

Piano Emergo 2021
Bando MI272
Costituzione del Catalogo dei corsi di formazione finanziabili attraverso i
voucher “Cittadinanza Digitale”

MODULO C - SCHEDA DESCRITTIVA CORSO DI FORMAZIONE
(da ripetere per ciascun corso di formazione candidato a Catalogo)

Titolo	Analisi e progettazione software
Classificazione in formazione base/avanzata	Formazione avanzata
Prerequisiti (<i>competenze e abilità già acquisite o titolo di studio indispensabili per affrontare efficacemente il corso</i>)	<p>Titolo di istruzione secondaria di secondo grado <i>Oppure</i> Assolvimento del diritto-dovere all’istruzione e alla formazione professionale o proscioglimento, e conoscenze informatiche di livello intermedio secondo la classificazione DiGComp2.1 (corrispondente al livello 3 e livello 4). Le conoscenze informatiche saranno accertate - in assenza di evidenze documentali - tramite test d’ingresso standardizzato sul modello Digital Skills Assesment Tool https://europa.eu/europass/digitalskills/screen/home <u>e</u></p>
Destinatari (<i>tipo di disabilità</i>)	PSICHICA - FISICA - SENSORIALE
Indicazione del gruppo classe di riferimento (<i>min 5-max 12 allievi</i>)	10 ALLIEVI
Durata (n. ore) <i>Formazione base: min 8 ore - max 25 ore</i> <i>Formazione avanzata: min 8 ore - Max 250 ore</i>	225 ore
Classificazione del corso per aree tematiche Dig. Comp. (Tabella 1)	3. Creazione di contenuti digitali 3.4 Programmazione 4. Sicurezza 4.4 Proteggere l’ambiente 5. Risolvere i problemi 5.1 Risolvere problemi tecnici 5.2 Individuare fabbisogni e risposte tecnologiche 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali

<p>Principali <i>obiettivi formativi e contenuti</i> del corso</p>	<p>Il corso mira a fornire le competenze necessarie per creare e modificare sistemi software, in accordo alle specifiche funzionali concordate in fase di progettazione.</p> <p>1) Requisiti Software</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analisi dei processi aziendali • Economia aziendale • Elementi di contabilità dei costi • Nuove opportunità tecnologiche e corrispondenza delle stesse con le esigenze aziendali • Organizzazione aziendale • Strategie di business • Strategie organizzative e sistemi IT correlati <p>1) Sviluppo software</p> <ul style="list-style-type: none"> • Approcci alla progettazione concettuale • Architetture software • Identificazione della soluzione IT • Modello Object Oriented all'analisi di sistemi • Progettazione software secondo un approccio consolidato • Programmazione orientata agli oggetti • Sistemi gestionali transazionali <p>1) Disegno del sistema software</p> <ul style="list-style-type: none"> • Disegno dei sistemi e implementazione • Sviluppo ed utilizzo di siti web
<p>Correlazione della/e competenza/e acquisibile/i attraverso il corso con i profili professionali individuati dal QRSP (<i>solo formazione avanzata</i>)</p>	<p>Il corso prevede l'acquisizione delle seguenti competenze:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Analizzare i requisiti del software; - Progettare lo sviluppo software; - Definire il disegno del sistema software. <p>Tali competenze sono correlate alla figura di Analista Programmatore presente nel QRSP della Regione Lombardia.</p> <p>Referenziazione: livello EQF 6</p>
<p>Metodologia didattica proposta (tecniche e strumenti), anche in relazione al target specifico individuato</p>	<p>Sarà privilegiata una modalità di formazione in presenza di tipo laboratoriale con l'utilizzo di PC e altra strumentazione ritenuta idonea per l'erogazione dei contenuti. Ci riserviamo la formazione in remoto, in modalità sincrona, al gruppo partecipante, nel caso di impossibilità da parte degli utenti di frequentare il corso in presenza. Rilascio materiale didattico prodotto e condiviso con i partecipanti durante il corso di formazione.</p>
<p>Efficacia potenziale del corso in termini di innalzamento dell'autonomia della persona (<i>formazione di base</i>) o di miglioramento delle chance occupazionali (<i>formazione</i></p>	<p>Le competenze relative alla figura di Analista programmatore e più in generale di analista e progettista software, sono estremamente richieste dal mercato del lavoro, per un valore assoluto di fabbisogno di personale che ipotizzato sulle 40 mila unità nel medio periodo.</p>

<i>avanzata)</i>	Fonte: Previsione dei fabbisogni occupazionali e professionali in Italia a medio termine (2022-2026) - Sistema Informativo Excelsior
Patentino, certificazione o attestazione acquisibili al termine del corso	<i>Attestato di acquisizione delle competenze (GEFO) e attestato di frequenza. In caso di mancata acquisizione di una competenza piena, attestazione delle conoscenze e delle abilità acquisite tra quelle che definiscono la competenza e attestato di frequenza.</i>

Ente erogatore del corso	ACCADEMIA DA VINCI
Sede di erogazione del corso (indirizzo)	Via A. Cechov, n.50 MILANO
Contatti per iscrizione (riferimento): mail	politicheattive@ig-samsic.eu
Contatti per iscrizione (riferimento): telefono	0282902532/521

Tabella 1 – Aree tematiche di riferimento – Dig. Comp.

1. Alfabetizzazione su informazioni e dati

1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali

1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali

1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

Accesso digitale – Tutti gli utenti devono avere gli stessi diritti digitali e uguale accesso alle tecnologie. L'obiettivo dei cittadini digitali è impedire l'esclusione digitale che rende difficile la crescita della società utilizzando questi strumenti;

2. Comunicazione e collaborazione

2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali

2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali

2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali

2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali

2.5 Netiquette

Netiquette - Tenere un corretto codice di condotta nell'uso delle tecnologie è una questione complessa. Ma esiste un galateo digitale normalmente presente nei forum, nelle community e nei social network. Tali norme e regolamenti garantiscono il rispetto altrui un po' come richiesto dalle situazioni in cui interagiamo con altre persone dal vivo;

2.6 Gestire l'identità digitale

3. Creazione di contenuti digitali

3.1 Sviluppare contenuti digitali

3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali

3.3 Copyright e licenze

3.4 Programmazione

4. Sicurezza

4.1 Proteggere i dispositivi

4.2 Proteggere i dati personali e la privacy

4.3 Proteggere la salute e il benessere

4.4 Proteggere l'ambiente

5. Risolvere i problemi

5.1 Risolvere problemi tecnici

5.2 Individuare fabbisogni e risposte tecnologiche

5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali

5.4 Individuare divari di competenze digitali