

PROGRAMMA DEL CORSO

CAP 1 . EPISTEMOLOGIA E PRODROMI DELL'INFORMATICA NELLA STORIA E NEL PENSIERO DELL'UOMO CONTEMPORANEO

1.1. - IL RUOLO CULTURALE DELL'INFORMATICA NEL MONDO DI OGGI

1.2. - UN CENNO SULL'INFORMATICA UMANISTICA

1.3. - IPERTESTI E CULTURA MULTIMEDIALE

1.3.1. Le origini degli ipertesti

1.3.2. Internet e l'open source

1.3.3. Iper testi e libri nel villaggio globale

Appendice 1.3.1. Filosofia della Scienza ed epistemologia del cyberspazio (Silvano Tagliagambe)

1.4. - LA PRIMA RIVOLUZIONE : IL PENSIERO E L'OPERA DI PLATONE

1.4.1. L'universo greco: un affresco del tempo

1.4.2. Dall'oralità mimetico-poetica ai dialoghi di Platone

1.4.3. La definizione, il mondo sensibile e il mondo delle idee

1.4.4. La teoria della conoscenza e una rilettura del mito della caverna

Appendice 1.4.1. Una breve cronologia del tempo

Appendice 1.4.2. Le opere di Platone

1.5.- PRODROMI DI INTELLIGENZA ARTIFICIALE: I PICCOLI ROBOT DELL'ANTICHITÀ

1.6. - PRODROMI D'INFORMATICA NELLA LOGICA: IL SOGNO DI LEIBNITZ

1.7.- PRODROMI DI ORGANIZZAZIONE DEI SAPERI NEL MEDIOEVO: L'ARTE DELLA MEMORIA

1.7.1. I palazzi di memoria

1.7.2. Il teatro della memoria di Robert Fludd

1.7.3. Bibliografia essenziale sull'arte della memoria

1.8. – LA SECONDA RIVOLUZIONE: L'AVVENTO DI GUTENBERG E DELLA STAMPA

1.9- RIFLESSIONI VERSO L'INTELLIGENZA ARTIFICIALE

Appendice 1.- Il problema dei quattro colori

Appendice 2 .- Da Petrarca all'informatica. Alla Normale un congresso su "Parole e immagini"

Appendice 3. - Informatica Umanistica

CAP 2 . EPISTEMOLOGIA GENERALE E DELL'INFORMATICA

2.1.- INTRODUZIONE ALL'EPISTEMOLOGIA

2.2.- IL PARADIGMA DELL'ABDUZIONE COME EMERGENZA DI CREAZIONE

2.3.- IL PARADIGMA COOPERATIVO E LA FILOSOFIA DEL SITO www.apav.it

2.4. - I PRODROMI DELLA PERSUASIONE OCCULTA

2.5.- LA QUESTIONE DEL PARADIGMA COOPERATIVO

CAP 3. IL CALCOLO E LA SUA STORIA

3.1.- GLI STRUMENTI DI CALCOLO NELL'ANTICHITA' E LE IDEE SOGGIACENTI AL CALCOLO

3.2.- DAI BASTONCINI DI NEPERO ALLE CALCOLATRICI MECCANICHE

3.3.- UN EXCURSUS ATTORNO AI ... BASTONCINI DI NEPERO.

3.4.- OSSERVAZIONI RELATIVE AI LOGARITMI.

3.5. - LE CALCOLATRICI MECCANICHE CHE EMULAVANO LA PASCALINA.

3.6. L'AVVENTO DI BABBAGE

3.7.- DAGLI SCHEUTZ A ZUSE E LA SIEMENS

3.8.- USCENDO DALLA... PREISTORIA DELL'INFORMATICA

3.9.- LA MACCHINA ENIGMA, I COLOSSI E L'ENIAC

Appendice 3.1 Fatti e misfatti della Società contemporanea

Appendice 3.2 I Maya

CAP 4 L'EVOLUZIONE DEL PRODOTTO INFORMATICO

4.1. - GLI ANNI CINQUANTA

4.2. - VERSO L'INNOVAZIONE TECNOLOGICA

4.3. - GLI ANNI SESSANTA

4.4. - L'AVVENTO DEI COMPATIBILI

4.5. - GLI ANNI SETTANTA

4.6. - GLI ANNI OTTANTA

4.7. - VERSO IL SUCCESSO DEI PORTATILI

4.8. - GLI ANNI NOVANTA

4.9- IL RUOLO DELL'INFORMATICA NEL PROGRESSO DEL CALCOLO

4.9.1. Numeri primi e dintorni

CAP 5 ENTRA IN SCENA L'OPEN SOURCE

5.1 Cos'è l'Open Source.

5.2 Quando nasce.

5.3 Le tre “libertà” del sistema Open Source.

5.4 La filosofia dell'Open Source.

5.5 Open Source e software libero.