

DOCENTE	ARGOMENTI PROPOSTI PER TESI DI LAUREA IN INFORMATICA
CAPOBIANCO	<ol style="list-style-type: none"> 1) Metodi numerici per la grafica vettoriale. 2) I metodi paralleli Waveform Relaxation per integrare sistemi di equazioni differenziali. 3) Il problema del page rank in Google.
DI CAPUA	<ol style="list-style-type: none"> 1) Realizzazione di semplici software per il trattamento di immagini topografiche sperimentali. 2) Il problema dei tre corpi: simulazioni numeriche e confronti con la teoria. 3) Definizione e realizzazione di algoritmi per la risoluzione numerica di tipiche equazioni della fisica della materia.
DIVINO	<ol style="list-style-type: none"> 1) Metodi Monte Carlo Markov Chain per l'ottimizzazione stocastica su grafi: aspetti computazionali ed applicativi. 2) Modelli Markoviani a stati latenti e modelli mistura in Bioinformatica: aspetti computazionali ed applicativi. 3) Stima non parametrica di funzioni con il metodo K-Nearest Neighbours: aspetti computazionali ed applicativi.
GIACCI	<ol style="list-style-type: none"> 1) Affidabilità e sicurezza dei sistemi informativi delle Pubbliche Amministrazioni Locali. 2) Content Management Systems: soluzioni Open Source per la pubblicazione dei contenuti.
FASANO	<ol style="list-style-type: none"> 1) Progettazione e realizzazione di sistemi software complessi mediante l'applicazione di metodi e tecniche dell'ingegneria del software. 2) Realizzazione di applicazioni web evolute con AJAX. 3) Analisi comparativa di componenti del kernel di un sistema operativo.
FERRARO	<ol style="list-style-type: none"> 1) Questioni di logica matematica. 2) Storia delle scienze esatte.
FONTANA	<ol style="list-style-type: none"> 1) Progettazione di software per la generazione e la correzione di questionari di valutazione. 2) Metodi numerici per la risoluzione di equazioni secolari. 3) Applicazioni della trasformata di Fourier a semplici problemi di ottica: realizzazione degli algoritmi appropriati.
MARMOLINO	<ol style="list-style-type: none"> 1) Easy Java Simulations (EJS): un programma Java per la simulazione al computer di sistemi fisici. L' esempio dell'oscillatore armonico semplice. 2) Simulazione numerica del moto browniano.
OLIVETO	<ol style="list-style-type: none"> 1) Applicazione di algoritmi genetici per migliorare la qualità del codice sorgente. 2) Information Retrieval e data mining a supporto dello sviluppo e la manutenzione di sistemi software. 3) Manutenzione evolutiva di un sistema web-based per la gestione dei corsi universitari: la piattaforma GESA.
PARESCHI	<ol style="list-style-type: none"> 1) Web intelligence per applicazioni di competitive intelligence. 2) Sistemi integrati di intelligence e sicurezza con applicazioni alla sicurezza nazionale e territoriale. 3) Sistemi di simulazione ad agenti a supporto del decision-making aziendale.
PEREZ	<ol style="list-style-type: none"> 1) Sistemi di telecomunicazione utilizzati in campo sanitario conformi alle norme: aspetti tecnici e medico legali. 2) Tecniche di data mining in campo sanitario.
PETRONE	<ol style="list-style-type: none"> 1) Valutazione delle prestazioni (benchmarking) dei sistemi di elaborazione nell'esecuzione di programmi multimediali. 2) Correlazione tra metriche legate a stili di pagine web e linee guida di usabilità e accessibilità.
SIEKIERA	<ol style="list-style-type: none"> 1) Italiano nella rete: pagine web, chat, e-mail. 2) Corpora per l'analisi e lo studio dell'italiano: banche dati dell'italiano parlato. 3) Vocabolario storico italiano in rete (Tesoro della Lingua Italiana delle Origini).
SKEIDE	<ol style="list-style-type: none"> 1) Leggi di variabili aleatorie e le loro approssimazioni. 2) Idee basilari di quantum computing. 3) Informazione quantistica.
TRONCARELLI	<ol style="list-style-type: none"> 1) Tecnologie informatiche e diritto alla privacy. 2) L'informatica e il diritto penale. 3) Fasi di sviluppo dell'informatica giuridica.