

L'agenzia formativa Copernico scrl (accreditamento regionale n° OF0288), in partenariato con Formatica scrl (accreditamento regionale n° OF0092), Poteco scrl (accreditamento regionale n° OF0176) LA BOTTEGA DI GEPPELLO Centro di Ricerca e Documentazione sull'infanzia Gloria Tognetti (accreditamento regionale n. OF0287), CPIA 1 Pisa (accreditamento regionale n° IS0001) e FO.RI.UM. SOCIETA' COOPERATIVA (accreditamento regionale n° OF0265), a seguito dell'approvazione da parte della Regione Toscana con D.D. n. 1765 del 31.01.2023 organizza il seguente corso formativo:

CATALOGO OFFERTA FORMATIVA GOL

AVVISO RESKILLING PROGETTI FORMATIVI DI RIQUALIFICAZIONE

ZONA TERRITORIALE: Pisa

SETTORE LOGISTICA/TRASPORTI/MECCANICA

Progettazione del software - Testing del software - Scrittura dei programmi

Codice Progetto 9009743, Matricola 20222A90015 - n. edizioni: 1

DESTINATARI: N. da 8 a 11 ALLIEVI

Il corso è promosso nell'ambito di GiovaniSi, il progetto della Regione Toscana per l'autonomia dei giovani

DESCRIZIONE DEI CONTENUTI:

Il percorso è finalizzato all'acquisizione di competenze e capacità afferenti alle Aree di attività "Progettazione del software (UC 2096)", "Testing del software (UC 2094)" e "Scrittura dei programmi (UC 2095)".

Le ADA oggetto del percorso fanno riferimento alla figura di professionale n. 489 del RRF - Tecnico della progettazione, sviluppo, testing e manutenzione del software (Sviluppatore software - Developer).

Il percorso si articola nelle seguenti Unità formative:

1. Introduzione ai Videogiochi 15 ore
2. Storytelling e Narrativa nei videogiochi: storie, scelte, personaggi, dialoghi 30 ore
3. 3. Concept e Design: come si progetta un videogioco fino al game design document 20 ore
4. Introduzione ad Unity 30 ore, Sviluppare con Unity 2D /3D 55 ore
5. 5. Digi comp 10 ore
6. stage 75 ore

Sono inoltre previste n. 8 h di orientamento collettivo.

STRUTTURA DEL PERCORSO FORMATIVO E FREQUENZA:

Il corso prevede 243 ore di cui 168 aula/laboratorio e 75 ore di stage in aziende del settore.

Le lezioni si svolgeranno in orario 09:00/13:00 e/o 14:00/18:00 dal lunedì al venerdì (verrà trasmesso il calendario didattico delle

attività). La percentuale di frequenza obbligatoria è 70% delle ore di formazione previste del monte ore complessivo - o del monte ore ridotto per riconoscimento di crediti in ingresso - e, all'interno di tale percentuale, di almeno il 50% delle ore di stage.

COMPETENZE TECNICO PROFESSIONALI:

In uscita al percorso l'allievo sarà in grado di:

- Assicurare la realizzazione e l'implementazione di applicazioni ICT.
- sviluppare il software in base alle specifiche definite, progettando e scrivendo codici e curandone l'interfaccia utente e il debugging, per arrivare fino al testing finale
- utilizzare le sue capacità di analisi e di rappresentazione della realtà, oltre a buone capacità di relazione con il cliente o l'utente finale dei programmi software.

POSSIBILI SBocchi OCCUPAZIONALI:

La figura può lavorare come freelance o come dipendente all'interno di aziende che operano nell'industria del videogame.

REQUISITI DI ACCESSO DA AVVISO:

- Beneficiari di ammortizzatori sociali in costanza di rapporto Di lavoro: le specifiche categorie di lavoratori sono individuate dalla Legge di Bilancio 2022 (legge n. 234/2021, art. 1, comma 200);
- Beneficiari di ammortizzatori sociali in assenza di rapporto di lavoro: disoccupati percettori di NASPI o DIS-COLL;
- Beneficiari di sostegno al reddito di natura assistenziale: percettori del Reddito di cittadinanza;

- Lavoratori fragili o vulnerabili: giovani NEET (meno di 30 anni), donne in condizioni di svantaggio, persone con disabilità, lavoratori maturi (55 anni e oltre);
- Disoccupati senza sostegno al reddito: disoccupati da almeno sei mesi, altri lavoratori con minori opportunità occupazionali (giovani e donne, anche non in condizioni di fragilità), lavoratori autonomi che cessano l'attività o con redditi molto bassi;
- Lavoratori con redditi molto bassi (i cosiddetti working poor): il cui reddito da lavoro dipendente o autonomo sia inferiore alla soglia dell'incapienza secondo la disciplina fiscale.

