BENI CULTURALI (LB13)

(Università degli Studi)

Insegnamento LABORATORIO DI INFORMATICA

GenCod A002059

Docente titolare Rosella CATALDO

Insegnamento LABORATORIO DI INFORMATICA
Anno di corso 3
Insegnamento in inglese
Lingua ITALIANO
Settore disciplinare INF/01
Percorso ARCHEOLOGICO
Corso di studi di riferimento BENI CULTURALI
Tipo corso di studi Laurea
Sede
Crediti 4.0
Periodo Secondo Semestre
Ripartizione oraria Ore Attività frontale: 40.0
Tipo esame Orale
Per immatricolati nel 2020/2021
Valutazione Giudizio Finale
Erogato nel 2022/2023
Orario dell'insegnamento https://easyroom.unisalento.it/Orario

BREVE DESCRIZIONE DEL CORSO

Fornire competenze di base nel contesto:
- della rappresentazione dell'informazione digitale;
- sull'architettura Hardware;
- sul Software del computer;
- sulle reti di calcolatori nel contesto della comunicazione online;
- sull' uso di semplici strumenti di calcolo.

PREREQUISITI

Non sono richiesti particolari requisiti.

OBIETTIVI FORMATIVI

Conoscenze e comprensione: Fornire competenze di supporto alla divulgazione nel contesto della comunicazione online**.**
Capacità di applicare conoscenze e comprensione: Fornire ai destinatari una base di conoscenze attinenti agli argomenti propri del percorso formativo:
- utilizzare strumenti per la comunicazione di eventi/informazioni su WEB;
- essere in grado di formalizzare pagine html per comporre un piccolo sito, seppur con una con una struttura semplice;
- essere in grado di inserire video , immagini, questionari e grafici derivanti da elaborazioni con Excel in pagine html;
- essere capaci di leggere e comprendere, in modo autonomo, pagine html di moderata difficoltà.
Autonomia di giudizio: L'esposizione dei contenuti e delle argomentazioni sarà svolta in modo da migliorare la capacità dello studente di riconoscere le problematiche inerenti alla progettazione di pagine WEB, formalizzandone gli aspetti attraverso l'uso del linguaggio html.
Abilità comunicative: La presentazione degli argomenti sarà svolta in modo da consentire l'acquisizione di una buona capacità di comunicare problemi, idee e soluzioni riguardanti la comunicazione online, sia come comprensione delle tematiche fondamentali relative allo sviluppo di tale mezzo che come sviluppo di codice in un linguaggio html di base.
Capacità di apprendimento: Saranno indicati argomenti da approfondire, strettamente correlati con l'insegnamento, al fine di stimolare la capacità di apprendimento autonomo dello studente.

METODI DIDATTICI	Lezioni frontali ed esercitazioni in aula/laboratorio, anche con utilizzo del portatile di ciascuno studente.
MODALITA' D'ESAME	L'esame si articola come segue: - un test scritto, nel quali si dovrà dare dimostrazione di avere acquisito le nozioni e le conoscenze previste dal programma del corso; - una prova pratica, consistente nella presentazione di un piccolo sito web, su template fornito dal docente; - un eventuale colloquio (a discrezione del docente), nel quale verrà commentata la prova pratica e sarà accertata la conoscenza degli aspetti teorici. Lo studente acquisisce l'idoneità se la valutazione media della prove di verifica è almeno sufficiente e se ha seguito almeno il 70% delle lezioni frontali. Per chi ha conseguito l' ECDL full, non sarà necessario partecipare al I test scritto di verifica della parte teorica. Sarà richiesto però lo sviluppo del sito web e l' eventuale integrazione orale.
APPELLI D'ESAME	Saranno visibili sul portale studenti e si accederà con prenotazione online.
ALTRE INFORMAZIONI UTILI	Per chi ha conseguito l' ECDL full, non sarà necessario partecipare al I test di verifica della parte teorica. Sarà richiesto però lo sviluppo del sito web e l' eventuale integrazione orale.
PROGRAMMA ESTESO	Introduzione all'informatica, modelli di calcolo, hardware, software, architettura di von Neumann, reti di calcolatori, architettura Client-Server, internet, servizi offerti da internet, il World Wide Web: pagine web, web browser, URL, motori di ricerca. Il linguaggio HTML, i tag, struttura basi di una pagina web, tag e attributi per la formattazione del testo. Tag e attributi per la generazione di elenchi numerati e puntati, gestione delle immagini, gestione di immagini e testo, gestione dello sfondo. Tag e attributi per la gestione dei link. Link globali, locali e interni (ancore). Tag e attributi per la creazione di tabelle. Tabelle avanzate. Link a immagini e video in pagine HTML. Inserimento e gestione di form in pagine HTML. I fogli di stile (CSS): definizione e uso. I fogli di stile e la gestione dei colori, del testo, dei margini, delle immagini, dello sfondo e dei link. Link a video e form su pagine html. Uso di Excel, soprattutto dei tool di analisi dati e composizione di grafico. Inserimento di grafici, ottenuti tramite Excel, in una pagina html. Creazione di un piccolo sito web nel quale siano utilizzati i tag e le caratteristiche spiegate in aula.

TESTI DI RIFERIMENTO

Il web pullula di una miriade di testi che illustrano le caratteristiche di utilizzo di html. E' possibile scaricare uno qualunque di questi file, ma si consiglia la guida ufficiale a html:
https://www.html.it/guide/guida-html/ .
Scaricare l'html editor KompoZer, disponibile per Windows gratuitamente su
http://www.kompozer.net/download.php.

Informatica umanistica - Marco Lazzari - McGraw-Hill Education - EAN: 9788838668555
Un esempio di CSS è disponibile su:
https://www.w3.org/Style/Examples/011/firstcss.en.html#translations
E' possibile provare gli script in interattivo collegandosi al sito:
https://www.w3schools.com/html/default.asp
Altro materiale integrativo sarà fornito direttamente dal docente e depositato sul Teams del Corso..