenata dell'informatica</li> <li>- Modulo 2 - Il pensiero e il calcolo automatico</li> <li>- Modulo 3 - Gli algoritmi, storia e tecniche di rappresentazione per progettare un programma informatico, il teorema di incompletezza di Gödel, la Macchina di Turing</li> <li>- Modulo 4 - Elementi di reti di calcolatori e protocolli per Internet</li> <li>- Modulo 5 - I linguaggi di programmazione, introduzione a Python</li> <li>- Modulo 6 - Il Web: storia, il linguaggio HTML, il protocollo http;</li> <li>- Modulo 7 - elementi di programmazione Web: il CSS, XML e Json (cenni)</li> <li>- Modulo 8 - I Content Management System, elementi di progettazione dei blog</li> <li>- Modulo 9 – HTML semantico, Wordpress e SEO (Search Engine Optimization)</li> </ul>
<p><b>Materiali di studio</b></p>	<p>Videolezioni preregistrate, Manuale di riferimento, slides, test di autovalutazione, compiti attività, lezioni in presenza.</p>
<p><b>Modalità di verifica dell'apprendimento</b></p>	<p>Gli studenti possono svolgere l'esame con due modalità: prova scritta, in sede esterna, o prova orale, in sede Ateneo. In entrambi i casi sono assegnati dei compiti da svolgere. La prova orale, in presenza, consiste in: svolgimento iniziale di un compito breve (o domanda o problema); colloquio che, partendo</p>

	<p>dalla soluzione del compito iniziale, approfondisce gli aspetti dell'insegnamento. La prova scritta prevede 3 domande a risposta aperta (problema da risolvere – valore max 6 punti ognuna) e o 10 o 15 domande a scelta multipla (nel caso o 1,5 o 1 punto a singola domanda). La quantificazione della votazione in trentesimi deriva dal giudizio che si forma temperando sia le <i>attività realizzate in piattaforma, con</i> visione delle registrazioni e autovalutazione (didattica erogativa), sia le attività dell'aula virtuale, con <i>effettuazione delle etivity ed eventuale partecipazione ad attività cooperative di gruppo</i> (didattica interattiva), sia il risultato dell'esame o <i>scritto</i> od <i>orale</i>. La partecipazione all'Aula virtuale (didattica interattiva) con effettuazione delle etivity è valorizzata fino a un massimo di 4 punti per la formazione della votazione.</p>
<p><b>Criteri per l'assegnazione dell'elaborato finale</b></p>	<p>L'assegnazione dell'elaborato finale avviene a seguito di una richiesta specifica, che può essere effettuata tramite o la messaggistica della piattaforma oppure via email; lo studente dovrà evidenziare i propri specifici interessi in relazione a qualche argomento del programma che intende approfondire. Non esistono preclusioni alla richiesta di assegnazione della tesi e non è prevista una media particolare per poterla richiedere.</p>
<p><b>Altre articolazioni del programma di studio</b></p>	<p>Il programma di studio, di 9 <i>Crediti</i>, comprende tutti gli argomenti indicati dal programma dei Contenuti.</p>

## Programma e Programmazione

<b>Insegnamento</b>	<b>App e siti Web</b>
<b>Livello e corso di Studio</b>	Corso di Laurea in Studi umanistici L-10
<b>Settore scientifico disciplinare (SSD)</b>	ING-INF/05
<b>Anno di corso</b>	2020-2021
<b>Numero totale di crediti</b>	9 CFU
<b>Propedeuticità consigliata</b>	-
<b>Docente</b>	<b>Matteo Santucci</b> Facoltà: Scienze dell'educazione e formazione Nickname: matteo.santucci Email: matteo.santucci @unicusano.it Orario di ricevimento: consultare calendario attività didattiche di orientamento

ALLEGATO A  
PROGRAMMA DETTAGLIATO, PROGRAMMAZIONE ATTIVITA'  
E AGGIORNAMENTO MATERIALI

## **ALLEGATO A: PROGRAMMA DETTAGLIATO E PROGRAMMAZIONE INSEGNAMENTO – APP E SITI WEB**

La programmazione dell'insegnamento è riferita al periodo didattico\*. Le scadenze e gli impegni, cioè visione video preregistrati e partecipazione ad attività on line, sono riferiti agli impegni massimi per gli studenti. Le date delle pre-Registrazioni e del Manuale/Fascicoli testuali sono riferite all'ultimo aggiornamento effettuato (tali date non possono essere superiori ai tre anni accademici. I fascicoli documentali relativi sono relativi ad ogni lezione.

