

"Palestre di..."

Ciclo di seminari specialistici per un software e un team di sviluppo vincente

6 e 13 luglio 2016

Settembre, ottobre, novembre 2016

Parco Scientifico e Tecnologico Luigi Danieli di Udine

Di cosa si tratta

L'iniziativa "**Palestre di...**" consiste in una **serie di brevi corsi** specialistici di **alta formazione** volti ad approfondire specifiche tematiche nell'ambito dello **sviluppo software**, dell'**architettura software**, **valutazione di interfacce utente e progetti software**.

Ciascuna Palestra – della durata complessiva di otto ore articolate su due sessioni consecutive e complementari – è caratterizzata da una combinazione di **attività teoriche e pratiche** che vedranno impegnati i partecipanti in esercizi e attività su casi reali o test case. Sono previste inoltre sessioni di Q&A e **scambio di esperienze**.

Dove e quando

Gli incontri avranno luogo di **mercoledì** tra luglio e novembre 2016, dalle **ore 15 alle ore 19**, presso il **Parco Scientifico e Tecnologico Luigi Danieli di Udine**.

Destinatari

L'iniziativa si rivolge in generale a **imprenditori e professionisti** nel campo dell'**informatica** e a **personale IT** di PMI e grandi imprese operanti in altri ambiti.

Palestre proposte

Il **primo** intervento affronta lo sviluppo software in maniera trasversale, proponendo un **nuovo punto di vista** che generi consapevolezza rispetto al tema - spesso trascurato - delle **dinamiche relazionali** che caratterizzano i **team di sviluppo**. La Palestra nasce infatti dalla collaborazione tra **Friuli Innovazione**, le **competenze verticali** di Interaction Design Solutions (IDS) Srl con i suoi soci fondatori - **Giorgio Brajnik**, docente presso l'Università di Udine ed esperto di usabilità e **Andrea Baruzzo**, consulente indipendente e specializzato in ingegneria del software - e l'**approccio** metodologico e l'**esperienza** aziendale **trasversale** di **Marco Tiburzio**, psicologo, consulente, formatore e coach individuale nell'area del comportamento organizzativo.

I **successivi** interventi saranno condotti da **Giorgio Brajnik** e **Andrea Baruzzo di IDS Srl**.

- **6 e 13 luglio 2016** - *Palestra di...* **PSICOLOGIA E SVILUPPO SOFTWARE** – con *Giorgio Brajnik, Andrea Baruzzo e Marco Tiburzio*

Rivolta in particolare ai membri di un **team di sviluppo** del software con ruoli e competenze tecniche diverse quali programmatore, tester, analista, manager, commerciale.

La Palestra ha lo scopo di sviluppare consapevolezza, in chi è coinvolto nello sviluppo del software, delle **dinamiche** e delle problematiche **relazionali** nei team di sviluppo, nonché

Friuli Innovazione, Centro di Ricerca e di Trasferimento Tecnologico

Società consortile a responsabilità limitata

Parco Scientifico e Tecnologico Luigi Danieli di Udine

Via Jacopo Linussio, 51 - 33100 Udine - Italia

T +39 0432 629911 - **F** +39 0432 603887 - **E** info@friulinnovazione.it

C.F. 94070140309 - P.Iva 02159640305

Capitale sociale € 3.696.000,00 i.v.

www.friulinnovazione.it





individuare **strumenti comportamentali** per gestire in maniera efficace gli aspetti relazionali.

- **Settembre-Ottobre 2016** - *Palestra di...* **SOFTWARE ARCHITECTURE DESIGN**

Rivolta in particolare a chi si occupa di progettazione architettuale, a chi progetta il design di dettaglio e scrive il codice, oppure ancora a chi scrive sia il codice applicativo, sia i test (in ottica qualità).

La Palestra consente di comprendere le tecniche di progettazione di architetture software **orientata agli oggetti**, il **domain-driven design** e alcune applicazioni di **design-for-testability**, finalizzate ad ottenere architetture solide e codice facilmente manutenibile e testabile.

- **Ottobre 2016** - *Palestra di...* **TESTING DEL SOFTWARE**

Rivolta in particolare a manager e tester (responsabili di QA) di progetti software.

La Palestra tratta le svariate problematiche relative al testing del software. Il seminario consente inoltre ai partecipanti di capire come si può **organizzare un processo di test** e di avere consapevolezza sulle diverse **strategie di testing** con i loro pro e contro.

- **Ottobre - Novembre 2016** - *Palestra di...* **SOFTWARE AGILE MANAGEMENT**

Rivolta in particolare a imprenditori, professionisti nel campo dell'informatica, a personale IT che coordinano progetti di **sviluppo software**, questa Palestra consente di avere una panoramica ampia delle **problematiche** di un progetto software e della loro relativa importanza, nonché intuire come la propria pratica potrebbe venir migliorata.

Quota di iscrizione

La quota individuale di partecipazione **per ciascuna Palestra specialistica** è di **€400,00 iva esclusa** (due sessioni da 4 ore). Sono inoltre previste **condizioni agevolate e scontistiche** – come dettagliato al modulo di iscrizione scaricabile alle pagine delle singole palestre – per iscrizioni **early booking entro il 17/06**, per le imprese che iscrivono più dipendenti e per le imprese incubate e insediate al Parco Scientifico e Tecnologico di Udine.

Modalità di iscrizione

Per partecipare alle Palestre è necessario **compilare il modulo di iscrizione** e trasmetterlo via e-mail (elena.piccinato@friulinnovazione.it) o via fax (0432-603887 c.a. Elena Piccinato) comprensivo della ricevuta di versamento della **quota di iscrizione**. Ciascuna Palestra prevede un numero **massimo di 15 partecipanti** e sarà attivata al raggiungimento di un numero minimo di iscritti. L'ammissione al corso avverrà in base all'**ordine cronologico** di iscrizione attestato dal versamento della quota di iscrizione. Nel caso la Palestra non venga attivata, si provvederà alla restituzione di eventuali quote di iscrizione già versate.

Ogni Palestra della durata di 8 ore è auto-contenuta e **indipendente** dalle altre. Per maggiori dettagli in merito alle singole palestre: <http://www.friulinnovazione.it/eventi>

Per maggiori informazioni su aspetti organizzativi: elena.piccinato@friulinnovazione.it, tel. 0432-629929-60; sui contenuti dei seminari: giorgio.brajnik@designcoaching.net