

STANDARD MINIMO DI PERCORSO FORMATIVO

QUALIFICAZIONE DI TECNICO SVILUPPATORE DI APPLICAZIONI SOFTWARE PER DISPOSITIVI MOBILI

DETERMINAZIONE DIRIGENZIALE n. 139/DPG009 (11-06-2019)

1. RAPPORTO FRA UNITÀ DI COMPETENZA E UNITÀ DI RISULTATI DI APPRENDIMENTO

Unità di Competenza	Unità di Risultati di Apprendimento
---	Inquadramento della professione
---	Operare in sicurezza nel luogo di lavoro
Definire la logica di interazione e le caratteristiche dell'interfaccia utente dell'applicazione software per dispositivi mobili	Individuare le caratteristiche della user experience attesa
	Definire e documentare le caratteristiche informatiche della applicazione
Sviluppare e documentare l'applicazione software per dispositivi mobili	Sviluppare gli aspetti grafici dell'applicazione
	Sviluppare l'applicazione software per dispositivi mobili
Testare il funzionamento dell'applicazione software per dispositivi mobili	Testare il funzionamento dell'applicazione

2. LIVELLO EQF DELLA QUALIFICAZIONE IN USCITA: 5

3. REQUISITI OBBLIGATORI DI ACCESSO AL PERCORSO

- Diploma di istruzione secondaria superiore
- Per i cittadini stranieri conoscenza della lingua italiana almeno al livello B2 del Quadro Comune Europeo di Riferimento per le Lingue, restando obbligatorio lo svolgimento delle specifiche prove valutative in sede di selezione, ove il candidato già non disponga di attestazione di valore equivalente.
- I cittadini extracomunitari devono disporre di regolare permesso di soggiorno valido per l'intera durata del percorso o dimostrazione della attesa di rinnovo, documentata dall'avvenuta presentazione della domanda di rinnovo del titolo di soggiorno

4. ARTICOLAZIONE, PROPEDEUTICITÀ E DURATE MINIME

O.	Articolazione dell'Unità di competenza/Contenuti	Unità di Risultati di Apprendimento	Durata minima	di cui in FAD	Crediti Formativi
1	<p>Conoscenze</p> <ul style="list-style-type: none"> • Orientamento al ruolo • I diritti ed i doveri del datore e del prestatore di lavoro • Gli sbocchi professionali • Principi etici fondamentali 	Inquadramento della professione	5	0	Non ammesso il riconoscimento di credito formativo di frequenza
2	<p>Conoscenze</p> <ul style="list-style-type: none"> • Principali caratteristiche dei processi cognitivi e dei comportamenti di interazione persona-computer attraverso interfacce grafiche e multimediali • 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 <p>Abilità</p> <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 	Individuare le caratteristiche della user experience attesa	35	0	Non ammesso il riconoscimento di credito formativo di frequenza
3	<p>Conoscenze</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tecniche di programmazione rivolte allo sviluppo delle 	Definire e documentare le caratteristiche informatiche della applicazione	20	0	Non ammesso il riconoscimento di credito formativo di

	interfacce				frequenza
	Abilità <ul style="list-style-type: none"> Definire gli aspetti informatici dell'interfaccia utente, per l'insieme dei dispositivi di riferimento, sulla base delle forme e modalità di composizione rivolte ad armonizzare forme, immagini, suoni e video, in logica multimediale Tradurre le caratteristiche in requisiti tecnici documentati Interagire con le altre risorse professionali esperte, in logica di team 				
4	Conoscenze <ul style="list-style-type: none"> Tipologie di strumenti per elaborazione e ritocco di immagini Tipologie di strumenti per l'integrazione e sincronizzazione audio e video Tecniche di grafica per la progettazione di un'applicazione Abilità <ul style="list-style-type: none"> 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 	Sviluppare gli aspetti grafici dell'applicazione	50	0	Ammesso il riconoscimento di credito formativo di frequenza sulla base della valutazione di apprendimenti formali, non formali ed informali
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 Procedure di configurazione di dispositivi mobile Modalità di accesso alla rete e ai dati 	Sviluppare l'applicazione software per dispositivi mobili	85	0	Non ammesso il riconoscimento di credito formativo di frequenza

