

Come Usare Adattare E Progettare Cartamodelli Per Lavori A Maglia Ediz Illustrata

Se vogliamo migliorare la vita sulla Terra e la nostra stessa vita, dobbiamo trovare una nuova guida, in grado di affrontare le sfide del nostro tempo e del futuro. Le vecchie linee guida erano buone in linea di principio, ma si sono impantanate in strutture calcificate che spesso raggiungono l'obiettivo opposto a quello originario. Lo sviluppo della società rende necessario trovare di volta in volta una nuova linea guida. Per farlo, però, dobbiamo sapere quali è stata la storia, come è strutturata la società attuale e come è probabile che si sviluppi. L'autore vuole scoprirlo rispondendo, tra l'altro, alle seguenti domande: Cosa è falso e cosa è reale? Quali sono le false e quali le vere cospirazioni? Come raggiungere una pace giusta? Quali culture e sottoculture esistono? Quali il futuro dell'islam in Europa? Qual è il nucleo del Giudaismo, del Cristianesimo e dell'Islam? Come fa un paese povero a diventare ricco? Che ruolo hanno la natura e il riscaldamento globale per la nostra sopravvivenza? Quali sono gli scenari per il futuro del mondo? Come possiamo evitare la distruzione della vita sulla terra? Quali sono i consigli politici per l'Afghanistan e il Medio Oriente? Quali è il senso della vita? Cosa possiamo fare per mantenerci in salute? Quali consigli o regole di vita possono renderci felici? Secondo lo scrittore, la scelta giusta in alcuni momenti cruciali ("cossidetti "snod") è di grande importanza.

A guide to getting the most from sewing patterns, from choosing theiright size to translating flat sheets into wearable garments. It showshow to change the shaping, length and detailing to suit your ownbody shape, taste and style, and once you've mastered that it shows youhow to make a new pattern out of a shop-bought pattern and even how to draftyour own patterns from scratch. This book is suitable for the amateur aswell as the more experienced dressmaker.

244.1.43

APM - Archeologia Postmedievale, 13, 2009 - Conflict Archaeology. Archeologia delle frontiere e delle fortificazioni d ' Età Moderna della teoria alla pratica

Lean for Green

Rinnovarsi per continuare a crescere

Studi sulla periferia est di Roma

Tecniche di progettazione agile con Java. Design pattern, refactoring, test

561.341

*Come usare, adattare e progettare cartamodelli per la creazione di abiti*Come usare, adattare e progettare cartamodelli per lavori a magliaCome usare, adattare e progettare abiti per esaltare le curve... nascondendo i difetti!Open Sources. Voci dalla rivoluzione Open SourceApogeo EditoreCome migliorare il mondoCome raggiungere pace, sicurezza, salute e felicitàSmashwords

Il metodo Coca-Cola guida il lettore al raggiungimento di obiettivi straordinariamente complessi - come scalabilità e agilità - senza ricorrere ad alcun gioco di prestigio, ma con un approccio sistematico al pensiero creativo. E come non bastasse, lo fa sembrare facile. Bruce Mau, cofondatore del Massive Change Network. Le aziende di oggi devono rispondere a nuove sfide in un mercato in rapida evoluzione, senza cedere alle pressioni che minacciano di annullare il vantaggio competitivo accumulato nel tempo. Le imprese grandi e già affermate rischiano di non essere abbastanza reattive alle novità, mentre nove startup su dieci, anche le più agili, falliscono perché non riescono a crescere in modo organico. I vincitori di domani saranno le aziende capaci di unire scalabilità e agilità per reagire alle trasformazioni del mercato. In Il metodo Coca-Cola il vicepresidente per l'innovazione e l'imprenditorialità di Coca-Cola ripercorre trionfi e battute d'arresto di una delle aziende più grandi del mondo, che ha imparato a far uso del design per creare scalabilità e agilità. David Butler e la giornalista di Fast Company Linda Tischler ci portano dietro le quinte di Coca-Cola, attraverso case study concreti, per illustrare un approccio che altre imprese, grandi o piccole e in ogni settore, possono adottare con successo. Illuminante e approfondito, questo libro è una lettura irrinunciabile per tutti i manager d'azienda e per ogni tipo di imprenditore.

