Esperto Universitario

Sviluppo di Software per Applicazioni Web

tech università tecnologica

tech università tecnologica

Esperto Universitario

Sviluppo di Software per Applicazioni Web

- Modalità: **online**
- Durata: **6 mesi**
- Titolo: **TECH Università Tecnologica**
- Dedizione: **8 ore/settimana**
- Orario: **a scelta**
- Esami: **online**

Accesso al sito web: www.techtitute.com/it/informatica/specializzazione/specializzazione-sviluppo-software-applicazioni-web

Indice

01
Presentazione
pag. 4

02
Obiettivi
pag. 8

03
Direzione del corso
pag. 12

03
Struttura e contenuti
pag. 16

04
Metodologia
pag. 24

05
Titolo
pag. 32

01

Presentazione

Questo programma di alto livello, offerto da professionisti con una vasta esperienza nel settore, approfondisce lo Sviluppo di Software per applicazioni web. Nel corso di questa specializzazione lo studente imparerà il processo di sviluppo del software, a seconda dei diversi modelli di programmazione e il paradigma della programmazione orientata agli oggetti; acquisirà inoltre le conoscenze essenziali relative alla responsabilità professionale derivante dalla gestione dei progetti e apprenderà a utilizzare l'interfaccia di programmazione DOM per i documenti HTML e XML, al fine di modificare sia la loro struttura, che lo stile e i contenuti, tra le molte altre questioni che affronterà durante il programma.

Una preparazione completa che gli permetterà di acquisire elevate competenze professionali per distinguersi e specializzarsi in un settore in crescita.

Impara a elaborare, valutare e gestire progetti di Ingegneria di Software grazie a questa preparazione di alto livello"

Questo Esperto Universitario permette agli studenti di specializzarsi in Ingegneria del Software per Applicazioni Web, fornendo loro le conoscenze e gli strumenti necessari a progettare e sviluppare sistemi complessi che aiutino a risolvere gli eventuali problemi che possano presentarsi.

L'obiettivo principale di questa specializzazione è fornire allo studente strumenti che gli permettano di ottenere progressi qualitativi e implementare soluzioni ai problemi specifici legati al software.

Grazie a questo programma completo lo studente imparerà le procedure e le tecniche per migliorare l'aspetto di un documento scritto in HTML; a padroneggiare il processo di interazione con il cliente, utilizzando: moduli, cookie e la gestione delle sessioni, e inoltre acquisirà le conoscenze necessarie ad applicare correttamente le metodologie agili nello sviluppo del software, tra cui Scrum.

Durante la specializzazione, avrà a disposizione le risorse didattiche più avanzate e l'opportunità di studiare le tematiche più approfondite della disciplina, oltre a un personale docente di altissimo livello e di grande esperienza internazionale che gli fornirà le informazioni più complete e aggiornate sui progressi e le tecniche più recenti nel campo dell'Ingegneria dei Software e dei Sistemi Informatici.

Il programma tratta i principali argomenti di attualità dell'Ingegneria dei Software e dei Sistemi Informatici in modo tale che gli studenti saranno preparati a lavorare in questo campo. Si tratta di un vero e proprio strumento di apprendimento reale focalizzato su differenti tematiche di questa specializzazione inserite in un contesto moderno e critico.

Inoltre, trattandosi di un Esperto Universitario in modalità 100% online, lo studente non sarà condizionato da orari fissi o dalla necessità di recarsi presso una sede fisica, ma potrà accedere ai contenuti in qualsiasi momento della giornata, conciliando la propria vita lavorativa o personale con quella accademica.

Se vuoi fare la differenza ed essere in grado di ideare e sviluppare progetti complessi di Ingegneria dei Sistemi, questo è il programma che fa per te.

Questo **Esperto Universitario in Sviluppo di Software per Applicazioni Web** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- Lo sviluppo di casi di studio presentati da esperti in sviluppo di Software per Applicazioni Web
- Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni scientifiche e pratiche sulle discipline essenziali per l'esercizio della professione
- Esercizi pratici che offrono un processo di autovalutazione per migliorare l'apprendimento
- Speciale enfasi nelle metodologie innovative in materia di Sviluppo di Software per Applicazioni Web
- Lezioni teoriche, domande all'esperto, forum di discussione su questioni controverse e compiti di riflessione individuale
- Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o mobile dotato di connessione a internet

La realizzazione di questo Esperto Universitario permetterà ai professionisti del Software e dei Sistemi Informatici di essere all'avanguardia nel settore"

Questo Esperto Universitario è il miglior investimento che tu possa fare nella scelta di un programma di aggiornamento delle tue conoscenze nel campo dello Sviluppo di Software per Applicazioni Web. Ti offriamo qualità e libero accesso ai contenuti"

Questo programma possiede il miglior materiale didattico, disponibile online e scaricabile per agevolare il tuo impegno e la tua attività di studio.

Questo Esperto Universitario in modalità 100% online ti permetterà di conciliare gli studi con la tua attività professionale. Tu decidi dove e quando studiare.

Il personale docente del programma comprende rinomati professionisti in materia di Sviluppo di Software per Applicazioni Web, nonché riconosciuti specialisti appartenenti a società scientifiche e università prestigiose, che forniscono agli studenti le competenze necessarie a intraprendere un percorso di studio eccellente.

I contenuti multimediali, sviluppati in base alle ultime tecnologie educative, forniranno al professionista un apprendimento coinvolgente e localizzato, ovvero inserito in un contesto reale.

La creazione di questo programma è incentrata sull'Apprendimento Basato su Problemi, mediante il quale lo specialista deve cercare di risolvere le diverse situazioni che gli si presentano durante il corso. Lo studente potrà usufruire di un innovativo sistema di video interattivi creati da esperti di rinomata fama in materia di sviluppo di Software per Applicazioni Web e che vantano una vasta esperienza.

