

Denominazione del profilo professionale TECNICO SVILUPPATORE DI APPLICAZIONI SOFTWARE PER DISPOSITIVI MOBILI Determinazione Dirigenziale N. 75/DPG009 (15-04-2019)	
Descrizione del profilo professionale	Il tecnico sviluppatore di applicazioni software per dispositivi mobili è una figura professionale che, sulla base delle indicazioni del cliente – interagendo, ove del caso, con risorse specializzate in user experience, videografica e multimedialità – progetta, realizza e verifica applicazioni relative a diverse tipologie di dispositivi mobili. Definisce l'architettura del software sulla base delle logiche di interazione e dell'interfaccia utente, realizza il prototipo funzionale, scrive il codice sorgente utilizzando diversi linguaggi, definisce e svolge i test di collaudo per verificare il soddisfacimento dei requisiti.
Settore Economico - Professionale	Servizi digitali
ADA	ADA.14.01.12 (ADA.16.239.785) - Progettazione e realizzazione di applicativi software multi-tier ADA.14.01.14 (ADA.16.239.787) - Progettazione e realizzazione dell'interfaccia utente
Gruppo/i di correlazione	
Livello EQF	5
Codice univoco ISTAT CP2011	3.1.2.2.0 - Tecnici esperti in applicazioni
Referenziazione ATECO	62.01.00 – Produzione di software non connesso all'edizione
Unità di Competenza costituenti il profilo	1) Definire la logica di interazione e le caratteristiche dell'interfaccia utente dell'applicazione software per dispositivi mobili 2) Sviluppare e documentare l'applicazione software per dispositivi mobili 3) Testare il funzionamento dell'applicazione software per dispositivi mobili
Denominazione dell'Unità di Competenza 1) Definire la logica di interazione e le caratteristiche dell'interfaccia utente dell'applicazione software per dispositivi mobili	
Risultato atteso	Partecipare, per gli aspetti tecnici di sviluppo informatico, alla definizione dell'organizzazione dei contenuti, del modello di navigazione e dell'interfaccia utente dell'applicazione mobile, nella logica della user experience
EQF	5
Conoscenze	<ul style="list-style-type: none"> • Principali caratteristiche dei processi cognitivi e dei comportamenti di interazione persona-computer attraverso interfacce grafiche e multimediali • Tecniche di programmazione rivolte allo sviluppo delle interfacce • Metodi e tecniche di definizione del modello di navigazione e dei requisiti delle interfacce • Norma ISO 9241 • Concetti di interazione, usabilità, accessibilità, intuitività, feeling emozionale ed altre caratteristiche della user experience • Impatto della tipologia di device (pc, dispositivi mobili) sulla percezione ed i comportamenti d'uso
Abilità	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare gli obiettivi ed il target delle applicazioni • Individuare i fattori che possono influenzare il comportamento dell'utente • Supportare la definizione del flusso delle interazioni fra utente ed applicazione, le caratteristiche ergonomiche e di comunicazione, la logica di navigazione (combinazioni tra azioni, reazioni e iterazioni) e di interfaccia • Definire gli aspetti informatici dell'interfaccia utente, per l'insieme dei

	<p>dispositivi di riferimento, sulla base delle forme e modalità di composizione rivolte ad armonizzare forme, immagini, suoni e video, in logica multimediale</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tradurre le caratteristiche in requisiti tecnici documentati • Interagire con le altre risorse professionali esperte, in logica di team
Indicatori di valutazione	
Soglia minima di prestazione	
<p>Denominazione dell'Unità di Competenza</p> <p>2) Sviluppare e documentare l'applicazione software per dispositivi mobili</p>	
Risultato atteso	Adottare metodologie di programmazione software e sviluppare il codice, utilizzando i linguaggi di programmazione specifici.
EQF	5
Conoscenze	<ul style="list-style-type: none"> • Caratteristiche dei dispositivi mobili • Tipologie di applicazioni, architetture software e framework di sviluppo • Tipologie di strumenti di sviluppo applicazioni proprietari • Tipologie di strumenti di sviluppo di applicazioni cross platform • Tipologie di strumenti per elaborazione e ritocco di immagini • Tipologie di strumenti per l'integrazione e sincronizzazione audio e video • Linguaggi di programmazione specifici • Tecniche di grafica per la progettazione di un'applicazione • Procedure di configurazione di dispositivi mobile • Modalità di accesso alla rete e ai dati • Procedure per garantire la sicurezza informatica • Inglese tecnico di settore
Abilità	<ul style="list-style-type: none"> • Identificare ed adottare le metodologie di sviluppo software, i linguaggi e gli strumenti di sviluppo maggiormente coerenti con obiettivi e vincoli di progetto • Utilizzare tecniche e strumenti per la progettazione funzionale e il mockup • Utilizzare tecniche di analisi di fattibilità • Adottare procedure per la protezione dei dati • Utilizzare software per elaborazione e ritocco di immagini • Utilizzare software per la manipolazione di componenti video e multimediali • Scegliere ed utilizzare strumenti per la costruzione di interfacce touch • Sviluppare l'interfaccia, interagendo ove del caso con risorse esperte in videografica e multimedialità • Ottimizzare ed integrare gli aspetti delle interfacce e i processi di interazione con l'utente • Verificare la scrittura del codice • Verificare l'effettività delle performance di navigazione ed interazione • Interagire con le altre risorse professionali esperte, in logica di team
Indicatori di valutazione	
Soglia minima di prestazione	
<p>Denominazione dell'Unità di Competenza</p> <p>3) Testare il funzionamento dell'applicazione software per dispositivi mobili</p>	
Risultato atteso	Verificare la conformità delle applicazioni alle specifiche progettuali e documentarne gli esiti
EQF	5
Conoscenze	<ul style="list-style-type: none"> • Tecniche di testing e debugging • Tecniche di verifica usabilità ed interfaccia grafica • Tipologie di distribuzione • Procedure di sicurezza informatica • Condizioni per l'erogazione dei servizi IT

	<ul style="list-style-type: none">• Modalità di tracciabilità e documentazione degli esiti dei test
Abilità	<ul style="list-style-type: none">• Definire il piano di test, sulla base delle caratteristiche della applicazione• Utilizzare tecniche di software testing• Applicare tecniche di debugging delle applicazioni• Adottare best practice per l'ottimizzazione di applicazioni mobile• Utilizzare tecniche di pianificazione di risorse e di mezzi per il disegno e la realizzazione dei test• Verificare le performance delle interfacce• Valutare gli esiti dei test e documentarne gli esiti
Indicatori di valutazione	
Soglia minima di prestazione	