

<b>Principali informazioni sull'insegnamento</b>	<b>A.A. 2017-2018</b>
Titolo insegnamento	Mobile Computing
Corso di studio	Informatica
Crediti formativi	6
Denominazione inglese	Mobile Computing
Obbligo di frequenza	
Lingua di erogazione	Italiano

<b>Docente responsabile</b>	Nome Cognome	Indirizzo Mail
	Carmelo Antonio Ardito	carmelo.ardito@uniba.it
Luogo ed Orario di Ricevimento	Dip. Informatica 6° Piano	Venerdì dalle 10:00 alle 13:00

<b>Dettaglio credi formativi</b>	Ambito disciplinare	SSD	Crediti
	Informatico	INF/01 - Informatica	6

<b>Modalità di erogazione</b>	
Periodo di erogazione	Primo Semestre
Anno di corso	Secondo Anno
Modalità di erogazione	Lezioni frontali Esercitazioni in aula e laboratorio

<b>Organizzazione della didattica</b>	
Ore totali	150
Ore di corso	62 (32 ore di lezioni frontali, 30 ore di laboratorio)
Ore di studio individuale	88

<b>Calendario</b>	
Inizio attività didattiche	29 settembre 2017
Fine attività didattiche	12 gennaio 2017

<b>Syllabus</b>	
Prerequisiti	Non sono richiesti prerequisiti particolari
Risultati di apprendimento previsti (declinare rispetto ai Descrittori di Dublino) (si raccomanda che siano coerenti con i risultati di apprendimento del CdS, riportati nei quadri A4a, A4b e A4c della SUA, compreso i risultati di apprendimento trasversali)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Conoscenza e capacità di comprensione</i> Per mezzo dei concetti teorici appresi durante le lezioni frontali, durante le quali saranno anche discussi scenari e casi d'uso reali, lo studente acquisirà le competenze relative alle basi concettuali e gli strumenti fondamentali per la progettazione, centrata sull'utente, di sistemi informatici in scenari pervasivi.</li> <li>• <i>Conoscenza e capacità di comprensione applicate</i> Tramite la risoluzione delle problematiche affrontate durante le lezioni di laboratorio e lo svolgimento di un caso di studio in gruppo, lo studente approfondirà e applicherà le competenze teoriche acquisite.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Autonomia di giudizio</i> Le lezioni di laboratorio e il caso di studio di gruppo consentiranno agli studenti di mettere in pratica le conoscenze trasmesse dal docente e di verificare il grado di conoscenza e comprensione raggiunto.</li> <li>• <i>Abilità comunicative</i> Con l'obiettivo di sviluppare le loro abilità comunicative, gli studenti sono invitati a lavorare in gruppo. Frequentemente devono illustrare il risultato di esercizi svolti autonomamente o in gruppo. Oltre che in sede di esame, la capacità dello studente di discutere le competenze acquisite sarà verificata continuamente, in quanto l'insegnamento prevede una forte interazione docente-studenti durante le lezioni.</li> <li>• <i>Capacità di apprendere</i> Per stimolare la capacità di apprendere in modo autonomo, agli studenti sono consigliate, oltre al materiale didattico principale, altre fonti bibliografiche in cui approfondire alcuni specifici argomenti non trattati in dettaglio dal docente. Lo studente deve poi preparare una presentazione da dell'argomento assegnato da illustrare al docente e al resto della classe.</li> </ul>
Contenuti di insegnamento	<p>Limitazioni nella programmazione delle applicazioni per dispositivi mobili.</p> <p>Progettazione di applicazioni per dispositivi mobili e portatili, tenendo conto delle limitazioni introdotte dalla natura di questi dispositivi.</p> <p>Utilizzo di strumenti come App Inventor Develop per la programmazione delle applicazioni.</p> <p>Il mobile nell' Internet of Things (IoT).</p> <p>Strumenti e tecniche per l'interazione in ambienti a realtà aumentata.</p> <p>Costruzione e programmazione di sistemi pervasivi basati su microcontrollori (ad esempio, Arduino).</p>

<b>Programma</b>	
Testi di riferimento	Nessuno
Note ai testi di riferimento	I libri di testo sono integrati con le slide e le dispense del docente
Metodi didattici	<p>Lezioni frontali ed esercitazioni pratiche nella identificazione, definizione e implementazione di una soluzione ai problemi posti.</p> <p>Durante le ore di laboratorio gli studenti, organizzati in gruppi di 3-4, progettano e sviluppano un sistema interattivo pervasivo. Il prototipo, realizzato incrementalmente da ogni gruppo, viene costantemente discusso con il docente.</p> <p>Ogni gruppo presenta il risultato della progettazione durante gli appelli di gennaio-febbraio. Il voto del progetto di gruppo contribuisce alla valutazione finale.</p>

Metodi di valutazione (indicare almeno la tipologia scritto, orale, altro)	Prova pratica di laboratorio consistente nello svolgimento di un caso di studio in gruppo e prova orale.
Criteri di valutazione (per ogni risultato di apprendimento atteso su indicato, descrivere cosa ci si aspetta lo studente conosca o sia in grado di fare e a quale livello al fine di dimostrare che un risultato di apprendimento è stato raggiunto e a quale livello)	In considerazione della natura teorico-pratica del corso, la verifica dell'apprendimento avverrà già in itinere durante le lezioni di laboratorio. All'esame orale lo studente dovrà essere in grado di esporre appropriatamente il lavoro svolto durante il progetto di gruppo, in particolare le problematiche affrontate e come queste sono state risolte. Inoltre, lo studente dovrà rispondere a domande relative ai concetti appresi durante le lezioni.
Altro	