



Unione europea
Fondo sociale europeo



Regione Liguria



Alfa

Agenzia regionale per il lavoro
la formazione e l'accreditamento

**Programma Operativo Fondo Sociale Europeo- Regione Liguria 2014-2020
ASSE 1 "Occupazione" e ASSE 3 "Istruzione e formazione"**

CATALOGO LINEA DI INTERVENTO A

Decreto del Dirigente n. 1756 del 24/10/2019 e Decreto del Dirigente di Alfa n.765 del 21 maggio 2020

L'attività sarà svolta nel rispetto di quanto definito dalla normativa nazionale e regionale vigente in materia di contenimento e gestione dell'emergenza epidemiologica da Covid -19

BANDO-SCHEDA INFORMATIVA DEL CORSO:

SEZIONE DEL CATALOGO: B1 GOAL UNDER 25

Titolo Corso: PROGRAMMATTORE SVILUPPO SOFTWARE

Il corso si rivolge a giovani under 25 anni, disoccupati, persone in stato di non occupazione

INFORMAZIONI GENERALI

ATTESTATO CHE IL CORSO RILASCI	Attestato di frequenza
DESTINATARI	<p>Numero 12 residenti e/o domiciliati in Liguria:</p> <p>giovani under 25 anni, disoccupati², persone in stato di non occupazione³</p> <p>Obbligo scolastico assolto</p> <p>Idoneità alla mansione</p> <p>Saranno considerati prioritari i seguenti target di destinatari:</p> <ul style="list-style-type: none"> • giovani compresi i NEET, • disoccupati di lunga durata, • le donne <p><i>2 ai sensi dell'art. 19 del D.Lgs. 150/2015;</i> <i>3 ai sensi del D.Lgs.150/2015 e della Circolare del Ministero del Lavoro e delle Politiche Sociali 34/2015, i soggetti non occupati sono coloro che non svolgono attività lavorativa, in forma subor-</i></p>

	<p><i>dinata, parasubordinata o autonoma ovvero a coloro che, pur svolgendo una tale attività, ne ricavano un reddito annuo inferiore al reddito minimo escluso da imposizione; tale limite è attualmente pari, per le attività di lavoro subordinato o parasubordinato, ad euro 8.000 annui, e per quelle di lavoro autonomo ad euro 4.800</i></p>
PARI OPPORTUNITÀ	L'accesso al corso avviene nel rispetto dei principi fissati dal D.Lgs. n. 198/2006 (pari opportunità)
MODALITÀ DI ISCRIZIONE	<p>La domanda di iscrizione può essere ritirata dal lunedì al giovedì dalle 930 alle 1230 presso ISFORCOOP – Via F. Baracca 1r – 17100 Savona - 019 263097</p> <p>Al fine di facilitare le iscrizioni e rispettare i protocolli previsti dall'emergenza covid-19, sarà possibile anche scaricare la domanda di iscrizione e gli allegati dal sito internet www.isforcoop.it</p> <p>La domanda di iscrizione, in regola con le vigenti normative sull'imposta di bollo (apporre marca da bollo da € 16,00), debitamente compilata, dovrà essere presentata completa pena esclusione, della seguente documentazione: - curriculum vitae modello Europass; - autodichiarazione attestante lo stato di occupazione; - copia documento di identità in corso di validità; - 2 fototessera.</p> <p>La consegna della domanda di iscrizione può avvenire dal lunedì al giovedì dalle 930 alle 1230 presso ISFORCOOP – Via F. Baracca 1r – 17100 Savona - 019 263097</p> <p>Le domande di iscrizione potranno essere inviate via mail, debitamente scansionate con in allegato il documento di identità. Sarà necessario in questo annullare a cura dell'utente la marca da bollo, apponendo una firma sulla stessa. La documentazione dovrà essere inviata al seguente indirizzo mail: sede di Savona: camilla.porcile@isforcoop.it</p>
MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DEL PROGETTO FORMATIVO	
DURATA E STRUTTURA DEL CORSO	<p><u>durata del corso</u>: 200 ore</p> <p>Il corso tratterà i seguenti argomenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> - progettazione dello sviluppo software - sviluppo del sistema software - progettazione e sviluppo di applicazioni Web <p>Il corso si svolgerà presso la sede di ISFORCOOP – Via F. Baracca 1r – 17100 Savona - 019 263097</p> <p>Lezioni frontali, teoriche e pratiche svolte con ausilio di schede</p>

