

## Fondamenti di Telecomunicazioni - Introduzione

Come il nome suggerisce, questo corso si occupera di spiegare come le rarie Tecnologie di Telecomunicazioni funziona nu. Esistono Toutissimi ogojetti che usono dei sistemi di Telecomunica. come ad esempio il sistema GPS.

Il corso ci introduce a diverse more discipline; l'ingegnere in formatico non e solo colvi che programma, ma c'e onche l'ingegnere che programma i sistemi oli comunicazioni tra satelliti.

Metodi di Studio

Ovvi omeute é impossibile coprire tutto l'argomeuto delle Telecom i un unico corso, ma si copriranno argomeuti appareutemente esterni alle Telecom, ma che invece sono di fondamentale importanza, come la Statistica e probabilità.

Se non 8i conosce la probabilità non si riuscira moi a fore dei reali progressi in ambiti come l'intelligenza Artificiale.

Anche la progettazione di un sistema di Telecom fara parte del

Come studiare correttamente

Il problema reale che ci limita nel superomento di questo (ed altri) corsi e proprio il METODO. Con il Tempo sempre meno persone seguono un corso.

Questo succede perche si prova sempre a fare Troppe cose!

Quando si segue un corso, dopo al massimo 2 mesi, l'esome va assolutormente dato, non ci si puo' permettere di seguire un corso e darlo dopo anni.

Pre requisiti

MATEMATICA. La matematica e fondamentale per qualsiasi corso avonzato di ingeomeria. Molto importonte e l'uso dei numeri complessi. Struttura del Corso Il corso e diriso in 3 moduli; la prima parte (4-5 lezioni) sara' dedicata alla definizione di un sistema di Telecomunicazioni.

- La prima parte ci permette di capire quali sono i blocchi di Telecomunicazione Numerica.
- La Seconda parte si occupa della teoria di probabilità per arrivare alla sua applicazione nella Teoria dugli esami con le variabili ALEATORIE
- · La Terza ed ultima parte comprende la Teoria dei segnali e compionamento.

Teoria del Campiona mento

E'Si converte una parte fondamentale; ci permette di Trattare un segnale Analogico; convertirlo quindi in un segnale Numerico.

# DIPARTIMENTO DI INGEGNERIA CORSO di LAUREA in INGEGNERIA INFORMATICA

### Corso di Fondamenti di Telecomunicazioni 9 CFU (72 ore) A.A 2019-2020

Orario

dal 2 marzo 2020 al 5 giugno 2020

Lunedì 12-14, Mercoledì 9-11, Venerdì 14-16

Aula O4, Plesso Orsoline.

#### Il corso e il suo collocamento nelle scienze

Ingegneria dell'Informazione, Telecomunicazioni, Elaborazione di segnali e immagini (Biomedicina, Osservazione della Terra, Aeronautica, Ingegneria sismica), Fisica, Economia (Stock market, Economentria, Teoria dei giochi).

Esempio - Sistema GNSS, Sistemi 5G, Comunicazioni satellitari, Telemetria

#### Sbocchi lavorativi

Elaborazione dei segnali in qualunque contesto (Robotica, Biomedica, Telecomunicazioni Aeronautica, Strutture).

Argomenti del Corso

I Parte

Introduzione ai sistemi di Telecomunicazioni

Link Budget radiativo

Fondamenti di Teoria della Probabilità

II Parte

#### III Parte

Studio dei segnali nel dominio del tempo

Studio dei segnali nel dominio della frequenza

Analisi energetica dei segnali

Teoria del campionamento.

Propedeuticità

Matematica. Informatica di base.

Sussidi didattici

Appunti delle lezioni

E. Conte Lezioni di Teoria dei segnali

E. Conte, C. Galdi, Teoria dei Fenomeni aleatori.

Ricevimento

Mercoledì 15-18

Prove Inter-Corso nessuna provo intercorso

Due prove: al termine della prima parte e al termine della seconda parte, da decidersi di anno in anno.

#### Modalità di esame

Lesame consiste in una prova scritta e in una prova orale. Di norma, la prova scritta, se superata, resta valida per la sola seduta corrente. Nella sessione dopo la fine del corso (sedute di giugno-settembre) lo studente, previo superamento della prova scritta, pu decidere di sostenere la prova orale in una qualsiasi delle sedute fissate. Lesito negativo della prova orale comporta, in ogni caso, la ripetizione della prova scritta.

La prova scritta richiede la soluzione di tre esercizi ed ha durata di 2 ore e 30 minuti. Gli studenti possono consultare libri e appunti propri durante la prova scritta.