\*(Il riferimento temporale dei periodi didattici sono pubblicati sul sito.)

<b>PERIODO * DIDATTICO</b>			<b>DATA</b>	
<b>Data settimana</b>	<b>Modulo</b>	<b>Lezione</b>	<b>Argomento</b>	<b>Scadenze / impegni</b>
1	1	1	<i>1. Aristotele e il sillogismo</i>	4 ore
	1	2	<i>2. Struttura dei sillogismi</i>	4 ore
	1	3	<i>3. La correttezza dei sillogismi</i>	2 ore
	2	4	<i>4. Il pensiero e il calcolo meccanico</i>	2 ore
	2	5	<i>5. La logica di Boole</i>	4 ore
	2	6	<i>6. Il logicismo, la matematica è assimilabile alla logica?</i>	4 ore
				25 ore Complessive - TEST 3 ore, Forum- Etivity 2 ore
2	3	7	<i>7. L'incompletezza della matematica (e dell'informatica)</i>	4 ore
	3	8	<i>8. Algoritmi e la Macchina di Turing</i>	4 ore
	3	9	<i>9. La nascita del calcolo automatico</i>	2 ore
	4	10	<i>10. Dati ed Informazione</i>	2 ora
	4	11	<i>11. Le reti di calcolatori e protocolli</i>	4 ore
	4	12	<i>12. I protocolli ISO-OSI e TCP/IP</i>	4 ore
				25 ore Complessive - TEST 3 ore, Forum- Etivity 2 ore
3	5	13	<i>13. I linguaggi di programmazione</i>	4 ore
	5	14	<i>14. Cenni sul linguaggio Python</i>	8 ore
	5	15	<i>15. Cosa sono i database</i>	6 ore

<b>PERIODO * DIDATTICO</b>			<b>DATA</b>	
<b>Data settimana</b>	<b>Modulo</b>	<b>Lezione</b>	<b>Argomento</b>	<b>Scadenze / impegni</b>
				25 ore Complessive - TEST 3 ore, Forum- Etivity 4 ore
4	6	16	<i>16. Il World Wide Web</i>	1 ore
	6	17	<i>17. Il protocollo http</i>	1 ore
	6	18	<i>18. Hyper Text Markup Language (HTML)</i>	6 ore
	7	19	<i>19. Il CSS: progettare la grafica del Web</i>	6 ore
	7	20	<i>20. CSS il layout flexbox</i>	4 ore
	7	21	<i>21. Il markup dei documenti, XML e Json</i>	2 ore
				25 ore Complessive - TEST 2 ore, Forum- Etivity 3 ore
5	8	22	<i>22. I Content Management Systems (CMS)</i>	4 ore
	8	23	<i>23. I documenti responsive per computer, tablet, smartphone-iphone, smart TV</i>	7 ore
	8	24	<i>24. Framework per pubblicazione Web: Bootstrap</i>	8 ore
				25 ore Complessive - TEST 3 ore, Forum- Etivity 3 ore
6				
	9	25	<i>25. HTML semantico</i>	4 ore
	9	26	<i>26. Il CMS Wordpress</i>	7 ore
	9	27	<i>27. Visibilità del progetto: Search Engine Optimization (SEO)</i>	8 ore
				25 ore Complessive - TEST 3 ore, Forum- Etivity 4 ore

<b>TOTALE IMPEGNO DI STUDIO programmato</b>	<b>SETTIMANE</b>	<b>6</b>
	<b>CONTENUTI</b>	<b>116 ore</b>
	<b>TEST</b>	<b>17 ore</b>
	<b>FORUM ETIVITY 27 ORE</b>	<b>17 ore</b>
	<b>ULTERIORI ATTIVITA' STUDIO</b>	<b>75 ORE</b>