

Tecnico superiore per i metodi e le tecnologie per lo sviluppo di sistemi software Web & Mobile App Development - Biennio 2016/2018 -	
Fase/ Unità Formative / saperi e argomenti	Ore
<b>COMPETENZE INFORMATICHE DI BASE</b>	
<b>Architetture per applicazioni mobile e web</b>	<b>22</b>
Aspetti specifici di sostenibilità	
Architetture software	
Architettura web e mobile	
<b>Reti di calcolatori</b>	<b>22</b>
Protocolli di livello applicazione	
Tecnologie per reti informatiche	
Protocolli di indirizzamento e instradamento	
<b>Sicurezza informatica</b>	<b>20</b>
Aspetti specifici di sostenibilità	
Basi di sicurezza	
Sicurezza nella comunicazione web e mobile	
<b>COMPETENZE TRASVERSALI</b>	
<b>Copyright e norme giuridiche del mondo digitale</b>	<b>20</b>
Diritto d'autore	
E-commerce	
<b>Inglese</b>	<b>70</b>
Grammatica	
Conversazione	
Terminologia tecnica in lingua inglese	
Percorso per il conseguimento della certificazione B2	
Terminologia tecnica in lingua inglese	
<b>Orientamento</b>	<b>36</b>
Le caratteristiche personali	
Il contesto di riferimento del percorso formativo	
Definizione e valutazione dei propri progetti: personale e professionale	
Valorizzazione dei propri progetti: personale e professionale	
<b>Pari Opportunità</b>	<b>8</b>
Interculturalità e Pari Opportunità	
<b>Sicurezza sul lavoro</b>	<b>12</b>
Fattori di rischio generali e specifici	
Misure e procedure di prevenzione e protezione	
<b>Laboratorio di preparazione esame finale</b>	<b>10</b>
Preparazione all'esame finale	
Project work	
<b>IDEAZIONE E PROGETTAZIONE CONCETTUALE</b>	
<b>Interaction design e progettazione concettuale</b>	<b>40</b>
L' interaction design e i suoi 5 principi cardine	
Benchmarking, moodboard e analisi critica delle interfacce	
Concept design	
Wireframe	
Scenari d'uso	
Architettura dell'informazione	
<b>Visual design</b>	<b>40</b>
Indicazioni di base	
La comunicazione attraverso l'immagine	
<b>SVILUPPO E TESTING</b>	

<b>Basi di dati non relazionali (NoSQL)</b>	<b>25</b>
Le basi di NoSQL	
MongoDB	
Altri sistemi NoSQL	
<b>Fondamenti di basi di dati</b>	<b>70</b>
Fondamenti di basi di dati	
Conoscenza Modello relazionale e basi dati	
Linguaggi di programmazione per applicazioni dinamiche	
<b>Fondamenti di programmazione</b>	<b>75</b>
Algoritmi	
Strutture dati	
Linguaggio di programmazione C/C++	
<b>Laboratorio integrato</b>	<b>40</b>
Progettazione del prodotto	
Realizzazione della componente front-end	
Realizzazione della componente back-end	
<b>Programmazione di applicazioni per Android</b>	<b>120</b>
Le basi dello sviluppo in Android	
Gestione dei dati all'interno di un'app	
Interazione fra le varie componenti dell'app	
Conoscenza Interazione con dati esterni: il webservice	
Pubblicazione app	
Preparazione all'esame finale	
<b>Programmazione di applicazioni per iOS</b>	<b>120</b>
Utilizzare linguaggi per la realizzazione di sistemi e applicazioni	
Elaborare interfacce multimediali e multicanale	
Pubblicazione app	
Elaborare interfacce multimediali e multicanale	
Preparazione all'esame finale	
<b>Programmazione in Java</b>	<b>60</b>
Progettazione ad oggetti in UML	
La programmazione orientata agli oggetti in JAVA	
La programmazione orientata agli oggetti in JAVA	
<b>Programmazione web - html e css</b>	<b>74</b>
Strutturazione della pagina web e fogli stile	
I linguaggi HTML/XHTML/HTML5 e CSS/CSS3	
<b>Programmazione web - javascript</b>	<b>125</b>
Fondamenti di programmazione JavaScript	
Introduzione a Node.js	
Sviluppo in jQuery	
Sviluppo in JavaScript	
Fondamenti di programmazione JavaScript	
Introduzione a Node.js	
Sviluppo su Node.js	
Preparazione all'esame finale	
<b>Framework per front-end - Angular</b>	<b>30</b>
Concetti base	
Fondamenti di programmazione in Angular	
Sviluppo in Angular	
<b>Mobile gaming</b>	<b>28</b>
introduzione a mobile gaming	
SpriteKit	
GameplayKit	
<b>Sviluppo server side</b>	<b>40</b>
Fondamenti di programmazione server-side in PHP	
Connessione ai database in PHP	

Sviluppo in PHP	
<b>E-commerce</b>	<b>50</b>
Aspetti generali e-commerce	
Estensione e realizzazione di un tema grafico	
<b>PROMOZIONE, GESTIONE e DISTRIBUZIONE</b>	
<b>Digital marketing</b>	<b>30</b>
Elementi di marketing operativo e comunicazione pubblicitaria	
Il marketing e la comunicazione per web e mobile	
Strumenti di digital marketing	
<b>Metodologie e strumenti di project management</b>	<b>15</b>
Progettazione	
Realizzazione	
<b>Approfondimenti didattici</b>	<b>24</b>
Esercitazioni - Project work	
Incontro con il mondo del lavoro	
Aspetti generali di sostenibilità	
<b>STAGE</b>	<b>560</b>
Stage	
<b>ESAME FINALE</b>	<b>14</b>
Esame	
<b>Ore totali percorso Web &amp; Mobile App Development</b>	<b>1800</b>