	<ul style="list-style-type: none"> • Procedure per garantire la sicurezza informatica <p>Abilità</p> <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 • 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 				
6	<p>Conoscenze</p> <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 • Modalità di tracciabilità e documentazione degli esiti dei test <p>Abilità</p> <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 	Testare il funzionamento dell'applicazione	20	0	Amnesso il riconoscimento di credito formativo di frequenza sulla base della valutazione di apprendimenti formali, non formali ed informali
7	<p>Conoscenze</p>	Operare in sicurezza nel luogo di lavoro	8	4	Amnesso credito di frequenza con

<ul style="list-style-type: none"> • Legislazione sulla salute e sicurezza sui luoghi di lavoro e applicazione delle norme di sicurezza • Gli obblighi del datore di lavoro e del lavoratore <p>Abilità</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organizzare la prevenzione in azienda • Applicare i protocolli di prevenzione e riduzione del rischio professionale 				<p>valore a priori riconosciuto a chi ha già svolto con idonea attestazione (conformità settore di riferimento e validità temporale) il corso conforme all'Accordo Stato - Regioni 21/12/2011 - Formazione dei lavoratori ai sensi dell'art. 37 comma 2 del D.lgs. 8 1/2008</p>
DURATA MINIMA TOTALE AL NETTO DEL TIROCINIO CURRICULARE		223	4	

5. TIROCINIO CURRICULARE

Durata minima tirocinio, al netto dell'eventuale riconoscimento di crediti formativi di frequenza: 120 ore

Durata massima tirocinio: 180 ore

6. UNITÀ DI RISULTATI DI APPRENDIMENTO AGGIUNTIVE

A scopo di miglioramento/curvatura della progettazione didattica, nel limite massimo del 15% delle ore totali di formazione, al netto del tirocinio curriculare.

7. METODOLOGIA DIDATTICA

Le unità di risultato di apprendimento vanno realizzate attraverso attività di formazione d'aula specifica e metodologia attiva.

8. VALUTAZIONE DIDATTICA DEGLI APPRENDIMENTI

Obbligo di tracciabile valutazione didattica degli apprendimenti per singola Unità di risultati di apprendimento.

9. GESTIONE DEI CREDITI FORMATIVI

- Crediti di ammissione: riconoscibile attraverso valutazione degli apprendimenti formali, non formali e informali dei richiedenti svolta da operatore abilitato, in applicazione della procedura regionale, con riferimento a risultati di apprendimento EQF 4.
- Crediti formativi di frequenza: Percentuale massima riconoscibile 30% sulla durata di ore d'aula o laboratorio; 100% su tirocinio curricolare, al netto degli eventuali crediti con valore a priori.

10. REQUISITI PROFESSIONALI E STRUMENTALI

Qualificazione dei formatori, di cui almeno il 50% esperti provenienti dal mondo del lavoro, in possesso di una specifica e documentata esperienza professionale o di insegnamento, almeno triennale, nel settore di riferimento.

STANDARD MINIMO DI ATTREZZATURE: laboratorio informatico (un pc per ogni due allievi).

11. ATTESTAZIONE IN ESITO RILASCIATA DAL SOGGETTO ATTUATORE

Documento di formalizzazione degli apprendimenti, con indicazione del numero di ore di effettiva frequenza. Condizioni di ammissione all'esame finale: frequenza di almeno il 70% delle ore complessive del percorso formativo.

12. ATTESTAZIONE IN ESITO AD ESAME PUBBLICO

Certificato di qualificazione professionale rilasciato ai sensi del D.lgs 13/13.