02

Obiettivi

L'Esperto Universitario in Sviluppo di Software per Applicazioni Web ha l'obiettivo di facilitare le prestazioni del professionista affinché possa acquisire e conoscere le principali novità del settore, che gli consentiranno di esercitare la propria professione con la massima qualità e professionalità.

Il nostro obiettivo è farti diventare il miglior professionista del tuo settore. Per questo abbiamo a disposizione la metodologia e i contenuti migliori"

Obiettivi generali

- Acquisire nuove conoscenze nel campo dell'Ingegneria dei Software e dei Sistemi Informatici
- Acquisire competenze innovative in termini di nuove tecnologie e ultimi sviluppi nel campo del software
- Elaborare i dati generati nelle attività di Ingegneria dei Software e dei Sistemi Informatici

Migliorare le tue competenze nel campo dello Sviluppo dei Software per Applicazioni Web ti permetterà di essere più competitivo. Continua a specializzarti e dai una svolta alla tua carriera"

Obiettivi specifici

Modulo 1. Metodologie, sviluppo e qualità nell'Ingegneria del Software

- Conoscere le basi dell'Ingegneria del software, nonché l'insieme di regole o principi di etica e responsabilità professionale durante e dopo lo sviluppo
- Comprendere il processo di sviluppo del software a seconda dei diversi modelli di programmazione e del paradigma di programmazione orientato agli oggetti
- Comprendere i diversi tipi di modellazione delle applicazioni e i modelli di progettazione nel linguaggio di modellazione unificato (UML)
- Acquisire le conoscenze necessarie ad applicare correttamente le metodologie agili nello sviluppo del software, tra cui Scrum
- Conoscere la metodologia di sviluppo Lean per distinguere le attività che non aggiungono valore al processo, al fine di ottenere un software di qualità superiore

Modulo 2. Gestione dei progetti di Software

- Comprendere i concetti fondamentali del project management e del suo ciclo di vita
- Comprendere le diverse fasi della gestione del progetto, come l'avvio, la pianificazione, la gestione degli stakeholders e lo scoping
- Imparare lo sviluppo della pianificazione per la gestione del tempo, lo sviluppo del budget e la risposta ai rischi
- Comprendere il funzionamento della gestione della qualità nei progetti, compresi la pianificazione, la garanzia, il controllo, i concetti statistici e gli strumenti disponibili
- Comprendere il funzionamento dei processi di approvvigionamento, esecuzione, monitoraggio, controllo e chiusura di un progetto
- Acquisire le conoscenze essenziali relative alla responsabilità professionale nella gestione dei progetti

Modulo 3. Informatica client web

- Assimilare il processo di creazione di contenuti web attraverso il linguaggio di markup HTML
- Comprendere le procedure e le tecniche per migliorare l'aspetto di un documento scritto in HTML
- Conoscere l'evoluzione del linguaggio JavaScript
- Acquisire le conoscenze necessarie a sviluppare applicazioni web client
- Sviluppare applicazioni con strutture complesse, utilizzando le diverse procedure, funzioni e oggetti che compongono JavaScript
- Imparare a utilizzare l'interfaccia di programmazione DOM per i documenti HTML e XML, al fine di modificarne la struttura, lo stile e il contenuto
- Comprendere l'uso del flusso event-driven e deiListeners, nonché l'uso dei moderni Toolkit e dei sistemi di allineamento
- Conoscere il concetto di usabilità del web, i suoi vantaggi, i principi, i metodi e le tecniche per rendere un sito web utilizzabile dall'utente
- Stabilire la conoscenza dell'accessibilità del web, la sua importanza nelle piattaforme digitali odierne, le metodologie, le norme, gli standard e determinare le scale di conformità

Modulo 4. Informatica per Server Web

- Comprendere i concetti di base, intermedi e avanzati del linguaggio PHP per l'implementazione di applicazioni lato server
- Acquisire le conoscenze necessarie per la modellazione dei dati, le relazioni, i codici e le normalizzazioni
- Comprendere la costruzione del modello logico dei dati, la specificazione di tabelle, colonne, codici e dipendenze, nonché la conoscenza necessaria della gestione dei dati fisici, dei tipi di file, delle modalità di accesso e dell'organizzazione dei file
- Imparare a integrare le applicazioni sviluppate in PHP con i database MariaDB e MySQL
- Padroneggiare il processo di interazione con i clienti, attraverso l'uso di: Moduli, Cookie e gestione delle sessioni
- Comprendere l'architettura software Model View Controller View (MVC) che separa i dati, l'interfaccia utente e la logica di controllo di un'applicazione in tre componenti diversi
- Acquisire competenze per l'uso dei servizi web, utilizzando XML, SOA e REST

03

Direzione del corso

Questo programma accademico dispone del personale docente più specializzato dell'attuale mercato educativo. Si tratta di specialisti selezionati da TECH per sviluppare l'intero percorso educativo. In questo modo, basandosi sulla propria esperienza e sulle ultime evidenze, hanno progettato i contenuti più aggiornati che offrono garanzia di qualità in una materia così rilevante.

TECH mette a tua disposizione il personale docente più specializzato nell'area di studio. Iscriviti subito e approfitta della qualità che ti meriti"

Direttore Ospite Internazionale

Darren Pulsipher è un architetto di software di grande esperienza, un innovatore con un notevole background internazionale nello sviluppo di software e firmware. In effetti, possiede competenze altamente sviluppate in comunicazione, gestione di progetti e affari, che gli hanno permesso di guidare importanti iniziative a livello globale.

Ha inoltre ricoperto incarichi di alto livello nel corso della sua carriera, come Architetto Capo delle Soluzioni per il Settore Pubblico presso Intel, dove ha promosso attività, processi e tecnologie moderne per clienti, partner e utenti del settore pubblico. Inoltre, ha fondato Yoly Inc., dove ha anche ricoperto il ruolo di CEO, lavorando per sviluppare uno strumento di aggregazione e diagnosi dei social media basato sul Software as a Service (SaaS), utilizzando tecnologie Big Data e Web 2.0.