Il progetto sperimentale ro lo sviluppo delle competenze delle maestre e dei maestri

Il computer e la didattica

Progettare e realizzare un sito web

UMG e ingegneria del software

Costruire modelli pedagogici per apprendere con le tecnologie

Fra i molteplici obiettivi della serie di monografie dedicata alla soluzione economica di moltissimi piccoli e grandi problemi pratici che possono rendere più vivibile e confortevole un appartamento, il tema che viene sviscerato in profondità sotto tutti gli aspetti nelle quasi 1200 pagine di testo in quadricromia parte da un preciso interrogativo: con quali caratteristiche si può tentare di realizzare o ristrutturare un'abitazione in modo che sia comodamente fruibile per tutte le età, su tutto l'arco della vita, da quando si è appena nati fino alla vecchiaia più avanzata? L'obiettivo di questa monografia è rivolto all'esame delle caratteristiche del patrimonio abitativo esistente in Italia e del livello di accessibilità posseduto dalle diverse tipologie di unità abitative, indipendentemente dal livello costruttivo. Infatti, non sono poche le abitazioni che non possiedono sufficiente accessibilità anche a livello medio alto. La rapida crescita del numero delle persone anziane - e conseguentemente dei soggetti che accusano problemi di salute e perdono in minore o maggiore quantità l'autosufficienza - porrà l'assistenza sanitaria nazionale nell'impossibilità di poterli assistere tutte quante nei centri pubblici come le RSA. I costi dell'assistenza domiciliare salgono a fronte di scarsi livelli di accessibilità, ma per un numero sempre più rilevanti di persone anziane o diversamente abili con basso o insufficiente reddito gli interventi di modifica delle condizioni della propria abitazione risulteranno sempre più inaffrontabili. L'approfondito esame delle attività abitative permette di determinare quali sono le soglie accettabili di funzionalità dei singoli ambienti di un'abitazione. La loro identificazione permette di determinare le soluzioni correttive da apportare e, nel caso di nuove costruzioni, quali sono i parametri da applicare per ottenere sufficienti risultati di accessibilità, funzionalità e usabilità dei singoli ambienti. Le caratteristiche abitative ottimali sono definibili in primo luogo quando raggiungibilità e pressione dei singoli oggetti presenti e necessari per poter espletare le normali attività quotidiane. Si analizzano i criteri dell'organizzazione funzionale degli spazi domestici e si descrivono alcune simulazioni propedeutiche che il progettista dovrebbe fare per potersi immedesimare con cognizione di causa nelle esigenze dei soggetti anziani e soprattutto di quelli che devono vivere nella propria abitazione, suggerendo come attuare numerosi piccoli interventi correttivi economici nelle strutture esistenti e come evitare errori progettuali per quelle da realizzare.

Volume n. 36 della collana "The IT Revolution in Architecture" questo libro esplora gli spazi di ricerca che mettono insieme i processi computativi computazionali con la coscienza verso l'ambiente, alla ricerca di una architettura per una società sostenibile basata sul fare digitale e sulla condivisione della conoscenza. Si tratta di progetti affascinanti che non dimenticano i principi di sostenibilità resi imprescindibili dalla progressiva presa di coscienza dei problemi di conservazione del pianeta ma che il recente sviluppo dei software di modellazione parametrica rende oggi possibile. Cesare Griffa (Torino, 1973) è architetto ed educatore insegna a Torino e all'estero http://cesaregriffa.com. Direttore della collana prima con Testo&immagine e con Birkhauser e oggi con EdilStampa e Antonino Saggio www.arcl. Uniroma1.it/Saggio/IT/

Questo libro affronta, in maniera semplice e con un approccio pragmatico, i principali argomenti relativi alla progettazione, alla realizzazione e alla gestione di un sito web in ottica multi-device. Il sito web non è più soltanto una vetrina grazie alla quale far conoscere la propria attività, bensì un efficace canale commerciale attraverso il quale professionisti e aziende possono svolgere il loro business. Per questo realizzare e mantenere aggiornato il proprio sito web, per un professionista o per un'azienda, oggi non è più sufficiente. Negli ultimi dieci-quindici anni il ruolo del sito web si è profondamente trasformato ed evoluto, diventando a tutti gli effetti uno strumento complesso e articolato attraverso il quale mettere in campo strategie e raggiungere obiettivi. Si è passati così dal concetto di informazione a quello di usabilità e poi di user experience. L'obiettivo del testo è fornire, anche grazie a numerosi esempi, un supporto e una guida a tutti coloro che si apprestano a realizzare e poi gestire un sito web per il proprio business.