REQUISITI MINIMI DI ACCESSO COME DA NORMATIVA DI RIFERIMENTO:

Qualificazione professionale di livello 3EQF oppure diploma di scuola superiore di secondo grado oppure almeno 3 anni di esperienza lavorativa documentata nell'attività professionale di riferimento. Inoltre per i cittadini stranieri è richiesta un'adeguata conoscenza della lingua italiana (almeno livello B1 del Quadro comune europeo di riferimento per la conoscenza delle lingue (QCER).

RICONOSCIMENTO CREDITI:

Sulla base delle richieste degli interessati con attestazioni ed evidenze documentali sarà possibile il riconoscimento di crediti formativi in ingresso secondo la DGRT 988/19 ss.mm.ii.

INDENNITÀ DI FREQUENZA:

Per la partecipazione ai percorsi è prevista una specifica indennità ai soggetti disoccupati over 55 anni (coloro che al momento dell'iscrizione ai percorsi hanno compiuto 55 anni). Sono in ogni caso esclusi dall'indennità i percettori di reddito di cittadinanza, i beneficiari di ammortizzatori sociali a seguito di disoccupazione involontaria o in costanza di rapporto di lavoro ai sensi della normativa vigente. Tale indennità, erogata ai partecipanti aventi diritto al termine del progetto, è pari ad € 3,50 euro/corso (calcolata sulle sole ore di aula e FAD sincrona) a titolo di indennità di frequenza. L'indennità di frequenza è corrisposta solo a chi ha ottenuto l'attestazione finale prevista dal percorso frequentato, per il solo primo percorso frequentato, nel limite massimo di euro € 250 Reskilling ed in ogni caso nella misura resa possibile dall'importo disponibile. L'indennità sarà corrisposta al momento in cui i percorsi del catalogo saranno conclusi e sarà determinata la platea degli aventi diritto; questo potrà avvenire anche a distanza di tempo dal termine del corso.

ENTE ESECUTORE E SEDE DI SVOLGIMENTO DEL CORSO:

L'Ente esecutore è Formatica scarl.; il corso si svolgerà presso la sede dell'agenzia in Via Adriano Gozzini, n.15, Ospedaletto (PI)

PROVE FINALI E MODALITÀ DI SVOLGIMENTO:

Al termine del percorso, avendo frequentato almeno il 70% delle ore, di cui almeno il 50% di ore di stage, si terrà l'esame finale. Le prove finali consisteranno in un esame di certificazione delle competenze articolato su prova prestazionale e colloquio orale.

CERTIFICAZIONE FINALE:

Certificato delle competenze relativo alle aree di attività: "Progettazione del software (UC 2096)", "Testing del software (UC 2094)" e "Scrittura dei programmi (UC 2095)" relative alla figura professionale del RRF – Tecnico della progettazione, sviluppo, testing e manutenzione del software (Sviluppatore software – Developer) (489).

E' inoltre previsto il rilascio dell'attestato di frequenza relativo all'unità formativa "DigiComp".

INFORMAZIONI:

il corso è finanziato con i fondi del PNRR, tramite il programma GOL.

ISCRIZIONI

Fase 1 - ACCESSO AL PROGRAMMA GOL: coloro che sono interessati ad iscriversi al corso debbono effettuare l'iscrizione al programma GOL esclusivamente presso i Centri per l'Impiego del territorio toscano (<https://www.regione.toscana.it/-/recapiti-e-orari-degli-uffici-sul-territorio>). Presso il Centro per l'Impiego prescelto ogni beneficiario sarà indirizzato verso uno specifico percorso sulla base degli esiti dell'orientamento. Qualora indirizzato verso le misure 2 Upskilling e 3 Reskilling, il beneficiario potrà iscriversi ad un corso di formazione, rispettivamente di Upskilling (aggiornamento) o Reskilling (riqualificazione), passando pertanto alla fase 2 descritta di seguito.

Fase 2 - ISCRIZIONI AL CORSO: nella fase due il beneficiario potrà iscriversi al corso presente nelle misure 2 Upskilling o 3 Reskilling verso le quali è stato indirizzato. Per l'effettuazione della fase 2 il beneficiario potrà recarsi presso un Centro per l'Impiego o presso un'Agenzia per il lavoro. (https://www.regione.toscana.it/documents/10180/22570120/Elenco%20Agenzia%20approvate%2016_gennaio_2023/d65c389a-a6d7-6fbd-b577-88657897b566).