

IN ATS CON



IN PARTNERSHIP CON



JOB - Java On Boarding Program | Java Giovani

Percorso Formativo per l'inserimento lavorativo di persone inoccupate/disoccupate under 35

Avviso Pubblico "LAZIO ACADEMY" cofinanziato dall'Unione Europea Programma Fondo Sociale Europeo Plus (FSE+) 2021- 2027 - Obiettivo di Policy 4 "Un'Europa più sociale" Priorità 4 "Giovani" Misura 1 Obiettivo specifico aG) DD G15225 del 07/11/2022 Approvazione DD G14110 del 26/10/2023 e DD G04730 del 23/04/2024 (Notifica PEC autorizzazione U0760401 del 11/06/2024)

CUP F84C23001190009 - SIGEM 22093DP000000022

SINTESI DEL PROGETTO

Il corso ha lo scopo di formare sviluppatori in ambito **JAVA**. Fornirà le basi per poter inquadrare **come Junior Developers** risorse in grado di affrontare in autonomia il processo d'implementazione di applicazioni Enterprise con il linguaggio **J2EE**, il framework **Spring** e **Hibernate**, utilizzando i pattern architetturali **MVC** e **DAO**. Saranno acquisite conoscenze nel design e nell'utilizzo di **relational** e **non-relational Databases**, la conoscenza di source code repository **GIT** e di **MAVEN**, il framework per la gestione del ciclo di vita del software.

DESTINATARI E REQUISITI

Il Corso, cofinanziato dall'Unione Europea attraverso la Regione Lazio, è gratuito e si rivolge a un target di 13 Allievi.

Requisiti obbligatori da Avviso Pubblico

- Età tra 18 e 35 anni (Misura 1 Target disoccupati Giovani a valere sulla Priorità 1 Obiettivo specifico aG), come da Avviso Pubblico)
- Diploma di scuola secondaria di secondo grado che permette l'accesso all'università
- Disoccupati o in stato di non occupazione, ai sensi del D.Lgs 150/15
- Residenti o domiciliati nel Lazio da almeno 6 mesi
- Stranieri extracomunitari, in possesso di regolare permesso di soggiorno in corso di validità che consenta l'esercizio di un'attività lavorativa
- Per i candidati non madrelingua italiana si richiede la conoscenza della lingua italiana livello B1 del Portfolio Europeo

Requisiti preferenziali

- Studi ed esperienze pregresse nella programmazione informatica e nelle materie oggetto del corso
- Attitudine al settore digitale, al profilo professionale del Programmatore Informatico e alle attività da realizzare (applicazioni software e siti web con linguaggio di coding JAVA)

I suddetti requisiti devono essere posseduti alla data di scadenza del Bando di Reclutamento Allievi. I requisiti possono essere comprovati con dichiarazioni, contestuali all'istanza, sottoscritte dall'interessato e prodotte in sostituzione delle normali certificazioni, secondo le modalità previste dal D.P.R. 28 dicembre 2000 n. 445.

PROVE DI SELEZIONE E AMMISSIONE AL CORSO

I candidati vengono ammessi alle selezioni nel rispetto dei requisiti richiesti dal Bando di Reclutamento pubblicato sul sito www.accademiainformatica.com e nella sezione “offerta formativa” del portale istituzionale della Regione Lazio. Le attività di selezione sono svolte attraverso:

- un test psico-attitudinale;
- un questionario a risposta multipla, volto a stabilire le conoscenze in ingresso sulle materie oggetto del corso;
- un test volto a stabilire la conoscenza della lingua italiana (almeno livello B1) per i candidati stranieri;
- un colloquio motivazionale orale volto a stabilire le motivazioni dell’allievo/a e l’attitudine al profilo professionale del programmatore informatico e alle attività da realizzare (applicazioni software e siti web con linguaggi di coding Java).

Nel processo di selezione verrà dedicata particolare attenzione, ove possibile, alla creazione di aule miste nel rispetto dei principi delle pari opportunità e della presenza di soggetti svantaggiati.

STRUTTURA E ARTICOLAZIONE DEL CORSO

L’azione formativa è rivolta all’acquisizione di competenze specifiche per la realizzazione di applicazioni software e siti web, utilizzando il linguaggio di programmazione (coding) JAVA. Il percorso è completato con un tirocinio curriculare in impresa del settore informatico, propedeutico all’inserimento lavorativo.