Inoltre, ha lavorato in altre società, come senior engineering director presso Dell Technologies, dove ha diretto la Business Unit Big Data Cloud, guidando i team negli Stati Uniti e in Cina per la gestione di grandi progetti e la ristrutturazione delle divisioni aziendali per la loro integrazione di successo. Ha anche lavorato come Chief Information Officer presso XanGo, dove ha gestito progetti come il supporto Help Desk, il supporto alla produzione e lo sviluppo di soluzioni.

Tra le molteplici specializzazioni in cui è esperto, spiccano la tecnologia Edge to Cloud, la sicurezza informatica, l'intelligenza artificiale generativa, lo sviluppo software, la tecnologia di rete, lo sviluppo nativo nel cloud e l'ecosistema dei container. Conoscenze che ha condiviso attraverso il podcast e la newsletter settimanale "Embracing Digital Transformation", che ha prodotto e presentato, aiutando le organizzazioni a navigare con successo nella trasformazione digitale sfruttando le persone, i processi e la tecnologia.

Dott. Pulsipher, Darren

- Architetto Capo delle Soluzioni per il Settore Pubblico presso Intel, California, USA
- Presentatore e produttore di "Embracing Digital Transformation", California
- Fondatore e CEO di Yoly Inc., Arkansas
- Senior Engineering Director presso Dell Technologies, Arkansas
- Chief Information Officer presso XanGo, Utah
- Architetto senior in Cadence Design Systems, California
- Senior Manager dei processi di progetto presso Lucent Technologies, California
- Ingegnere del software a Cemax-Icon, California
- Ingegnere del software presso ISG Technologies, Canada
- MBA in gestione della tecnologia presso l'Università di Phoenix
- Laurea in informatica e ingegneria elettrica presso la Brigham Young University

Grazie a TECH potrai apprendere con i migliori professionisti del mondo"

03

Struttura e contenuti

La struttura dei contenuti è stata ideata dai migliori esperti, che vantano un'ampia esperienza e un riconosciuto prestigio nel settore, consapevoli dei vantaggi che le più recenti tecnologie educative possono apportare nel campo dell'istruzione superiore.

Disponiamo del programma scientifico più completo e aggiornato del mercato. Puntiamo all'eccellenza e a darti gli strumenti affinché anche tu possa raggiungerla"

Modulo 1. Metodologie, sviluppo e qualità nell'Ingegneria dei Software

1.1. Introduzione all'Ingegneria dei Software
- 1.1.1. Introduzione
- 1.1.2. La crisi del software
- 1.1.3. Differenze tra Ingegneria dei Software e Scienze Informatiche
- 1.1.4. Etica e responsabilità professionale nell'Ingegneria dei software
- 1.1.5. Fabbriche di software

1.2. Il processo di sviluppo di un software
- 1.2.1. Definizione
- 1.2.2. Modello di processo del software
- 1.2.3. Il processo unificato di sviluppo del software

1.3. Sviluppo di software orientato agli oggetti
- 1.3.1. Introduzione
- 1.3.2. Principi dell'orientamento agli oggetti
- 1.3.3. Definizione di Oggetto
- 1.3.4. Definizione di Tipo
- 1.3.5. Analisi orientata agli oggetti vs visualizzazione orientata agli oggetti

1.4. Sviluppo software basato su modelli
- 1.4.1. La necessità di modellare
- 1.4.2. Modellazione di sistemi software
- 1.4.3. Modellazione di oggetti
- 1.4.4. UML
- 1.4.5. Strumenti CASE

1.5. Modellazione di applicazioni e design pattern con UML
- 1.5.1. Modellazione avanzata di requisiti
- 1.5.2. Modellazione statica avanzata
- 1.5.3. Modellazione dinamica avanzata
- 1.5.4 . Modellazione dei componenti
- 1.5.5. Introduzione ai modelli di progettazione con UML
- 1.5.6. Adapter
- 1.5.7. Factory
- 1.5.8. Singleton
- 1.5.9. Strategy
- 1.5.10. Composite
- 1.5.11. Facade
- 1.5.12. Observer

1.6. Ingegneria guidata dai modelli
- 1.6.1. Introduzione
- 1.6.2. Metamodellazione dei sistemi
- 1.6.3. MDA
- 1.6.4. DSL
- 1.6.5. Raffinamenti del modello con OCL
- 1.6.6. Trasformazioni del modello

1.7. Ontologie nell'Ingegneria del Software
- 1.7.1. Introduzione
- 1.7.2. Ingegneria dell'Ontologia
- 1.7.3. Applicazione di ontologie nell'Ingegneria del Software

1.8. Metodologie agili per lo sviluppo di software, Scrum
- 1.8.1. Che cos'è l'agilità del software?
- 1.8.2. Il manifesto agile
- 1.8.3. La tabella di marcia di un progetto agile
- 1.8.4. Il Product Owner
- 1.8.5. Storie dell'utente
- 1.8.6. Pianificazione e stima agile
- 1.8.7. Misurazione nello sviluppo agile
- 1.8.8. Introduzione a Scrum
- 1.8.9. I ruoli
- 1.8.10. Il Product Backlog
- 1.8.11. Lo Sprint
- 1.8.12. Le riunioni

1.9. La metodologia di sviluppo di software Lean
- 1.9.1. Introduzione
- 1.9.2. Kanban

1.10. Qualità e miglioramento dei processi software
- 1.10.1. Introduzione
- 1.10.2. Misurazione del software
- 1.10.3. Test del software
- 1.10.4. Modello per la qualità dei processi software: CMMI

