

Il percorso formativo **MAD²** rappresenta un'efficace risposta ai fabbisogni di formazione di specifiche figure professionali specializzate nella progettazione, sviluppo e design di applicazioni per smartphone e tablet utilizzando i linguaggi IOS e Android.

Un recente studio condotto dall' "**Osservatorio delle Competenze 2014**" conferma che per le aziende "tecnologiche" in Italia il 22% delle assunzioni risulta di difficile reperimento a causa di una inadeguatezza delle competenze tecniche necessarie.

La Commissione Europea, inoltre, stima che ci siano attualmente 900.000 posti di lavoro nel settore ICT che non vengono occupati perché mancano le competenze digitali richieste.

Il programma proposto è un complesso percorso formativo-tecnologico che, partendo dall'applicazione delle metodologie Agile (in particolar modo Scrum), coniuga pratica operativa, teoria e sviluppo delle competenze fondamentali a chi vuole operare nelle diverse realtà del settore ICT.

Durata

Il percorso avrà una durata complessiva di 6 mesi (3 mesi di formazione d'aula all'interno dell'acceleratore d'impresa **Working Capital** di Catania e 3 mesi di **Stage Aziendale**) in modalità full-time dal lunedì al venerdì dalle 9:00 alle 18:00.

La didattica frontale e le attività pratiche sono erogate da specialisti partners del settore, al fine di rendere l'apprendimento un'esperienza estremamente concreta e stimolante.

Obiettivo

L'obiettivo è formare figure professionali **Junior Mobile Application Developer** e **Junior Mobile Application Designer** attraverso un lavoro di:

- Conoscenza delle principali e più innovative metodologie di progettazione software (Agile);
- Sviluppo delle soft skills più adatte all'inserimento in contesti di progettazione avanzati;
- Approfondimento della lingua inglese con un modulo dedicato propedeutico al raggiungimento della certificazione First (livello EU C1).
- Applicazione pratica delle nozioni acquisite attraverso un project work di sviluppo di un'app da pubblicare su App Store e Play Store.

Profilo in ingresso

Il corso è rivolto preferibilmente a laureati, appassionati di tecnologie mobile, con una buona capacità di problem solving, opportuna conoscenza delle aree tecnologiche in cui ci si intende specializzare e una buona conoscenza della lingua inglese.

Sono, inoltre, richiesti i seguenti requisiti in base al profilo per il quale ci si candida.

Requisiti per il profilo **Mobile Application Developer**:

- Conoscenza Java
- Preferibile conoscenza del linguaggio di scrittura Objective C o android.
- Non necessario ma preferibile pubblicazione app su Play Store o App Store

Requisiti per il profilo **Mobile Application Designer**:

- Conoscenza principali SW di grafica (Photoshop e Illustrator).
- Preferibile aver un portfolio creativo
- Preferibile esperienza di lavori in progettazione interfaccia digitali.

La partecipazione è subordinata ad un colloquio e test tecnici.

Data di avvio: l'avvio delle attività formative è previsto per il 12/01/2014.

Materiali: Si richiede ai partecipanti di munirsi del proprio pc portatile.

Attestato: Alla fine del corso verrà rilasciato un attestato di partecipazione a ogni partecipante al corso.

Pricing

Per la partecipazione al corso si prevede una fee di € 4.000,00.

Sono previste due borse di studio a copertura integrale del corso, una per un developer ed una per un designer e fino ad un massimo di 6 borse di studio a copertura parziale, con una riduzione del costo del 50%.

Early booking: le iscrizioni concluse entro il 5/12/2014 beneficeranno di una riduzione del 25% del costo.

PROGRAMMA

Il programma si articola in più moduli, descritti nel seguito, e prevede delle parti comuni alle due figure professionali (dev&des), volutamente concepiti per far coprogettare-collaborare e comprendere l'essenza del team, e moduli verticali sulle conoscenze tecnico-specialistiche dei due ruoli. Per la figura del Junior Mobile Application Developer è inoltre prevista la facoltà di scegliere su quale linguaggio di scrittura specializzarsi (Object C o Android).

