



## L'offerta formativa

### Dettaglio dei corsi in aula

Software Engineering	
<ul style="list-style-type: none"><li>▪ <b>Object Oriented Analysis and Design:</b> fondamenti e principi dell'object orientation. Dall'analisi alla progettazione. Il "Design Pattern". Applicazione dei principi ad un caso di studio</li></ul>	3 giorni
<ul style="list-style-type: none"><li>▪ <b>Unified Process &amp; Rational Unified Process:</b> Il processo unificato per il software engineering la declinazione di Rational Software®. Le fasi e le discipline. Comparazione tra modello a cascata e modello di sviluppo iterativo.</li></ul>	3 giorni
<ul style="list-style-type: none"><li>▪ <b>Unified Modelling Language</b> Il paradigma della modellazione visuale i vantaggi ed i limiti. I diagrammi strutturali e comportamentali e casi d'uso. Cenni su UML 2.0, le capsule. Applicazione della modellazione visuale ad un caso di studio</li></ul>	5 giorni

Project Management	
<ul style="list-style-type: none"><li>▪ <b>Project Management:</b><ul style="list-style-type: none"><li>Introduzione al project management: <i>Definizione , Elementi chiave, Collocazione, storica, Organismi internazionali.</i></li><li>Concezione: <i>Tecniche e Strumenti, Modelli e casi pratici,</i></li><li>Pianificazione: <i>WBS, Diagramma Reticolare di Progetto, MPM, CPM, GANTT Diagramm, Schedualzione delle risorse, Original Budget</i></li><li>• Esecuzione e controllo: <i>S.A.Q , Project Team/DBS, CBS, Gestione delle Forniture e Acquisti, Controllo degli obiettivi, Controllo dei Tempi, Controllo dei costi, Earned Value, Stime a finire(EAC-ETC), Analisi degli scostamenti e reportistica</i></li><li>Le attività legate alla chiusura del progetto</li></ul></li></ul>	<b>5 giorni</b>

Computer Programming	
<ul style="list-style-type: none"> <li> <b>C/C++ Language - base:</b>            Concetti base di programmazione con linguaggi imperativi. La sintassi del C, i tipi di base, i puntatori. Tecniche e strumenti per la creazione di un programma C: compiler, librarian, linker. Il C++ e l'object orientation, le classi, ereditarietà, polimorfismo, information hiding         </li> </ul>	5 giorni
<ul style="list-style-type: none"> <li> <b>C/C++ Language - intermedio:</b>            Il C++ e la gestione dell' I/O. Introduzione al paradigma della programmazione generica: i template standard del C++. Gli ambienti per lo sviluppo integrato         </li> </ul>	5 giorni
<ul style="list-style-type: none"> <li> <b>C/C++ Language - avanzato:</b>            Framework di classi: STL, MFC, ATL. La libreria "boost". Programmazione concorrente in C++. I socket e la programmazione distribuita su reti di computer.         </li> </ul>	5 giorni
<ul style="list-style-type: none"> <li> <b>Java - base:</b>            Concetti base di programmazione con linguaggi imperativi. La sintassi del Java, i tipi di base, allocazione delle variabili. Tecniche e strumenti per la creazione di un programma Java: la virtual machine e l'SDK         </li> </ul>	5 giorni
<ul style="list-style-type: none"> <li> <b>SQL e Oracle- base:</b>            Basi di dati relazionali, il modello ER, introduzione all' SQL, Data Definition Language e Data Manipulation Language. Il DML: select, insert, update. Select complesse. Tablespace, data files. Tabelle, indici e viste.         </li> </ul>	5 giorni
<ul style="list-style-type: none"> <li> <b>SQL e Oracle - intermedio:</b>            Componenti di un'architettura Oracle Server, connessioni e sessioni, SGA e PGA, processi di background. Strumenti di backup. Architetture fault tolerant. Import ed export dei dati. SQL Loader, Oracle Universal Installer, Oracle Data Base Configuration Assistant. SQL* Plus. Le store procedure ed il linguaggio PL/SL         </li> </ul>	5 giorni
<ul style="list-style-type: none"> <li> <b>Il sistema operativo Unix - base</b>            Cenni storici . I concetti alla base del funzionamento di un sistema operativo, architettura di Unix: struttura, kernel, time sharing, system calls, demoni. Ambiente utente. I comandi: sintassi, la shell, comandi d'uso frequente. Variabili d'ambiente del sistema. Il file system. L'editor VI. Espressioni regolari e metacaratteri. Gestione dei processi.         </li> </ul>	5 giorni



<ul style="list-style-type: none"><li>▪ <b>Il sistema operativo Unix - intermedio</b> L'editor VI in dettaglio. Shell script programming. Esercitazioni</li></ul>	<b>3 giorni</b>
---	-----------------

Internet Protocol	
<ul style="list-style-type: none"> <li> <b>SIP – Session Initiation Protocol -base</b>            Cenni ai protocolli di comunicazione.            Cenni alle tecniche di Voice Over IP (VOIP).            La genesi del protocollo SIP. La struttura di base. Architettura di un'infrastruttura di comunicazione SIP. Le entità UAc, Uas, Proxy Registrar, B2BUA. L'evoluzione del SIP e le RFC collegate: Presence Server, Instant Messaging         </li> </ul>	5 giorni
<ul style="list-style-type: none"> <li> <b>SIP – Session Initiation Protocol – Sviluppo di applicazioni basate su SIP destinato a programmatori C++</b>            Ambiti di applicazione del protocollo SIP.            Presentazione del framework (C++) open source "Resiprocate". Cenni di programmazione generica in C++. Cenni di UML 2.0.            Il flussi di messaggi in un dialogo tra User Agent/Proxy/User Agent SIP            Progettazione e dimensionamento dell'infrastruttura SIP            Progettazione del software e utilizzo di "Resiprocate"            Analisi e test dei flussi tramite analizzatore di protocollo.         </li> </ul>	10 giorni

Web Communication	
<ul style="list-style-type: none"> <li> <b>Comunicare dal WEB</b>            Conoscere il mondo web ed i suoi utenti: internet e intranet, etica e comportamento in rete. Privacy e Permission Marketing            Comunicare con gli utenti del Web: dinamiche e differenze con la comunicazione tradizionale.            Progettare pensando agli utenti: l'analisi "S.W.D.T.", architettura dell'informazione, l'interfaccia utente ed i modelli concettuali, linguaggi di marcatura, contenuti e presentazione, la multicanalità, usabilità e accessibilità, Web writing.            Strumenti di promozione.            Strumenti di analisi            Aiutare gli utenti: la posta elettronica, assistenza on line         </li> </ul>	<b>5 giorni</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li> <b>Macromedia Dreamweaver Mx 8</b>            Definizione di un progetto di web e analisi dei browser.            Client e Server, spazio web, nome a dominio e host.            Linguaggio HTML, tag e attributi principali, uso della sintassi.            Interfaccia e analisi della consolle Dreamweaver            Definizione del progetto, creazione di file html, proprietà e misure.            Il testo e le sue proprietà; collegamenti ipertestuali.            Uso di immagini e oggetti OLE.            Implementazione base di elementi Flash.            Tabelle, livelli e uso di frames.            I fogli di stile (CSS): creazione e uso di fogli di stile.            Java e javascript: analisi degli elementi; moduli e forms.            I template: creare e usare un template in Dreamweaver.            Gestire un sito web.            Progetto e architettura di un sito web.            Strategie e tecniche avanzate (elementi di PHP,NUKE,ASP).            Siti web e progetti off-line.         </li> </ul>	<b>7 giorni</b>