Modulo 2. Gestione dei progetti di Software

2.1. Concetti fondamentali della gestione dei progetti e del ciclo di vita della gestione dei progetti
- 2.1.1. Cos'è un progetto?
- 2.1.2. Metodologia comune
- 2.1.3. Che cos'è la direzione/gestione dei progetti?
- 2.1.4. Che cos'è un Piano di Progetto?
- 2.1.5. Benefici
- 2.1.6. Cicli di vita del progetto
- 2.1.7. Gruppi di processo o ciclo di vita della gestione del progetto
- 2.1.8. Il rapporto tra gruppi di processi e aree di conoscenza
- 2.1.9. Relazioni tra ciclo di vita del prodotto e del progetto

2.2. Avvio e pianificazione
- 2.2.1. Dall'idea al progetto
- 2.2.2. Sviluppare del documento del progetto
- 2.2.3. Riunione di avvio del progetto
- 2.2.4. Compiti, conoscenze e competenze nel processo di avvio
- 2.2.5. Piani del progetto
- 2.2.6. Sviluppo del Piano di Base. Fasi
- 2.2.7. Compiti, conoscenze e competenze nel processo di pianificazione

2.3. Gestione degli stakeholders e delle attività di sensibilizzazione
- 2.3.1. Identificazione delle parti interessate
- 2.3.2. Sviluppare il piano di gestione degli stakeholders
- 2.3.3. Gestire l'impegno degli stakeholders
- 2.3.4. Controllo dell'impegno degli stakeholders
- 2.3.5. Obiettivi del progetto
- 2.3.6. La gestione della portata e del suo piano
- 2.3.7. Riunire i requisiti
- 2.3.8. Definire l'ambito di applicazione
- 2.3.9. Creare la WBS (EDT)
- 2.3.10. Verifica e controllare il campo di applicazione

2.4. Sviluppo della tabella di marcia
- 2.4.1. La gestione del tempo e della sua pianificazione
- 2.4.2. Definire le attività
- 2.4.3. Stabilire la sequenza delle attività
- 2.4.4. Stima delle risorse delle attività
- 2.4.5. Stima della durata delle attività
- 2.4.6. Sviluppo della timeline e calcolo del percorso critico
- 2.4.7. Controllo della tabella di marcia

2.5. Lo sviluppo del budget e la risposta ai rischi
- 2.5.1. Stimare i costi
- 2.5.2. Sviluppare il budget e la curva a S
- 2.5.3. Controllo dei costi e metodo Earned Value
- 2.5.4. I concetti di rischio
- 2.5.5. Come fare una analisi dei rischi
- 2.5.6. Lo sviluppo del Piano di Risposta

2.6. Gestione della qualità
- 2.6.1. Pianificazione della qualità
- 2.6.2. Garanzia di qualità
- 2.6.3. Controllo di qualità
- 2.6.4. Concetti statistici di base
- 2.6.5. Strumenti di gestione della qualità

2.7. Comunicazione e risorse umane
- 2.7.1. Pianificare la gestione delle comunicazioni
- 2.7.2. Analisi dei requisiti di comunicazione
- 2.7.3. Tecnologia delle comunicazioni
- 2.7.4. Modelli di comunicazione
- 2.7.5. Metodi di comunicazione
- 2.7.6. Piano di gestione delle comunicazioni
- 2.7.7. Gestione della comunicazione
- 2.7.8. Gestione delle risorse umane
- 2.7.9. Attori principali e loro ruoli nei progetti
- 2.7.10. Tipi di organizzazione
- 2.7.11. Organizzazione del progetto
- 2.7.12. Squadre di lavoro

2.8. La fornitura
- 2.8.1. Il processo di acquisizione
- 2.8.2. Pianificazione
- 2.8.3. Ricerca di fornitori e richiesta delle offerte
- 2.8.4. Assegnazione del contratto
- 2.8.5. Gestione del contratto
- 2.8.6. I contratti
- 2.8.7. Tipi di contratto
- 2.8.8. Negoziazione del contratto

2.9. Esecuzione, monitoraggio, controllo e chiusura
- 2.9.1. I gruppi dei processi
- 2.9.2. L'esecuzione del progetto
- 2.9.3. Monitoraggio e controllo del progetto
- 2.9.4. Chiusura del progetto

2.10. Responsabilità professionali
- 2.10.1. Responsabilità professionali
- 2.10.2. Caratteristiche della responsabilità sociale e professionale
- 2.10.3. Codice etico del leader di progetto
- 2.10.4. Responsabilità vs. PMP®
- 2.10.5. Esempi di responsabilità
- 2.10.6. Benefici della professionalizzazione

Modulo 3. Informatica client web

3.1. Introduzione a HTML
- 3.1.1. Struttura di un documento
- 3.1.2. Colore
- 3.1.3. Testo
- 3.1.4. Collegamenti ipertestuali
- 3.1.5. Immagini
- 3.1.6. Liste
- 3.1.7. Tabelle
- 3.1.8. Frames
- 3.1.9. Moduli
- 3.1.10. Elementi specifici per le tecnologie mobili
- 3.1.11. Articoli in disuso

3.2. Fogli di stile web (CSS)
- 3.2.1. Elementi e struttura di un foglio di stile
  - 3.2.1.1. Creazione di fogli di stile
  - 3.2.1.2. Applicazione degli stili. Selezionatori
  - 3.2.1.3. Ereditarietà degli stili e applicazioni a cascata
  - 3.2.1.4. Formattazione della pagina con gli stili
  - 3.2.1.5. Struttura della pagina con gli stili. Box model
- 3.2.2. Stili di design per diversi dispositivi
- 3.2.3. Tipi di fogli di stile: statici e dinamici. Le pseudo-classi
- 3.2.4. Pratiche corrette nell'uso dei fogli di stile

3.3. Introduzione e storia di JavaScript
- 3.3.1. Introduzione
- 3.3.2. Storia di JavaScript
- 3.3.3. Ambiente di sviluppo da utilizzare

3.4. Nozioni di base di programmazione web
- 3.4.1. Sintassi di base di JavaScript
- 3.4.2. Tipi di dati primitivi e operatori
- 3.4.3. Variabili e domini
- 3.4.4. Stringhe di testo e template literals
- 3.4.5. Numeri e booleani
- 3.4.6. Confronti

