



A.S.I.C.

# *Progetto Workshops*

Costantino Pistagna

*pistagna@dmi.unict.it*

*valvoline@freaknet.org*

# Cos'è un Workshop?



- ✓ Una reale e concreta possibilità offerta alle aziende
- ✓ Illustrare prodotti o tecnologie direttamente ai potenziali acquirenti / fruitori
- ✓ Presentare un prodotto a contenuto tecnico scientifico
- ✓ Contatto diretto con il *prodotto*

# Workshop == Interesse

- ✓ Esecuzioni in diretta: Un aspetto **fondamentale**
- ✓ Toccare con mano una tecnologia **innalza** l'interesse dei partecipanti
- ✓ Si potranno **valutare** *sul campo* gli argomenti trattati

# Watermarking - G. Di Blasi

- ✓ I prodotti digitali sono facili da copiare riprodurre e modificare
- ✓ Il Watermarking è un'importante tecnologia per proteggere la proprietà intellettuale.
- ✓ E' un *marchio* digitale contenente informazioni sui proprietari del copyright
- ✓ **Resistente** ad alterazioni da parte di maleintenzionati.

# Watermarking - G. Di Blasi



- ✓ Il prodotto non dovrebbe subire alterazioni sensibili e degrado
- ✓ Molte applicazioni utilizzano dati vettoriali (mappe digitali, dati GIS, SVG, etc.)
- ✓ I metodi classici non sono adatti al vettoriale
- ✓ In questo seminario si presenta un metodo per marchiare immagini vettoriali

# Progetto Accessibilità - C. Longo



- ✓ Studi inizialmente rivolti a garantire accesso ad internet per persone disabili.
- ✓ I benefici di una progettazione accessibile ricadono su tutta la comunità degli internauti
- ✓ Verranno esaminate le problematiche che possono nascere nell'accesso ai siti internet
  - ✓ Vari tipi di periferiche che possono essere utilizzate
  - ✓ Criteri di base per costruire siti accessibili
  - ✓ Soluzioni per aumentare la fruibilità dei siti

# Artistic Rendering - G. Di Blasi



- ✓ Tecniche di rendering stroke-based (SBR)
- ✓ Un approccio automatico per la creazione di immagini non-fotorealistiche
- ✓ Questo workshop riassume tutti questi lavori
- ✓ Presentandoli in una visione unificata utile ad identificare gli elementi comuni ad ogni approccio

# Introduzione alla Crittografia e GnuPG

## M. Di Raimondo

- ✓ Internet ha aperto tante possibilità ai propri utenti
- ✓ Alcuni rischi legati alla Privacy della propria corrispondenza elettronica
- ✓ "Cifratura a Chiave Pubblica"
- ✓ "Firma Digitale"



# Introduzione alla Crittografia e GnuPG

## M. Di Raimondo

- ✓ Presentazione dei concetti base
- ✓ Un tool OpenSource: **GnuPG**
- ✓ Approfondimento pratico
  - ✓ Fasi di generazione delle chiavi
  - ✓ Firma / Verifica
  - ✓ Cifratura / Decifratura

# LaTeX 4 Dummies - S. Di Mauro



- ✓ Introduzione sulla struttura di un file tex
- ✓ Principali comandi di formattazione del testo
- ✓ Gestione delle formule matematiche
- ✓ Come scrivere una bibliografia
- ✓ Semplici esempi per fornire un riscontro visivo degli argomenti introdotti.

# W.i.N.O.B.O. - World is Not Only Buffer Overflow

## C. Pistagna

- ✓ Viaggio a Kernel Level
- ✓ Come ottenere **divertimento e profitto** dall'uso *scorretto e scosiderato* dei costrutti di programmazione.

# Objective-C: An Alternative To OOP

## C. Pistagna

- ✓ Lo standard per la programmazione MacOS
- ✓ Fornire le basi e le conoscenze per un corretto uso e navigazione del linguaggio
- ✓ I punti salienti del linguaggio
- ✓ Le differenze peculiari con i suoi rivali
- ✓ I punti di contatto con lo standard ANSI-C.

# Cocoa Programming:

What you see is *Really* What you Get



- ✓ Viaggio introduttivo alla scoperta del framework di sviluppo *Apple*
  
- ✓ Oramai arrivato alla versione 1.5
  - ✓ Prossimi alla versione 2.0
  
- ✓ Apple intende dare battaglia ai concorrenti
  - ✓ Borland
  - ✓ Codewarrior
  - ✓ Microsoft



**Grazie per l'attenzione!**