Il percorso fa riferimento al profilo professionale “Programmatore Informatico” presente nel Repertorio regionale delle competenze e dei profili formativi della Regione Lazio (Settore Economico Professionale SEP

14. Servizi Digitali - Figura K1.12 PROGRAMMATORE INFORMATICO.

Il corso ha durata 5 mesi per un totale di 600 ore di corso, così articolate:

- 280 ore di Formazione in Aula
- 320 ore di Tirocinio in Azienda propedeutico all’assunzione

Le lezioni in aula si svolgono dal lunedì al venerdì e hanno durata da 4 o 6 ore. La frequenza al corso è obbligatoria. Il Calendario Didattico è suscettibile di variazioni. Eventuali cambiamenti verranno comunicati agli Allievi e alla Regione Lazio.

BORSA DI FORMAZIONE E DI TIROCINIO

L’avviso prevede l’erogazione di una borsa per la formazione e il tirocinio calcolate secondo il **parametro di calcolo e di erogazione indicate dalla “Nota esplicativa e procedure operative” pubblicata dalla Regione Lazio con Nota Prot. U0344559 del 12/03/2024.**

La borsa per la formazione e il tirocinio viene corrisposta in funzione delle ore effettivamente frequentate mensilmente, che non possono essere al di sotto della soglia del 80% pena il mancato riconoscimento della borsa stessa. In ogni caso l’ammontare della borsa mensile non potrà essere superiore a 800 euro/mese (lorde). In caso di presenza di altre indennità per il calcolo del suddetto parametro si fa riferimento all’art. 4.2 dell’avviso “Lazio Academy”.

FINALIZZAZIONE DEL PERCORSO

L’intervento è finalizzato all’inserimento in azienda dei destinatari della formazione e ha come obiettivo almeno l’80% di assunzioni degli Allievi a conclusione del percorso, con contratto subordinato a tempo indeterminato compreso l’apprendistato.

MODALITA’ DIDATTICHE

Lezioni frontali, esercitazioni guidate individuali e di gruppo, simulazioni, analisi di casi e problem solving.

MODALITÀ VALUTATIVE

Test a risposte multiple e discussione in aula al termine di ogni unità didattica. Al termine del Percorso formativo viene rilasciato un Attestato di Frequenza.

SEDE DELLE SELEZIONI

ACCADEMIA INFORMATICA SRL
V.le F. Tommaso Marinetti, 221 - 00143 Roma

SEDE DEL CORSO E DEL TIROCINIO

VALUES ON Srl
Via Francesco Gentile, 135, 00173 Roma RM

CONTENUTI DEL PROGRAMMA DIDATTICO

Titolo e Obiettivo	Conoscenze e Abilità	Contenuti	Ore
ORIENTAMENTO Principi e norme dell'attività professionale e gli aspetti contrattuali	<i>Conoscenze</i> <ul style="list-style-type: none"> ■ Caratteristiche del profilo professionale ■ Aspetti contrattuali e CCNL <i>Abilità</i> <ul style="list-style-type: none"> ■ Capire le caratteristiche del contesto di lavoro, i compiti e la posizione del profilo ■ Comprendere gli adempimenti necessari al corretto esercizio del contratto di lavoro 	<u>Ruolo e profilo</u> L'analista programmatore Elementi contrattuali	2
PRINCIPI DI PROGETTAZIONE Il processo di progettazione e di sviluppo partendo da specifiche definite	<i>Conoscenze</i> <ul style="list-style-type: none"> ■ Progettazione di una applicazione informatica ■ Principi di ingegneria del software <i>Abilità</i> <ul style="list-style-type: none"> ■ Tecniche di programmazione sicura ■ Interpretazione di linguaggi di modellizzazione 	<u>Progettazione</u> Metodi e processo di progettazione di una applicazione Interpretazione di linguaggi di modellizzazione Attività pratiche, esercitazioni e verifica	10
SVILUPPO APPLICAZIONI INFORMATICHE Applicazione informatica implementata in condizioni di sicurezza	<i>Conoscenze</i> <ul style="list-style-type: none"> ■ Elementi di logica di programmazione: struttura del programma, dati, strutture di controllo ■ Ambienti software di sviluppo: linguaggi di scripting, linguaggi di programmazione, linguaggi di marcatura, tool e CASE e IDE integrati di sviluppo ■ Tecniche di programmazione sicura ■ Test e collaudo del programma (debugging) <i>Abilità</i> <ul style="list-style-type: none"> ■ Scegliere il metodo e il linguaggio di programmazione procedurale per tradurre in codice sorgente la struttura dati e gli algoritmi dei singoli moduli ■ Adottare procedure per la generazione di data base fisici con l'ausilio di strumenti di sviluppo ■ Individuare modalità di integrazione del prodotto software con le applicazioni esistenti 	<u>Fondamenti di programmazione, algoritmi e Object-Oriented</u> Introduzione alla programmazione Costrutti del linguaggio Object-Oriented Metodi e proprietà Classi e relazioni tra classi, oggetti Incapsulamento, ereditarietà, polimorfismo. Interfacce Processo di sviluppo Attività pratiche	24
		<u>Java Base</u> Concetti generali Sintassi e dati Espressioni ed operatori Comandi Classi e metodi La programmazione Thread Attività pratiche	36
		<u>Programmazione base</u> Project work e Attività pratiche	6
		<u>Database: modellazione concettuale e logica, Structured Query Language (SQL) e Object-Oriented</u> Database Database Relazionali Interrogazione dati	34