3.5. Strutture JavaScript complesse
- 3.5.1. Vettori o arrays e oggetti
- 3.5.2. Insiemi
- 3.5.3. Mappe
- 3.5.4. Disgiunzioni
- 3.5.5. Loop

3.6. Funzioni e oggetti
- 3.6.1. Definizione e invocazione di funzioni
- 3.6.2. Argomenti
- 3.6.3. Funzioni della freccia
- 3.6.4. Funzioni callback
- 3.6.5. Funzioni di ordine superiore
- 3.6.6. Oggetti letterali
- 3.6.7. L'oggetto this
- 3.6.8. Oggetti come spazi dei nomi: l'oggetto Math l'oggetto Date

3.7. Il modello a oggetti del documento (DOM)
- 3.7.1. Cos'è il DOM?
- 3.7.2. Un po' di storia
- 3.7.3. Navigazione e ottenimento di elementi
- 3.7.4. Un DOM virtuale con JSDOM
- 3.7.5. Selettori query o query selectors
- 3.7.6. Navigazione attraverso le proprietà
- 3.7.7. Assegnazione degli attributi agli elementi
- 3.7.8. Creare e modificare i nodi
- 3.7.9. Aggiornamento dello stile degli elementi DOM

3.8. Sviluppo web moderno
- 3.8.1. Flusso basato su event listeners
- 3.8.2. Toolkits web moderni e sistemi di allineamento
- 3.8.3. Modalità JavaScript rigorosa
- 3.8.4. Ulteriori informazioni sulle funzioni
- 3.8.5. Promesse e funzioni asincrone
- 3.8.6. Closures
- 3.8.7. Programmazione funzionale
- 3.8.8. POO in JavaScript

3.9. Usabilità web
- 3.9.1. Introduzione all'usabilità
- 3.9.2. Definizione di usabilità
- 3.9.3. Importanza del design web incentrato sull'utente
- 3.9.4. Differenze tra accessibilità e usabilità
- 3.9.5. Vantaggi e problemi nel combinare accessibilità e usabilità
- 3.9.6. Vantaggi e difficoltà nell'implementazione di siti web usabili
- 3.9.7. Metodi di usabilità
- 3.9.8. Analisi delle richieste dell'utente
- 3.9.9. Principi di progettazione concettuale. Prototipazione orientata all'utente
- 3.9.10. Linee guida per la creazione di siti web usabili
  - 3.9.10.1. Linee guida di usabilità di Jakob Nielsen
  - 3.9.10.2. Linee guida di usabilità di Bruce Tognazzini
- 3.9.11. Valutazione dell'usabilità

3.10. Accessibilità web
- 3.10.1. Introduzione
- 3.10.2. Definizione di accessibilità del web
- 3.10.3. Tipi di disabilità
  - 3.10.3.1. Disabilità temporanea o permanente
  - 3.10.3.2. Disabilità visiva
  - 3.10.3.3. Disabilità uditiva
  - 3.10.3.4. Disabilità motoria
  - 3.10.3.5. Disabilità neurologiche o cognitive
  - 3.10.3.6. Difficoltà legate all'invecchiamento
  - 3.10.3.7. Limitazioni derivanti dall'ambiente
  - 3.10.3.8. Ostacoli all'accesso al web
- 3.10.4. Ausili tecnici e prodotti di assistenza per superare gli ostacoli
  - 3.10.4.1. Ausili per non vedenti
  - 3.10.4.2. Ausili per ipovedenti
  - 3.10.4.3. Ausili per persone affette da daltonismo
  - 3.10.4.4. Ausili per non udenti
  - 3.10.4.5. Ausili per persone con disabilità motoria
  - 3.10.4.6. Ausili per persone con disabilità neurologiche o cognitive
- 3.10.5. Vantaggi e difficoltà nell'implementazione dell'accessibilità web
- 3.10.6. Norme e standard di accessibilità del web
- 3.10.7. Organismi di regolamentazione dell'accessibilità del web
- 3.10.8. Confronto tra norme e standard
- 3.10.9. Linee guida per la conformità a normative e standard
  - 3.10.9.1. Descrizione delle linee guida principali (immagini, link, video, ecc.)
  - 3.10.9.2. Linee guida per una navigazione accessibile
    - 3.10.9.2.1. Percettibilità
    - 3.10.9.2.2. Operatività
    - 3.10.9.2.3. Comprensibilità
    - 3.10.9.2.4. Robustezza
- 3.10.10. Descrizione del processo di conformità all'accessibilità del web
- 3.10.11. Livelli di conformità
- 3.10.12. Criteri di conformità
- 3.10.13. Requisiti di conformità
- 3.10.14. Metodologia per la valutazione dell'accessibilità dei siti web

Modulo 4. Informatica per Server Web

4.1. Introduzione alla programmazione nel server: PHP
- 4.1.1. Concetti base di programmazione nel server
- 4.1.2. Sintassi di base di PHP
- 4.1.3. Generazione di contenuti HTML con PHP
- 4.1.4. Ambienti di sviluppo e prove: XAMPP

4.2. PHP avanzato
- 4.2.1. Strutture di controllo con PHP
- 4.2.2. Funzioni in PHP
- 4.2.3. Gestione degli array in PHP
- 4.2.4. Gestione delle catene con PHP
- 4.2.5. PHP orientato agli oggetti

4.3. Modelli di dati
- 4.3.1. Concetto di dati. Ciclo di vita dei dati
- 4.3.2. Tipi di dati
  - 4.3.2.1. Di base
  - 4.3.2.2. Registri
  - 4.3.2.3. Dinamici

4.4. Il modello relazionale
- 4.4.1. Descrizione
- 4.4.2. Entità e tipi
- 4.4.3. Elementi di dati. Attributi
- 4.4.4. Relazioni: tipi, sottotipi, cardinalità
- 4.4.5. Chiavi. Tipi di chiavi
- 4.4.6. Normalizzazione. Forme normali

