

Corso Universitario

Direzione e Gestione di Progetti Software



Corso Universitario Direzione e Gestione di Progetti Software

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

Accesso al sito web: www.techitute.com/it/informatica/corso-universitario/direzione-gestione-progetti-software

Indice

01

Presentazione

pag. 4

02

Obiettivi

pag. 8

03

Direzione del corso

pag. 12

04

Struttura e contenuti

pag. 16

05

Metodologia

pag. 20

06

Titolo

pag. 28

01

Presentazione

Questo programma intensivo accuratamente progettato da professionisti del settore consente di imparare i concetti fondamentali della gestione dei progetti e del suo ciclo di vita.

Durante queste settimane di studio lo studente approfondirà le diverse fasi della gestione dei progetti come l'avvio, la pianificazione, la gestione degli stakeholders e la portata, per citare alcune tematiche di grande interesse.





“

*Specializzati nei sistemi informatici con
professionisti di grande esperienza nel settore”*

Questo corso consente agli studenti di specializzarsi in Ingegneria dei software e dei sistemi informatici e fornisce loro le conoscenze e gli strumenti necessari a progettare e gestire progetti di software che rispondano ai problemi posti.

Grazie a questo corso lo studente potrà imparare a sviluppare la pianificazione della gestione del tempo, del budget e della risposta ai rischi.

Avrà a disposizione le risorse didattiche più avanzate e l'opportunità di studiare le tematiche più approfondite della disciplina, nonché un personale docente di altissimo livello e di grande esperienza internazionale, che 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 realista focalizzato su differenti tematiche di questa specializzazione, inserite in un contesto moderno e critico.

Inoltre, trattandosi di un Corso 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.

Questo **Corso Universitario in Direzione e Gestione di Progetti Software** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ◆ Sviluppo di casi di studio presentati da esperti in Direzione e Gestione di Progetti Software
- ◆ Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni scientifiche e pratiche riguardo alle discipline essenziali per l'esercizio professionale
- ◆ Esercizi pratici che offrono un processo di autovalutazione per migliorare l'apprendimento
- ◆ Speciale enfasi nelle metodologie innovative in Direzione e Gestione di Progetti Software
- ◆ Lezioni teoriche, domande all'esperto e/o al tutor, forum di discussione su questioni controverse e compiti di riflessione individuale
- ◆ Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o mobile dotato di connessione a internet



Questa specializzazione possiede i migliori materiali didattici, il che ti consentirà di realizzare uno studio contestuale che faciliterà l'apprendimento"

“

Questo Corso in modalità 100% online ti permetterà di combinare i tuoi studi con l'attività professionale. Tu decidi dove e quando studiare"

Questo Corso Universitario è il miglior investimento che tu possa fare nella scelta di un programma di aggiornamento delle tue conoscenze nel campo della Direzione e della Gestione di Progetti Software. Ti offriamo qualità e libero accesso ai contenuti.

Il personale docente del programma comprende rinomati professionisti in materia di Direzione e Gestione di Progetti Software, 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 Direzione e Gestione di Progetti Software e che vantano una vasta esperienza.



02 Obiettivi

Il Corso Universitario in Direzione e Gestione di Progetti Software 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 del 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 del Software e dei Sistemi Informatici

“

Migliorare le tue competenze nell'ambito della Direzione e della Gestione di Progetti Software ti permetterà di essere più competitivo. Continua a specializzarti e dai una svolta alla tua carriera”





Obiettivi specifici

- ◆ 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 stakeholder e il campo di applicazione
- ◆ Pianificare una tabella di marcia per la gestione del tempo, lo sviluppo del budget e la risposta ai rischi
- ◆ Comprendere il funzionamento della gestione della qualità dei progetti, compresi la pianificazione, la garanzia, il controllo, i concetti statistici e gli strumenti disponibili
- ◆ Comprendere il funzionamento dei processi di fornitura, esecuzione, monitoraggio, controllo e chiusura di un progetto
- ◆ Acquisire le conoscenze essenziali relative alla responsabilità professionale nella gestione dei progetti

03

Direzione del corso

Trattandosi di un'area estremamente specifica della modellazione 3D per i videogiochi, il personale docente incaricato della realizzazione di questo Corso Universitario conosce bene l'uso degli strumenti trattati nel corso del programma. Con contenuti aggiornati e una guida professionale personalizzata e orientata allo studente, questo programma è una delle migliori opzioni disponibili per i progettisti 3D che desiderano acquisire un riconoscimento speciale in questo campo. Grazie al contributo del personale docente, lo studente avrà a disposizione mezzi straordinari per rilanciare la propria carriera nel campo della progettazione di videogiochi tridimensionali.