Core Skills (56h)

Obiettivo: Trasferire le competenze tecniche necessarie per operare in gruppi di lavoro complessi per lo sviluppo di applicazioni mobile.

TITOLO CORSO	SPECIFICO/COMUNE	DURATA	CONTENUTO
What it means to be a professional developer/designer	Developer IOS/Android Designer	4	Introduzione al tema dello sviluppo software.
From design to construction of an app	Developer IOS/Android Designer	8	Analisi dell'idea, verifica di fattibilità e intesi realizzativa dei prototipi
Business Model – Canvas	Developer IOS / Android Designer	4	Il modulo ha come obiettivo presentare le caratteristiche peculiari dei principali strumenti di Visual Design al fine di ottimizzare le attività di brainstorming e creatività su nuovi progetti.
Agile Metodology	Developer IOS / Android Designer	16	Introduzione e approfondimento metodologie Agile/ SCRUM e utilizzo strumenti di gestione.
Mobile Architecture – Introduction	Developer IOS / Android Designer	8	L'architettura di Android / IOS similitudini e differenze, Problematiche di sviluppo mobile. Strumenti di programmazione app ibride (es. Titanium).
Search Marketing Efficacy	Developer IOS / Android Designer	6	Cos'è la SEO e l'ASO Come funzionano i motori di ricerca e gli App store. Come ottimizzare le pagine delle App negli App Store.
Interaction design	Developer IOS / Android Designer	8	Panoramica sui processi di Interaction design; Agile design, Lean design. Panoramica sugli strumenti di ricerca e design. Ricerca con gli utenti <i>on the field</i> : metodi ed esercizi per pianificarli, condurli e comprendere a fondo i bisogni reali degli utenti.
UX- Introduction	Developer IOS / Android Designer	4	Lean Design Approach, Information Architecture, Basic Design; Visual Design; Principi di usabilità ed accessibilità su iOS, Android Wireframe, Interaction Design e Mockup come flusso di lavoro, Principi HCI. Progettazione dell'interazione. Similitudini e differenze Android/IOS.

DEVELOPER Core Skills (76h)

Obiettivo: Trasferire le competenze tecniche necessarie allo sviluppo delle applicazioni, gli aspetti legati ai linguaggi, ai toolkit e framework di sistema delle principali piattaforme mobili. Imparare a relazionarsi ed operare in un team composto anche da altre figure professionali.

TITOLO CORSO	SPECIFICO/COMUNE	DURATA	DESCRIZIONE CONTENUTI
IOS Application Mobile Architecture	Developer IOS	4	Approfondimento architettura di IOS. Problematiche di sviluppo mobile.
Android Application Mobile Architecture	Developer Android	4	Approfondimento architettura di Android. Problematiche di sviluppo mobile.
IOS Programming	Developer IOS	32	Approfondimento linguaggi objective C; l'ambiente Xcode. Strumenti di testing. Gestione API
Android Programming	Developer Android	32	Approfondimento linguaggio Android, gli ambienti Eclipse+ADT e Android studios. Strumenti di testing. Gestione API
Testing Tools	Developer IOS / Android	16	TDD, SCM, Pair programming. Costruzione dei test su xcode, eclipse per mettere in pratica quanto appreso nei corsi precedenti.
RestFul Service	Developer Ios/ Android	16	Design, standard and best practices
Programmazione windows	Developer	32	Opzionale formula week-end

DESIGNER Core Skills (84h)

Obiettivo: Trasferire la capacità di progettare e realizzare interfacce di alto livello per applicazioni, utilizzare in modo efficace tools di prototipazione, i software della famiglia Adobe (Photoshop e Illustrator), curare sia l'interfaccia-utente in termini di design e di qualità grafica, sia la user experience che deriva dal loro utilizzo. Imparare a relazionarsi ed operare in un team composto anche da altre figure professionali.