Smart Creatures Progettazione parametrica per architetture sostenibili (B&W)

Come migliorare il mondo

Tecnologia e progettazione per il mondo digitale e per il web II

Spazi, oggetti, interfacce

Il ruolo delle tc nella progettazione ed erogazione dei corsi on-line: il caso azienda

COSTRUIRE INCLUSIONE. Progettazione Universale e risorse digitali per la didattica

Conflict Archaeology, Archeologia delle frontiere e delle fortificazioni i Età Moderna, a cura di Marco Milanese Questo numero contiene una sezione monografica dedicata alla "Conflict Archaeology" in età moderna, intesa come archeologia delle frontiere (di terra e di acqua) e delle fortificazioni, articolata in sei contributi che analizzano vari aspetti di questo tema. Nella sezione dedicata alla metodologia viene analizzato il ruolo della metodologia nell'archeologia contemporanea, sia accademica che professionale. Seguono nella sezione "Indicatori" due contributi relativi a materiali aventi un ruolo di particolare centralità come indicatori cronologici, ed un terzo che porta dati nuovi, scaturiti da indagini archeologiche, per la ricostruzione delle modalità di approvvigionamento, lavorazione e utilizzo delle materie prime nel territorio aquilano. La sezione "Schede" completa come di consueto il volume.

Oggi la velocità del cambiamento può rendere inefficaci molte tecniche di management.

I rapidi drammatici e trasformativi miglioramenti che molte aziende hanno ottenuto utilizzando il Lean Six Sigma, insieme alla tendenza ad implementare sistemi di miglioramento continuo, hanno suscitato l'interesse di molti Amministratori Delegati, Dirigenti e Manager. Questo libro affronta i punti chiave sul Lean Six Sigma e perché può fare la differenza. Come possiamo sapere se il Lean è giusto per la nostra organizzazione? I benefici derivano dall'eliminazione degli sprechi inoltre i risultati derivanti dai cambiamenti culturali aiuteranno la vostra azienda ad aumentare il valore per il cliente, aumentando l'efficienza e la produttività. Qualunque sia il vostro percorso, questo libro vi aiuterà ad ottenere il massimo dai vostri eventi Lean e progetti Six Sigma

Guida completa a User experience, CMS, SEO e E-commerce

La semiotica e il progetto 2. Spazi, oggetti, interfacce

How to Use, Adapt and Design Sewing Patterns

Trasformazioni del lavoro nel settore ICT in provincia di Torino

Come raggiungere pace, sicurezza, salute e felicità

Progettare la città sicura. Pianificazione, disegno urbano, gestione degli spazi pubblici

Le tecnologie digitali hanno sicuramente aperto nuovi orizzonti nell'accesso ai contenuti culturali e didattici: li hanno resi disponibili attraverso una molteplicità di dispositivi e di soluzioni, eliminando di fatto una serie di vincoli, soprattutto spazio-temporali, alla loro fruizione. Eppure basta poco, veramente poco, perché un contenuto digitale presenti una barriera per persone con disabilità o disturbi specifici dell'apprendimento: un'incompatibilità con le tecnologie assistive, l'uso di codici e canali non universali, persino un formato di file utilizzato in modo non adeguato possono compromettere l'esperienza di accesso a un contenuto. È importante allora riflettere in modo sistematico sulle scelte di progettazione e di distribuzione delle risorse digitali, nell'ottica di una Progettazione Universale che permetta di massimizzare la compatibilità con le tecnologie assistive, adottare soluzioni basate su evidenze ed estendere i benefici di questi accorgimenti a tutti i potenziali fruitori. Questo volume intende offrire una panoramica sulle soluzioni disponibili e sulle cornici teoriche che permettono di non perdere di vista l'obiettivo di garantire l'accesso a tutti, nessuno escluso.

Questo volumetto è un allegato all'omonimo libro di testo ed è pensato per essere un supporto "da docente a docente". Lo scopo del volume non è però quello di essere un eserciziaro da saccheggiare (anche se si può usare in questo modo limitativo), ma quello di fare luce su vari aspetti didattici e proporre nuove metodologie, tra cui alcune specifiche per la nostra disciplina. Insomma: dobbiamo modificare il nostro modo di insegnare, senza imporre un modello che loro sentono lontano: il mondo è cambiato - anche se può non piacerci - e occorre darvinianamente adattarci.