“

Avrai a disposizione un personale docente che non solo chiarirà i tuoi dubbi, ma ti coinvolgerà nel compito di raggiungere il tuo più grande successo professionale creando le capigliature più spettacolari dei videogiochi”

Supervisore internazionale invitato

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

“

Con TECH, potrete imparare da alcuni dei 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. Gestione dei progetti Software

- 1.1. Concetti fondamentali della gestione dei progetti e del ciclo di vita della gestione dei progetti
 - 1.1.1. Cos'è un progetto?
 - 1.1.2. Metodologia comune
 - 1.1.3. Che cos'è la direzione/gestione dei progetti?
 - 1.1.4. Cos'è un piano di un progetto?
 - 1.1.5. Benefici
 - 1.1.6. Cicli di vita del progetto
 - 1.1.7. Gruppi di processo o ciclo di vita della gestione del progetto
 - 1.1.8. Il rapporto tra gruppi di processi e aree di conoscenza
 - 1.1.9. Relazioni tra ciclo di vita del prodotto e del progetto
- 1.2. Avvio e pianificazione
 - 1.2.1. Dall'idea al progetto
 - 1.2.2. Sviluppare del documento del progetto
 - 1.2.3. Riunione di avvio del progetto
 - 1.2.4. Compiti, conoscenze e competenze nel processo di avvio
 - 1.2.5. Piani del progetto
 - 1.2.6. Sviluppo del piano base. Fasi
 - 1.2.7. Compiti, conoscenze e competenze nel processo di pianificazione
- 1.3. Gestione degli stakeholders e delle attività di sensibilizzazione
 - 1.3.1. Identificazione delle parti interessate
 - 1.3.2. Sviluppare il piano di gestione degli stakeholders
 - 1.3.3. Gestire l'impegno degli stakeholders
 - 1.3.4. Controllo dell'impegno degli stakeholders
 - 1.3.5. Obiettivi del progetto
 - 1.3.6. La gestione della portata e del suo piano
 - 1.3.7. Riunire i requisiti
 - 1.3.8. Definire l'ambito di applicazione
 - 1.3.9. Creare la WBS (EDT)
 - 1.3.10. Verifica e controllare il campo di applicazione



- 1.4. Sviluppo della tabella di marcia
 - 1.4.1. La gestione del tempo e della sua pianificazione
 - 1.4.2. Definire le attività
 - 1.4.3. Stabilire la sequenza delle attività
 - 1.4.4. Stima delle risorse delle attività
 - 1.4.5. Stima della durata delle attività
 - 1.4.6. Sviluppo della timeline e calcolo del percorso critico
 - 1.4.7. Controllo della tabella di marcia
- 1.5. Lo sviluppo del budget e la risposta ai rischi
 - 1.5.1. Stimare i costi
 - 1.5.2. Sviluppare il budget e la curva a S
 - 1.5.3. Controllo dei costi e metodo earned value
 - 1.5.4. I concetti di rischio
 - 1.5.5. Come fare una analisi dei rischi
 - 1.5.6. Sviluppo del piano di risposta
- 1.6. Gestione della qualità
 - 1.6.1. Pianificazione della qualità
 - 1.6.2. Garanzia di qualità
 - 1.6.3. Controllo di qualità
 - 1.6.4. Concetti statistici di base
 - 1.6.5. Strumenti di gestione della qualità
- 1.7. Comunicazione e risorse umane
 - 1.7.1. Pianificare la gestione delle comunicazioni
 - 1.7.2. Analisi dei requisiti di comunicazione
 - 1.7.3. Tecnologia delle comunicazioni
 - 1.7.4. Modelli di comunicazione
 - 1.7.5. Metodi di comunicazione
 - 1.7.6. Piano di gestione delle comunicazioni
 - 1.7.7. Gestione della comunicazione
 - 1.7.8. Gestione delle risorse umane
 - 1.7.9. Attori principali e loro ruoli nei progetti
 - 1.7.10. Tipi di organizzazione
 - 1.7.11. Organizzazione del progetto
 - 1.7.12. Squadre di lavoro
- 1.8. La fornitura
 - 1.8.1. Il processo di acquisizione
 - 1.8.2. Pianificazione
 - 1.8.3. Ricerca di fornitori e richiesta delle offerte
 - 1.8.4. Assegnazione del contratto
 - 1.8.5. Gestione del contratto
 - 1.8.6. I contratti
 - 1.8.7. Tipi di contratto
 - 1.8.8. Negoziazione del contratto
- 1.9. Attuazione, monitoraggio e controllo e chiusura
 - 1.9.1. I gruppi dei processi
 - 1.9.2. L'esecuzione del progetto
 - 1.9.3. Monitoraggio e controllo del progetto
 - 1.9.4. Chiusura del progetto
- 1.10. Responsabilità professionali
 - 1.10.1. Responsabilità professionali
 - 1.10.2. Caratteristiche della responsabilità sociale e professionale
 - 1.10.3. Codice etico del leader di progetto
 - 1.10.4. Responsabilità vs. PMP®
 - 1.10.5. Esempi di responsabilità
 - 1.10.6. Benefici della professionalizzazione

04 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:



Materiali 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 Corso Universitario in Sviluppo e Gestione di Progetti Software ti garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, l'accesso a una qualifica di Corso Universitario rilasciata da TECH Università Tecnologica.



“

Includi nel tuo CV un titolo di Corso Universitario in Direzione e Gestione dei progetti Software: un valore aggiunto altamente qualificato per qualsiasi specialista di quest'area”

Questo **Corso Universitario in Sviluppo e Gestione di Progetti Software** 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 **Corso Universitario** rilasciata da **TECH Università Tecnologica**.

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

Titolo: **Corso Universitario in Direzione e Gestione di Progetti Software**

N. Ore Ufficiali: **150 o.**



*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

Corso Universitario
Direzione e Gestione
di Progetti Software

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

Corso Universitario Direzione e Gestione di Progetti Software