TITOLO CORSO	SPECIFICO/COMUNE	DURATA	DESCRIZIONE CONTENUTI
Mobile Application Design	Designer	24	Panoramica sul Design di Interfacce per il Mobile.
			Linee Guida sulla User Experience dei diversi sistemi operativi.
			Utilizzo di Photoshop / Sketch per la creazione dei mockup della propria app.
			Dal progetto grafico al software. Esportare il progetto grafico per l'integrazione sul software
User Experience Design	Designer	24	Progettare l'app e le sue interazioni ponendo l'utente al centro del processo
Interaction Design	Designer	8	Le interazioni uomo macchina nell'utilizzo quotidiano dei dispositivi mobili
User Interface Design	Designer	20	Utile, funzionale e anche bello. Dall'ingegneria al "less is more"
Laboratorio	Designer	8	Dai concetti alla pratica. Come impostare un progetto

SOFT Skills (36h)

Obiettivo: Trasferire le competenze trasversali richieste a chi vuole lavorare in azienda.

TITOLO CORSO	SPECIFICO/COMUNE	DURATA	DESCRIZIONE CONTENUTI
Team work (IN OUTDOOR)	Developer IOS / Android Designer	8	La costruzione della fiducia all'interno dei gruppi di lavoro, l'assegnazione dei compiti e degli obiettivi e la verifica del loro raggiungimento.
Gestione riunioni	Developer IOS / Android Designer	4	Consigli e regole pratiche per garantire un efficace ed efficiente gestione delle riunioni di lavoro.
Presentation skills	Developer IOS / Android Designer	8	PPT tecniche efficaci - comunicazione in pubblico
Time management	Developer IOS / Android Designer	4	Consigli e regole pratiche per ottimizzare la gestione del proprio tempo al fine di garantire il raggiungimento degli obiettivi assegnati.
Problem solving	Developer IOS / Android Designer	4	Tecniche di problem solving
Career development (cv strutturato)	Developer IOS / Android Designer	8	Fornire gli strumenti idonei per riuscire ad entrare nel mondo del lavoro e per costruire uno sviluppo di carriera. • Scrivere un Curriculum Vitae (creare il portfolio per il designer) • Career Planning

ENGLISH (36h)

Obiettivo: Raggiungere un livello di conoscenza della lingua inglese propedeutico al conseguimento del certificato First Certificate of English (FCE) livello C1;

CASE HISTORIES (16h)

Obiettivo: Il trasferimento di competenze, oltre che di conoscenze, rappresenta uno dei punti di forza di **mad²**. Oltre alle lezioni in aula e ai project work, i partecipanti al corso avranno l'occasione di incontrare e conoscere professionisti di importanti realtà digitali in diverse parti del mondo, confrontandosi con loro direttamente nella sede del master o attraverso webinar interattivi. Testimonianze e case histories indispensabili per creare quel mix di competenze, passione ed esperienza che è la base per il raggiungimento del successo.

PROJECT WORK (292h)

Obiettivo: Il project work è una parte fondamentale del percorso formativo. Gli allievi, suddivisi in team operativi e seguiti da un qualificato gruppo di supporto, saranno coinvolti nella realizzazione di un'app da pubblicare su Play Store o App Store. Metodologia Scrum, problem solving, gestione del team e lavoro di squadra non saranno solo concetti astratti analizzati in aula, ma, attraverso le attività che il team sarà chiamato a svolgere, assumeranno un risvolto molto pratico.

Con L'esperienza del project work riteniamo di poter contribuire a migliorare l'efficacia dell'apprendimento in aula e a preparare gli allievi ad affrontare la realtà dei contesti aziendali in cui si troveranno ad operare in cui stress sui tempi, metodo e capacità di risoluzione creativa dei problemi sono all'ordine del giorno.