

TECNICO SVILUPPATORE DI APPLICAZIONI SOFTWARE PER DISPOSITIVI MOBILI

Profilo professionale di Qualifica rilasciato dopo Esame di profitto da Ente Accreditato alla Regione Abruzzo -400 ore formative di cui 120 di stage in azienda

- **Rivolto a tutti coloro che abbiano ALMENO il diploma di scuola secondaria superiore (Liv. EQF 4)**

Descrizione del Profilo : Il tecnico sviluppatore di applicazioni software per dispositivi mobili è una figura professionale che, sulla base delle indicazioni del cliente – interagendo, ove del caso, con risorse specializzate in *user experience*, videografica e multimedialità – progetta, realizza e verifica applicazioni relative a diverse tipologie di dispositivi mobili. Definisce l'architettura del software sulla base delle logiche di interazione e dell'interfaccia utente, realizza il prototipo funzionale, scrive il codice sorgente utilizzando diversi linguaggi, definisce e svolge i test di collaudo per verificare il soddisfacimento dei requisiti.

Abilità al termine del corso:

- Individuare gli obiettivi ed il target delle applicazioni nonché 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
- 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
- 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
- Utilizzare software per elaborazione e ritocco di immagini e 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
- Verificare la scrittura del codice e l'effettività delle performance di navigazione ed interazione
- Interagire con le altre risorse professionali esperte, in logica di team
- 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 e valutare gli esiti dei test e documentarne gli esiti