"Tecnologie e progettazione di sistemi informatici e di telecomunicazioni" (che abbrevieremo in TEPSTI) è una materia introdotta dalla recente riforma della scuola superiore ed è stata per la prima volta provata "sul campo" nell'anno scolastico 2012-13. Si tratta quindi di una materia nuova, anche se gran parte degli argomenti - in forma diversa - era già presente nel vecchio ordinamento. Le indicazioni ministeriali sugli argomenti oggetto del corso sono piuttosto generiche, e comprendono -Teoria dell'informazione -Sistemi operativi -Programmazione concorrente -Progettazione informatica -Programmazione di rete Con l'eccezione del terzo punto, previsto per il quinto anno, non c'è neppure una distinzione precisa tra il terzo e quarto anno. Si tratta in ogni caso di argomenti molto vasti e in continua evoluzione, ed è praticamente impossibile svolgerli tutti allo stesso livello di approfondimento. La scelta di questo di libro è quella di presentare in ogni caso contenuti approfonditi, permettendo quindi ai docenti di "personalizzare" il corso in base ai propri gusti, conoscenze specifiche e richieste del territorio. La seconda scelta, è quella di spostare in questa materia la programmazione web, svolta in modo approfondito e ricco di esempi. In particolare, in questo volume, si affrontano le tematiche della programmazione web client-side e alcune tematiche avanzate: il tutto sarà completato l'anno successivo con la programmazione e i servizi server-side. Note alla revisione 2021-22 In questa versione - che giunge dopo qualche anno in cui non ho insegnato questa disciplina nella classe quarta - ho applicato diverse modifiche tanto ai contenuti quanto alla metodologia. In generale, ho rimosso e aggiornato diversi link e cercato di eliminare gli errori di battitura e sintassi. Della prima sezione ho mantenuto l'impianto generale, ma ho aggiunto la copertura per il linguaggio C++17, per Python ed esteso gli aspetti relativi a Java. Sono presenti molti più codici pronti all'uso che dovrebbero semplificare l'apprendimento di questo argomento veramente impegnativo. La sezione sui sistemi operativi è rimasta sostanzialmente invariata. Sono stati rimossi svariati riferimenti espliciti o impliciti a vecchie versioni dei sistemi operativi, anche in previsione dell'arrivo di Windows 11. La parte di programmazione web è stata quasi totalmente riscritta, tenendo conto dell'evoluzione del web e del tumultuoso successo della piattaforma web. In particolare, si è preso come riferimento JavaScript ES6, che rappresenta un cambio deciso rispetto alle versioni precedenti. La sezione relativa all'HTML5 è stata rimossa e integrata nel volume 1. Infine, la sezione sulle metodologie di sviluppo è stata aggiornata ed ampliata, togliendo alcuni riferimenti anche dogmatici favorevoli alla progettazione Agile che probabilmente erano troppo marcati e di scarso impatto su ragazzi con ancora poca esperienza di programmazione.

Open Sources. Voci dalla rivoluzione Open Source

Tecnologia e progettazione per il mondo digitale e per il web III

Progettazione del software e design pattern in Java

Il metodo Coca-Cola

I percorsi del coaching creativo. Agire per obiettivi creare soluzioni realizzare cambiamenti

Html 4 Tutto<tr>

Introduces knitting patterns, discussing how to read and use them correctly, modify them to change basic shape or embellishment, and create orignal patterns to suit individual size and style.