4.5. Costruzione del modello logico dei dati
- 4.5.1. Specifiche delle tabelle
- 4.5.2. Definizione di colonne
- 4.5.3. Specifiche di chiavi
- 4.5.4. Conversione alle forme normali. Dipendenze

4.6. Modello fisico di dati. Cartelle di dati
- 4.6.1. Descrizione delle cartelle di dati
- 4.6.2. Tipi di file
- 4.6.3. Modalità di accesso
- 4.6.4. Organizzazione delle cartelle

4.7. Accesso al database da PHP
- 4.7.1. Introduzione a MariaDB
- 4.7.2. Lavorare con un database MariaDB: il linguaggio SQL
- 4.7.3. Accedere al database MariaDB da PHP
- 4.7.4. Introduzione a MySQL
- 4.7.5. Lavorare con un database MySQL: il linguaggio SQL
- 4.7.6. Accesso al database MySQL da PHP

4.8. Interazione con il cliente da PHP
- 4.8.1. Formulari PHP
- 4.8.2. Cookie
- 4.8.3. Gestione della sessione

4.9. Architettura delle applicazioni web
- 4.9.1. Model-View-Controller
- 4.9.2. Controller
- 4.9.3. Modello
- 4.9.4. View

4.10. Introduzione ai servizi web
- 4.10.1. Introduzione alla XML
- 4.10.2. Architetture orientate ai servizi (SOA): servizi web
- 4.10.3. Creare servizi web SOAP e REST
- 4.10.4. Il protocollo SOAP
- 4.10.5. Il protocollo REST

05

Metodologia

Questo programma ti offre un modo differente di imparare. La nostra metodologia si sviluppa in una modalità di apprendimento ciclico: ***il Relearning***.

Questo sistema di insegnamento viene applicato nelle più prestigiose facoltà di medicina del mondo ed è considerato uno dei più efficaci da importanti pubblicazioni come il ***New England Journal of Medicine.***

Scopri il Relearning, un sistema che abbandona l'apprendimento lineare convenzionale, per guidarti attraverso dei sistemi di insegnamento ciclici: una modalità di apprendimento che ha dimostrato la sua enorme efficacia, soprattutto nelle materie che richiedono la memorizzazione"

Caso di Studio per contestualizzare tutti i contenuti

Il nostro programma offre un metodo rivoluzionario per sviluppare le abilità e le conoscenze. Il nostro obiettivo è quello di rafforzare le competenze in un contesto mutevole, competitivo e altamente esigente.

Con TECH potrai sperimentare un modo di imparare che sta scuotendo le fondamenta delle università tradizionali in tutto il mondo"

Avrai accesso a un sistema di apprendimento basato sulla ripetizione, con un insegnamento naturale e progressivo durante tutto il programma.

Imparerai, attraverso attività collaborative e casi reali, la risoluzione di situazioni complesse in ambienti aziendali reali.

Un metodo di apprendimento innovativo e differente

Questo programma di TECH consiste in un insegnamento intensivo, creato ex novo, che propone le sfide e le decisioni più impegnative in questo campo, sia a livello nazionale che internazionale. Grazie a questa metodologia, la crescita personale e professionale viene potenziata, effettuando un passo decisivo verso il successo. Il metodo casistico, la tecnica che sta alla base di questi contenuti, garantisce il rispetto della realtà economica, sociale e professionale più attuali.

> *Il nostro programma ti prepara ad affrontare nuove sfide in ambienti incerti e a raggiungere il successo nella tua carriera"*

Il Metodo Casistico è stato il sistema di apprendimento più usato nelle migliori Scuole di Informatica del mondo da quando esistono. Sviluppato nel 1912 affinché gli studenti di Diritto non imparassero la legge solo sulla base del contenuto teorico, il metodo casistico consisteva nel presentare loro situazioni reali e complesse per prendere decisioni informate e giudizi di valore su come risolverle. Nel 1924 fu stabilito come metodo di insegnamento standard ad Harvard.

Cosa dovrebbe fare un professionista per affrontare una determinata situazione? Questa è la domanda con cui ti confrontiamo nel metodo dei casi, un metodo di apprendimento orientato all'azione. Durante il corso, gli studenti si confronteranno con diversi casi di vita reale. Dovranno integrare tutte le loro conoscenze, effettuare ricerche, argomentare e difendere le proprie idee e decisioni.

