



UNIVERSITÀ DI PAVIA

Anno Accademico 2020/2021

FONDAMENTI DI TELEMEDICINA

| | |
|------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Anno immatricolazione | 2019/2020 |
| Anno offerta | 2020/2021 |
| Normativa | DM270 |
| SSD | ING-INF/06 (BIOINGEGNERIA ELETTRONICA E INFORMATICA) |
| Dipartimento | DIPARTIMENTO DI INGEGNERIA INDUSTRIALE E DELL'INFORMAZIONE |
| Corso di studio | BIOINGEGNERIA |
| Curriculum | Cellule, tessuti e dispositivi |
| Anno di corso | 2° |
| Periodo didattico | Primo Semestre (28/09/2020 - 22/01/2021) |
| Crediti | 6 |
| Ore | 62 ore di attività frontale |
| Lingua insegnamento | Italiano |
| Tipo esame | SCRITTO |
| Docente | LARIZZA CRISTIANA (titolare) - 6 CFU |
| Prerequisiti | Conoscenze e Competenze di Programmazione di base acquisite con il corso di Fondamenti di Informatica I. |
| Obiettivi formativi | <p>Il corso introduce il paradigma a oggetti e la modellazione concettuale che verranno introdotti come strumenti potenti in tutte le fasi dello sviluppo software, dall'analisi, alla progettazione fino all'implementazione di applicazioni di media complessità. Le lezioni si alternano allo svolgimento di esercizi e discussione di elementi di codice.</p> <p>L'obiettivo del corso è quello di fornire i principi e le conoscenze necessarie a maturare buone capacità di sviluppo di software ad oggetti.</p> |
| Programma e contenuti | <p>Il modulo tratta i seguenti argomenti:</p> <ul style="list-style-type: none">- Programmazione Orientata agli Oggetti (OOP).- Il Linguaggio Java. |

| | |
|----------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | - Notazione UML. |
| Metodi didattici | Lezioni (ore/anno in aula): 35 Esercitazioni (ore/anno in aula): 0 Attività pratiche (ore/anno in aula): 35 |
| Testi di riferimento | Il linguaggio trattato a lezione è Java. Per apprendere la sintassi del linguaggio è consigliato l'uso di un manuale e della documentazione disponibile online. Per il linguaggio Java si consiglia uno dei seguenti testi: - Walter Savitch. Programmazione di base e avanzata con Java. PEARSON - Arnold Ken, Gosling James, Holmes David. Il linguaggio Java. Manuale ufficiale. Pearson Education Italia e del testo - Craig Larman. Applicare UML e i pattern. PEARSON |
| Modalità verifica apprendimento | La valutazione del primo modulo si basa su due prove individuali. La prima è una prova di teoria che ha l'obiettivo di verificare le conoscenze teoriche di base del paradigma Object Oriented e del linguaggio Java. Si compone di 15 domande e viene superata se vengono fornite almeno 9 risposte corrette. La seconda, alla quale si accede solo dopo il superamento della prima, è una prova pratica di laboratorio individuale, nella quale viene richiesto di risolvere un problema di media complessità. La soluzione consiste nello sviluppo di una applicazione in linguaggio Java in grado di soddisfare i requisiti indicati. La valutazione della prova pratica tiene conto sia della capacità di utilizzare in modo adeguato il linguaggio Java, che della qualità del modello concettuale utilizzato nella progettazione e realizzazione dell'applicazione. La valutazione finale è ottenuta come media pesata della prova di teoria (1/3) e della prova pratica (2/3). |
| Altre informazioni | La docente riceve su appuntamento (Dip.to Ingegneria Industriale e dell'Informazione, laboratorio UPIT, Via Ferrata 5, e-mail: cristiana.larizza@unipv.it). |
| Obiettivi Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile | \$Ibl legenda sviluppo sostenibile |