

PIANO DI STUDIO

INSEGNAMENTI/ ATTIVITÀ FORMATIVE	CFU	SEMESTRE	S.S.D.
1° anno			
Analisi matematica	12	1 - 2	MAT/05
Architettura degli elaboratori e laboratorio	12	1	INF/01
Fisica	6	2	FIS/01
Matematica discreta	12	1 - 2	MAT/09
Programmazione e Laboratorio	12	1 - 2	INF/01

INSEGNAMENTI/ ATTIVITÀ FORMATIVE	CFU	SEMESTRE	S.S.D.
2° anno			
Algoritmi e strutture dati e laboratorio	12	1 - 2	INF/01
Calcolo delle probabilità e statistica	6	1	SECS-S/01
Calcolo scientifico	6	1	MAT/08
Fondamenti dell'informatica	9	2	INF/01
Logica matematica	6	1	MAT/01
Programmazione orientata agli oggetti	9	2	INF/01
Sistemi operativi e laboratorio	12	1 - 2	INF/01

INSEGNAMENTI/ ATTIVITÀ FORMATIVE	CFU	SEMESTRE	S.S.D.
3° anno			
Basi di dati e laboratorio	12	1	INF/01
Ingegneria del software	6	1	ING-INF/05
Interazione uomo-macchina	6	1	INF/01
Linguaggi di programmazione	9	2	INF/01
Reti di calcolatori	9	1	INF/01
Crediti a scelta autonoma*	12		
Tirocinio	9		
Prova finale	3		

* Per acquisire i crediti a scelta autonoma, lo studente può scegliere uno o più insegnamenti tra tutti quelli offerti dai corsi di studio dell'Università di Udine. Devono essere crediti aggiuntivi al curriculum e non duplicazioni, seppure parziali, di corsi e contenuti già previsti nel piano di studio. La scelta deve essere coerente con il progetto formativo del proprio piano di studio, dovrà essere debitamente motivata e verrà vagliata dal Consiglio del Corso di Studio.

Si avvisano gli studenti che intendessero proseguire gli studi iscrivendosi alla Laurea Magistrale in Comunicazione Multimediale e Tecnologie dell'Informazione di non inserire alcun insegnamento, né obbligatorio né opzionale, tra quelli offerti dal corso di laurea sopra citato.

PROPEDEUTICITÀ

Per una razionalizzazione del proprio percorso degli studi gli studenti sono consigliati a rispettare le seguenti propedeuticità:

ESAME	ESAME PROPEDEUTICO
Algoritmi e strutture dati e laboratorio	Analisi matematica, Matematica discreta, Programmazione e laboratorio
Calcolo delle probabilità e Statistica	Analisi matematica
Logica matematica	Matematica discreta
Programmazione orientata agli oggetti	Programmazione e laboratorio
Sistemi operativi e laboratorio	Architettura degli Elaboratori e laboratorio, Programmazione e laboratorio
Basi di dati e laboratorio	Algoritmi e strutture dati e laboratorio, Sistemi operativi
Reti di calcolatori	Sistemi operativi
Ingegneria del software	Programmazione e laboratorio, Algoritmi e strutture dati e laboratorio
Linguaggi di Programmazione	Algoritmi e strutture dati e laboratorio, Fondamenti dell'informatica, Programmazione e laboratorio, Programmazione orientata agli oggetti, Sistemi operativi
Fondamenti dell'informatica	Analisi matematica, Matematica discreta, Programmazione e laboratorio, Logica matematica