Metodologia Relearning

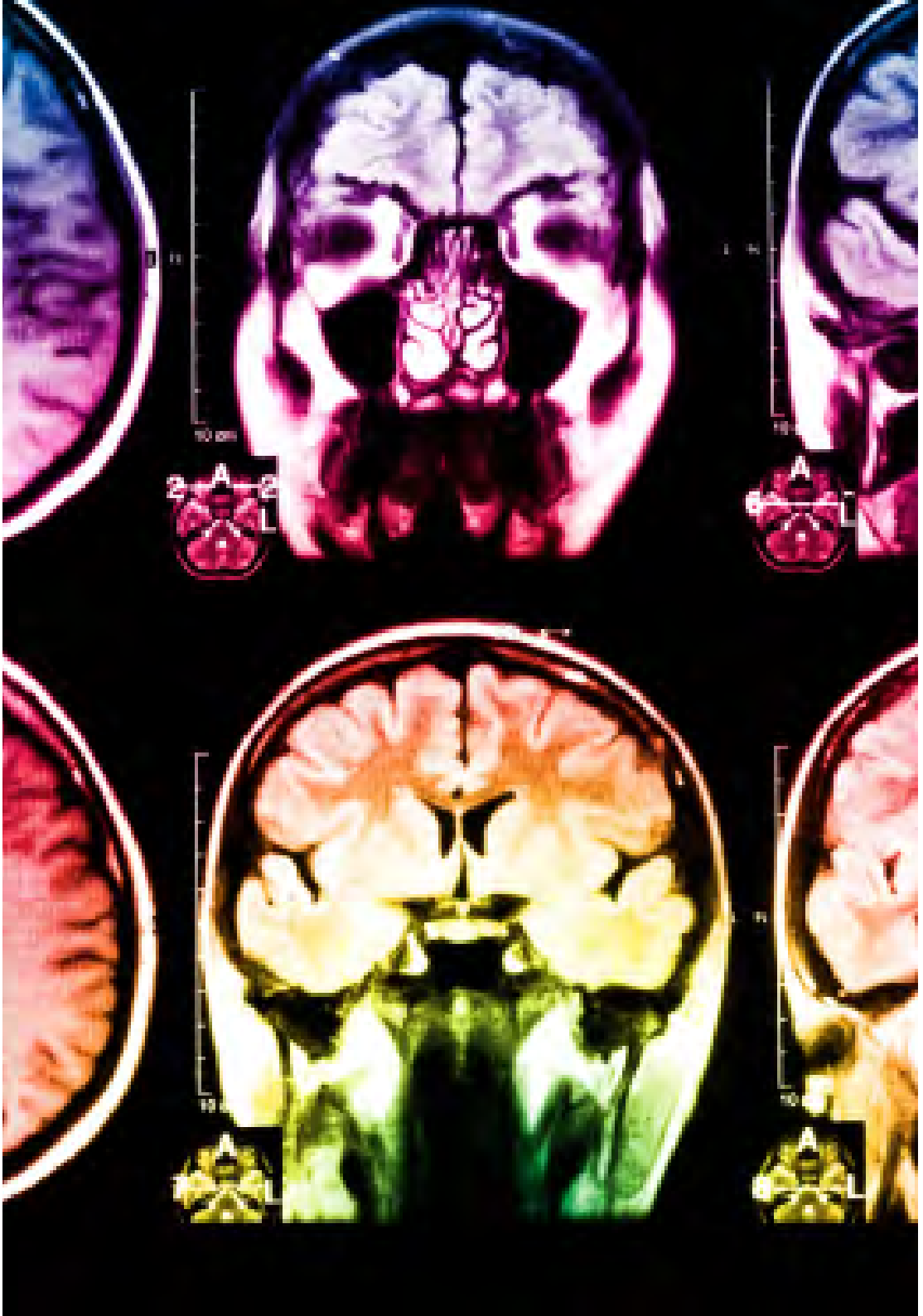
TECH coniuga efficacemente la metodologia del Caso di Studio con un sistema di apprendimento 100% online basato sulla ripetizione, che combina diversi elementi didattici in ogni lezione.

Potenziamo il Caso di Studio con il miglior metodo di insegnamento 100% online: il Relearning.

Nel 2019 abbiamo ottenuto i migliori risultati di apprendimento di tutte le università online del mondo.

In TECH imparerai con una metodologia all'avanguardia progettata per formare i manager del futuro. Questo metodo, all'avanguardia della pedagogia mondiale, si chiama Relearning.

La nostra università è l'unica autorizzata a utilizzare questo metodo di successo. Nel 2019, siamo riusciti a migliorare il livello di soddisfazione generale dei nostri studenti (qualità dell'insegnamento, qualità dei materiali, struttura del corso, obiettivi...) rispetto agli indicatori della migliore università online.



Nel nostro programma, l'apprendimento non è un processo lineare, ma avviene in una spirale (impariamo, disimpariamo, dimentichiamo e re-impariamo). Pertanto, combiniamo ciascuno di questi elementi in modo concentrico. Questa metodologia ha formato più di 650.000 laureati con un successo senza precedenti in campi diversi come la biochimica, la genetica, la chirurgia, il diritto internazionale, le competenze manageriali, le scienze sportive, la filosofia, il diritto, l'ingegneria, il giornalismo, la storia, i mercati e gli strumenti finanziari. Tutto questo in un ambiente molto esigente, con un corpo di studenti universitari con un alto profilo socio-economico e un'età media di 43,5 anni.

Il Relearning ti permetterà di apprendere con meno sforzo e più performance, impegnandoti maggiormente nella tua specializzazione, sviluppando uno spirito critico, difendendo gli argomenti e contrastando le opinioni: un'equazione diretta al successo.

Dalle ultime evidenze scientifiche nel campo delle neuroscienze, non solo sappiamo come organizzare le informazioni, le idee, le immagini e i ricordi, ma sappiamo che il luogo e il contesto in cui abbiamo imparato qualcosa è fondamentale per la nostra capacità di ricordarlo e immagazzinarlo nell'ippocampo, per conservarlo nella nostra memoria a lungo termine.

In questo modo, e in quello che si chiama Neurocognitive Context-dependent E-learning, i diversi elementi del nostro programma sono collegati al contesto in cui il partecipante sviluppa la sua pratica professionale.

Questo programma offre i migliori materiali didattici, preparati appositamente per i professionisti:

Materiale di studio

Tutti i contenuti didattici sono creati appositamente per il corso dagli specialisti che lo impartiranno, per fare in modo che lo sviluppo didattico sia davvero specifico e concreto.

Questi contenuti sono poi applicati al formato audiovisivo che supporterà la modalità di lavoro online di TECH. Tutto questo, con le ultime tecniche che offrono componenti di alta qualità in ognuno dei materiali che vengono messi a disposizione dello studente.

Master class

Esistono evidenze scientifiche sull'utilità dell'osservazione di esperti terzi.