Note all'edizione 2019-20 La revisione risulta necessaria per via dei grandi cambiamenti verificatisi nel corso degli ultimi anni dovuti, fra le tante cose, all'evoluzione del mondo informatico e alle modifiche all'Esame di Stato introdotti dal MIUR. Più specificamente si è provveduto a: * Aggiornare i riferimenti * Estendere la trattazione di reti e protocolli Peer-to-peer e dei sistemi distribuiti in generale * Enunciare e dettagliare il problema CORS * Approfondire il framework Django e il CMS Wordpress * Riorganizzare la sezione dello sviluppo informatico, presentando due modelli di sviluppo (tradizionale e agile) riprendendo materiale anticipato nel corso del terzo anno; * Guida al nuovo esame di stato, con una soluzione commentata passo per passo della prova ordinaria del giugno 2019 * Ampliamento della sezione sull'UML. ----- Glunti al vostro ultimo anno di corso, avete già acquisito tantissime competenze e conoscenze nel ramo informatico che potrete applicare nel mondo del lavoro (e potrete dimostrarlo già quest'anno con gli stage, se non lo avete già fatto) oppure espandere e approfondire di proseguire gli studi nel ramo. Ma allora, cosa ci resta da fare? Per la verità, ancora parecchio. Infatti, il mondo informatico è in continua e tumultuosa evoluzione, che ci offre prodotti e servizi sempre nuovi, ma al prezzo di una complessità sempre crescente. Pensiamo ad una applicazione di uso comune come Gmail (o sistema equivalente di Webmail): è composto da due software principali (browser e server) ciascuno composto di molte componenti specializzate (interfaccia utente, comunicazione, ...); ad esso aggiungiamo l'infrastruttura di rete per la connessione, un sistema di archiviazione dati (su cloud), gestione della sicurezza e tanto tanto ancora. Solo pochi anni fa, un programma equivalente (simile a questo) avrebbe richiesto non più di qualche centinaio di righe di codice e sarebbe stato realizzabile da una sola persona... oggi, questo non è possibile. Il che ci porta al tema centrale di quest'anno: l'integrazione e la complessità. Gran parte degli argomenti che vedrete, infatti, riguarderà l'integrazione di elementi che già conoscete - anche studiati in materie diverse - in modo nuovo e originale, ma al prezzo di una aumentata complessità dei sistemi; cercheremo quindi di limitare tale complessità, in ambito operativo, sistemico e di sviluppo, utilizzando strumenti e tecniche innovative. Più dettagliatamente parleremo di: completare le vostre conoscenze in ambito web gestendo un server web; espandere la programmazione web tramite la programmazione server-side; semplificare lo sviluppo di applicazioni web utilizzando i CMS e i framework di sviluppo; rivisualizzare le metodologie di sviluppo software con l'approccio agile. Al contrario degli anni precenti, in cui avete affrontato temi piuttosto impegnativi anche dal punto di vista teorico, gli argomenti dell'ultimo anno si concentrano sugli aspetti applicativi e pratici; troverete quindi meno spiegazioni, disegni e screencast, ed in compenso avrete invece ampie possibilità di mettere le "mani in pasta" e applicare le novità in laboratorio - idealmente potrete utilizzarne alcune nel progetto finale da presentare all'Esame di Stato.

Il Tirocinio Diretto Digitale Integrato rappresenta una nuova e importante modalità di tirocinio di carattere sperimentale, che ha la funzione primaria di garantire a tutti la possibilità di vivere questa fondamentale esperienza pre-professionale anche attraverso modalità virtuali e di ampliare e arricchire le opportunità di formazione per i futuri docenti di scuola dell'infanzia e di scuola primaria. Il progetto sperimentale, nato dalla necessità di dare una risposta al bisogno di garantire la praticabilità di percorsi professionalizzanti in una fase in cui, a causa della pandemia, non era possibile accogliere tutti gli studenti nelle scuole, è stato progettato con l'Ufficio Scolastico Regionale della Toscana e rappresenta l'esito dell'impegno costante del corso di laurea con l'USR Toscana per garantire il diritto allo studio degli studenti e valorizzare la disponibilità delle scuole ad accogliere i tirocinanti.

Cambiamento e rapporto tra individuo ed organizzazione. «Domino»: progetto e metodo per affrontare il cambiamento attraverso lo sviluppo del rapporto con l'individuo

Capire, progettare, comunicare

Come usare, adattare e progettare cartamodelli per la creazione di abiti

Come usare, adattare e progettare abiti per esaltare le curve... nascondendo i difetti!

Risorse educative aperte e sperimentazione didattica. Le proposte del progetto Innovascuola - AMELIS per la condivisione di risorse e lo sviluppo professionale dei docenti

Tecnologia e natura. Gli insegnamenti del mondo naturale per il progetto dell'architettura bioclimatica

The book collects the proceedings of the First National Conference promoted and organized by the Center "Planning Viable Sustainability with Emerging Regions" (PVS), Department of Planning, Design, Technology of Architecture (PDITA), Sapienza University of Rome in March of 2014. The Conference and the book also, has been organized in two parallel sections. "Resources & Public" were collected: papers about the resources' use in order to develop different processes of planning, production and consumptions in favor of the improvement of the local and rural communities. "Needs & Valorization" were collected: papers about interventions which try to reply to the needs related to the housing, the social architecture, the cultural and productive improvement and papers about the enhancement processes as driver of cities and territories transformation and development. In the belief that there is still little reflection, exchange and comparison about practices and interventions of the, so called, "third sector", the book's aim has been to open a discussion with experts, professionals and practitioners about the activities Italian planners, architects and designers which are working on that. Il volume raccoglie, gli atti della I Conferenza Nazionale promossa e organizzata dal Centro "Planning Viable Sustainability with Emerging Regions" (PVS).