		<ul style="list-style-type: none"> ■ Applicare metodi e tecniche per individuare e rimuovere difetti del programma (debug) 	Manipolazione dati SQL server JDBC Attività pratiche, esercitazioni e verifica	
			<u>J2EE</u> Hyper Text Markup Language (HTML) Cascading Style Sheets (CSS) JavaScript Servlet e JavaServer Pages (JSP) Servlet e JavaServer Pages (JSP) Ambiente di sviluppo Nozioni base servlet Modulo dati Server response Gestione cookie Attività pratiche	24
			<u>Java Avanzato</u> Framework Spring (Spring MVC / Spring Boot) Hibernate Programmazione multithreading Java Networking Attività pratiche, esercitazioni e verifica	42
			<u>Angular</u> Angular framework Settings ambiente di lavoro Il motore di una app Angular I componenti in Angular Manipolare il DOM con le direttive Cambiare lo stile di elementi del DOM Formattare i dati con i PIPE Modellare i dati Interagire con il template e l'app: gli eventi Progettare Componenti "Intelligenti" La navigazione in Angular Separare le funzionalità con i Service Accedere a dati remoti Le basi dei Form Le basi della libreria RxJS Attività pratiche, esercitazioni e verifica	44
			<u>ReactJs</u> Cos'è ReactJS Introduzione a JSX Configurazione e Installazione ambiente di sviluppo ReactJS Creazione di una ReactJS Application React UI e Forms Ciclo di Vita delle Componenti React Router Gestione degli Eventi in JSX React Styles React Router Lint StyleLint e Flow Redux Unit Testing Attività pratiche	40
			<u>Sviluppare applicazioni con Angular e ReactJs</u> Project work e Attività pratiche, esercitazioni e verifica	10



SICUREZZA Operare in sicurezza nel luogo di lavoro		Conoscenze <ul style="list-style-type: none">Legislazione sulla salute e sicurezza sui luoghi di lavoro e applicazione delle norme di sicurezzaGli obblighi del datore di lavoro e del lavoratoreDispositivi di protezione individuali Abilità <ul style="list-style-type: none">Applicare i protocolli di prevenzione e riduzione del rischio professionaleLavorare in sicurezza in ambiente di ufficio	Sicurezza nel lavoro Le norme I soggetti della prevenzione Sicurezza dell'ambiente di lavoro Attività pratiche	8
TIROCINIO Applicare nel contesto lavorativo le competenze acquisite		Conoscenze <ul style="list-style-type: none">L'ambiente javaIl linguaggio di programmazione java Abilità <ul style="list-style-type: none">Operare in diversi contesti anche molto differenti grazie alle tecniche per realizzare programmi in java	Tirocinio Sviluppare e realizzare autonomamente compiti ed attività assegnate, supervisionati dal tutor aziendale	320
TOTALE ORE CORSO				600