	<p>tecniche, tutorial e dispense realizzate ad hoc per il corso. In questo approccio le lezioni saranno svolte con l'ausilio della videoproiezione e di supporti multimediali</p> <p>Utilizzo di aula informatica dedicata per le attività teoriche e pratiche di programmazione. Utilizzo di software open source e non; ad ogni allievo sarà riservato un computer.</p> <p>L'aula informatica sarà il luogo fisico dove verrà utilizzata la metodologia del learning by doing, l'apprendimento attraverso il fare, attraverso l'operare, attraverso le azioni. Gli obiettivi di apprendimento si configureranno sotto forma di "sapere come fare", in questo modo il giovane partecipante prenderà coscienza del perché è necessario conoscere qualcosa e come una certa</p>
	<p>conoscenza può essere utilizzata. Saranno utilizzate le Goal-Based-Scenarios (GBSs), cioè simulazioni in cui il corsista perseguirà un obiettivo professionale concreto applicando ed utilizzando le conoscenze e le abilità funzionali al raggiungimento dell'obiettivo. La finalità è quella di migliorare la strategia per imparare, e soprattutto il comprendere. In questa logica il risultato di questo lavoro, il codice sviluppato durante le lezioni, rimarrà ai corsisti quale obiettivo raggiunto, e costituirà oggetto di valutazione.</p> <p>L'attività sarà realizzata temporalmente rispettando il principio di conciliazione tempo di vita/lavoro, e sarà quindi articolata su giornate e orari che consentano la maggior partecipazione possibile.</p> <p>Al termine di ogni modulo sarà somministrato ai partecipanti un test—retest (inizio/fine) che servirà a verificare le conoscenze e competenze iniziali, e quelle acquisite le competenze al termine. A fine percorso è prevista una fase di 4 ore di certificazione nella quale i docenti, con il supporto del tutor somministreranno prove o test per la verifica complessiva delle competenze professionali e di quelle soft acquisite con il percorso, e monitorare così lo sviluppo professionale di ogni singolo partecipante e l'impatto del percorso nel suo complesso; questa fase consentirà di produrre un documento di certificazione delle competenze acquisite, che ove possibile saranno ricondotte al repertorio regionale delle professioni.</p>
<p>ARTICOLAZIONE E FREQUENZA</p>	<p>Il corso è articolato nei seguenti moduli:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Basi generali di programmazione (30 ore) <ul style="list-style-type: none"> ▪ Le logiche di programmazione, caratteri generali, le differenze tra i diversi linguaggi ed i diversi approcci ▪ La programmazione orientata agli oggetti (OOP) e la programmazione sequenziale. Quando utilizzarne una e quando utilizzare l'altra, principali differenze e punti di forza.

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ I database relazionali, le relazioni 1-a-1, 1-a-molti, molti-a-molti, l'importanza degli identificativi univoci e delle chiavi primarie. ▪ I principali framework e i più diffusi software di editing.
	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Sintassi e architettura del linguaggio (100 ore) <ul style="list-style-type: none"> ▪ Html e HTML5, teoria e sintassi del linguaggio fondamentale per le pagine web, che siano sviluppate per un semplice sito internet o come base per software più complessi. ▪ CSS, fogli stile e tutte le regole di base ed avanzate per una corretta gestione grafica delle pagine, per una efficace e full-responsive architettura delle sezioni che dovranno necessariamente essere ottimizzate per una ordinata e pratica visualizzazione da tablet e smartphone. ▪ Php, teoria sulla sintassi e sulla nomenclatura, partendo dalle basi del linguaggio. ▪ Php, variabili, funzioni, puntatori, richiami a pagine esterne (sia in locale che su internet), librerie già pronte e scritte da zero, framework e software utili per una più veloce e precisa stesura del codice. ▪ Riusabilità degli algoritmi. ▪ Database, MySql e basi di dati relazionali. Cosa sono, le loro principali caratteristiche e come strutturare correttamente tabelle e campi. Controlli di coerenza dati, duplicati e ottimizzazione del contenuto. ▪ Bootstrap, il framework mobile-first che permette di utilizzare un'enorme libreria di elementi grafici, stilistici, di impaginazione, javascript e funzionali, racchiusi in parole chiave che evitano, per ciascun elemento, numerose righe di codice. ▪ Bootstrap, template già pronti, come usarli, quali sceglierli e perché talvolta conviene usarli (e perché talvolta no). ▪ JQuery e Javascript, teoria e sintassi, metodi e keywords da utilizzare per ottimizzare il nostro software. ▪ Debug del codice, cos'è, come farlo correttamente e perché è fondamentale farlo. ❖ Attività pratiche di Sviluppo software nei linguaggi: PHP-Jquery-CSS-HTML5 (66 ore) <ul style="list-style-type: none"> ▪ Simulazione completa della realizzazione di un software nei linguaggi precedentemente spiegati e sperimentati: riunione preliminare con il cliente,

	<p>analisi e studi di fattibilità, scelta del miglior approccio possibile per un corretto sviluppo del codice, stesura del progetto</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Sviluppo degli algoritmi precisi e specifici per il software, prove intermedie di funzionamento, debug su più livelli, stress-test e verifiche di sicurezza. ▪ Release e presentazione dei risultati <p>❖ Attività di certificazione competenze (4 ore)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Test per la valutazione delle competenze acquisite ▪ Valutazione del prodotto realizzato ▪ Eventuale colloquio di confronto sulle risultanze emerse
	<p>consentite assenze fino al 15% della durata del corso, pari a 30 ore</p>
REQUISITI DI ACCESSO ALLA SELEZIONE	
AMMISSIONE AL CORSO	<p>La selezione delle domande sarà conforme ai principi e disposizioni di cui al Decreto del dirigente n.1456 del 3/6/2015, attraverso una procedura a sportello non valutativa, ossia le domande presentate verranno verificate secondo i criteri di ammissibilità e priorità stabiliti nell'avviso/bando pubblico di selezione dei destinatari, in base all'ordine cronologico di presentazione, fino a concorrenza delle risorse previste per l'attività formativa</p>
COMPETENZE IN INGRESSO	<p>Il candidato dovrà avere buone conoscenze sull'utilizzo base dei pc, dei sistemi operativi e software più comuni, poiché in questo corso tali conoscenze verranno date per scontate. Per fruire appieno di alcune terminologie sintattiche è preferibile una conoscenza almeno basilare della lingua inglese.</p>
<p>PROGETTO COFINANZIATO DALL'UNIONE EUROPEA Programma Operativo ASSE 1 "Occupazione" e ASSE 3 "Istruzione e formazione" Regione Liguria FSE 2014 - 2020</p>	