Dipartimento Pianificazione, Design, Tecnologia dell'Architettura (PDTA), Sapienza Università di Roma, nel Marzo del 2014. La Conferenza, così come il libro, è stata organizzata in due sessioni parallele. "Risorse & Pubblico" che raccoglie i contributi sulle forme e i modi d'uso delle risorse per promuovere processi di pianificazione, progettazione, produzione e consumo a favore dello sviluppo delle comunità locali e rurali. "Bisogni & Valorizzazione" che raccoglie i contributi sugli strumenti e le strategie per trattare bisogni relativi all'abitare, all'architettura sociale, alla riqualificazione urbana, allo sviluppo culturale e produttivo nonché quelli sui processi di valorizzazione di trasformazione e sviluppo delle città e dei territori. Nella convinzione che ci siano ancora poche occasioni di riflessione, scambio e confronto sulle pratiche e gli interventi realizzati nel cosiddetto "terzo settore", il libro è l'occasione per aprire una discussione con esperti, professionisti e operatori sulle attività dei pianificatori, degli architetti e dei designer italiani che operano in tali ambiti.

In questo lavoro ho voluto illustrare il percorso che insegno agli studenti del corso di "Progettazione di elettronica analogica" per lo sviluppo di un progetto: inquadrare il problema, valutare l'ambito di applicazione, maturare una soluzione per passi successivi che, iniziando sempre da una visione di sistema e attraverso versioni via via più? dettagliate e complete, tengono in considerazione i principali vincoli energetici e portano alla definizione del circuito finale e dei criteri per realizzarlo. In sintesi un processo di distillazione di modelli sempre più? raffinati che forniscono una descrizione del prodotto finale con un dettaglio sempre maggiore. Per uno studente avviarsi su questo percorso costituisce un significativo impegno in quanto e? il momento di applicare le varie competenze maturate nel percorso didattico svolto all'università? La mancanza di esperienza può? diventare una spinta ad utilizzare ampiamente strumenti di simulazione circuitale (SPICE) che certamente agevolano l'ottenimento di un risultato ma che tuttavia lasciano scoperti importanti aspetti della progettazione (es. layout, aspetti termici, dispersione delle caratteristiche dei componenti, ecc.) e fanno perdere di vista la necessità? di saper convivere con un mondo imperfetto nel quale trovare una soluzione ottimale, dove l'ottimo e? spesso da definire. E? invece importante riconoscere un aspetto fondamentale: l'esperienza del progettista sta crescendo nel momento stesso in cui sta sviluppando il progetto. La scelta di effettuare questo percorso con un progetto reale e? giustificata dalla volontà? di riportare una attività? non puramente accademica, da aula di lezione, ma soprattutto una esperienza di laboratorio. Il progetto di un amplificatore audio e? una buona occasione in quanto, oltre richiedere approfondite conoscenze di molti argomenti di elettronica analogica coinvolgendo aspetti di elettronica di potenza e di elettronica lineare e di precisione, si sviluppa in un ambito ampiamente dibattuto nel quale convergono sia l'esperienza progettuale ingegneristica, supportata dai calcoli e dalle misure, sia le considerazioni soggettive, ma da non trascurare, di chi valuta il risultato finale solamente tramite un accurato ascolto. Mi auguro quindi che questa avventura possa stimolare la verifica delle conoscenze che pensiamo di possedere nel campo dell'elettronica analogica e aiutarci a trasformarle in utili competenze per un futuro da progettisti.

Nella Università Italiana si produce valore grazie all'attività di ricerca e didattica che vi si svolge, che in molti casi, però, rimane chiusa al suo interno per diversi motivi, mentre potrebbe avere utilità per i giovani e per tutte le persone, valorizzando le risorse collettive che l'Università stessa mette insieme, attuando anche forme di collaborazione tra istituzioni, enti e aziende per produrre ulteriore valore: di questo si tratta nel libro in cui sono presentate alcune ricerche sviluppate dall'autrice nel 2011 e dal 2016 al 2019.

L'architettura del nuovo Web. Dall'inventore della rete il progetto di una comunicazione democratica, interattiva e intercreativa

Un progetto di Elettronica Analogica: amplificatore audio anyload

natura e archeologia al fondamento dell'architettura

Guida per i docenti di teoria e ITP a Tecnologia e progettazione per il mondo digitale e per il web

ELearning. Capire, progettare, comunicare

Libero Cecchini