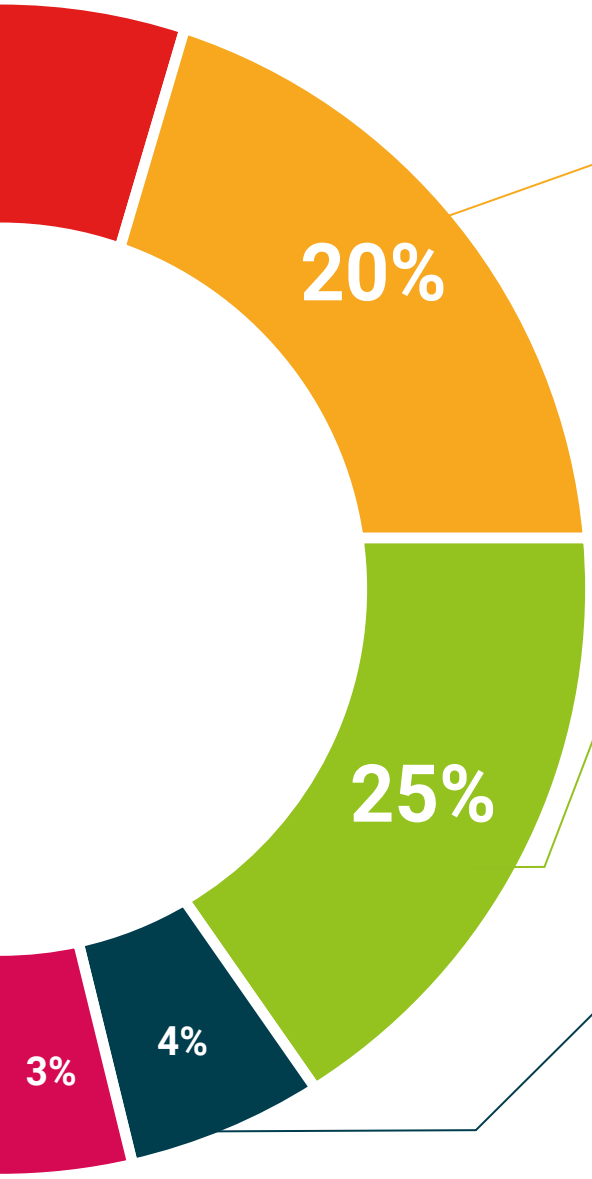
Imparare da un esperto rafforza la conoscenza e la memoria, costruisce la fiducia nelle nostre future decisioni difficili.

Pratiche di competenze e competenze

Svolgerai attività per sviluppare competenze e capacità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve sviluppare nel quadro della globalizzazione in cui viviamo.

Letture complementari

Articoli recenti, documenti di consenso e linee guida internazionali, tra gli altri. Nella biblioteca virtuale di TECH potrai accedere a tutto il materiale necessario per completare la tua specializzazione.



Casi di Studio

Completerai una selezione dei migliori casi di studio scelti appositamente per questo corso. Casi presentati, analizzati e monitorati dai migliori specialisti del panorama internazionale.

Riepiloghi interattivi

Il team di TECH presenta i contenuti in modo accattivante e dinamico in pillole multimediali che includono audio, video, immagini, diagrammi e mappe concettuali per consolidare la conoscenza.

Questo esclusivo sistema di specializzazione per la presentazione di contenuti multimediali è stato premiato da Microsoft come "Caso di successo in Europa".

Testing & Retesting

Valutiamo e rivalutiamo periodicamente le tue conoscenze durante tutto il programma con attività ed esercizi di valutazione e autovalutazione, affinché tu possa verificare come raggiungi progressivamente i tuoi obiettivi.

05

Titolo

Il'Esperto Universitario in Sviluppo di Software per Applicazioni Web ti garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, l'accesso a una qualifica di Esperto Universitario rilasciata da TECH Università Tecnologica.

Porta a termine questo programma e ricevi la tua qualifica universitaria senza spostamenti o fastidiose formalità"

Questo **Esperto Universitario in Sviluppo di Software per Applicazioni Web** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato.

Dopo aver superato la valutazione, lo studente riceverà mediante lettera certificata* con ricevuta di ritorno, la sua corrispondente qualifica di **Esperto Universitario** rilasciata da **TECH Università Tecnologica**.

Il titolo rilasciato da **TECH Università Tecnologica** esprime la qualifica ottenuta nell'Esperto Universitario, e riunisce tutti i requisiti comunemente richiesti da borse di lavoro, concorsi e commissioni di valutazione di carriere professionali.

Titolo: **Esperto Universitario in Sviluppo di Software per Applicazioni Web**
N. Ore Ufficiali: **600 o.**

tech università tecnologica

Conferisce il presente

DIPLOMA

a

Dott./Dott.ssa _____ con documento d'identità nº_____

Per aver completato con esito positivo e accreditato il programma di

ESPERTO UNIVERSITARIO

in

Sviluppo di Software per Applicazioni Web

Si tratta di un titolo rilasciato da questa Università ed equivalente a 600 ore, con data di inizio gg/mm/aaaa e con data di fine gg/mm/aaaa.

TECH è un Istituto Privato di Istruzione Superiore riconosciuto dal Ministero della Pubblica Istruzione a partire dal 28 giugno 2018.

In data 7 Giugno 2020

Tere Guevara Navarro
Rettrice

codice unico TECH: AFWORD23S techtitute.com/titulos

*Se lo studente dovesse richiedere che il suo diploma cartaceo sia provvisto di Apostille dell'Aia, TECH EDUCATION effettuerà le gestioni opportune per ottenerla pagando un costo aggiuntivo.

futuro
salute fiducia persone
educazione informazione tutor
garanzia accreditamento insegnamento
istituzioni tecnologia apprendimento
comunità impegno
attenzione personalizzata innovazione
conoscenza presente qualità
formazione online
sviluppo istituzioni
classe virtuale lingue

tech università tecnologica

Esperto Universitario
Sviluppo di Software per Applicazioni Web

- Modalità: **online**
- Durata: **6 mesi**
- Titolo: **TECH Università Tecnologica**
- Dedizione: **16 ore/settimana**
- Orario: **a scelta**
- Esami: **online**

Esperto Universitario

Sviluppo di Software per Applicazioni Web

tech università tecnologica