



 Talentform

CATALOGO FORMAZIONE AREA INFORMATICA



INDICE

Access base
Access avanzato
Adobe Illustrator
Adobe Photoshop
Assemblaggio del computer
Autocad 3D
CATIA V5 livello base
CATIA V5 livello avanzato
Concetti base e ICT
Creazione di un sito web aziendale
Excel base
Excel avanzato
Excel per la gestione dei punti vendita
Fondamenti di programmazione
Grafica con il Corel draw
Hardware e sistemi operativi
Il disegno tridimensionale
Introduzione al personal computer
Introduzione alla domotica
Introduzione alle reti
Itil foundation 2011
L'installazione di un server ed amministrazione
Laptop e dispositivi portatili
Le reti
Linguaggio javascript
Microsoft Mappoint
Modellazione rendering
Modellazione solida con SOLID EDGE
Networking di base
Nozioni fondamentali di informatica
Organizzarsi con Outlook
Outlook ed Internet Explorer
Photo Paint
Post produzione dell'immagine
Power point base
Power point avanzato
Principi fondamentali della programmazione
Problematiche di un sistema operativo windows in azienda
Procedura Zucchetti
Progettazione meccanica con SOLID WORKS
Programmazione macchine a controllo numerico
Programmazione CAD - CAM
Programmazione in C
Programmazione in JAVA
Programmazione in linguaggio ISO

Programmazione in ORACLE
Project base
Project avanzato
Rendering fotografico
SAP base FI-CO
SAP base MM-SD
SAP HR PAYROLL
Sicurezza informatica
Sistemi e apparati telefonici
Sistemi operativi
SQL e database
Stampanti e scanner
Sviluppo di applicazioni web
Tecniche di cablaggio strutturato in rame e fibra ottica dati
Uso del computer e gestione dei file
Videoscrittura con word
Visual studio express
Vray
WEB 2.0
WEB DESIGN base
WEB DESIGN avanzato
Word avanzato
Word base

ACCESS BASE	
OBIETTIVI	DURATA
<i>Trasmettere conoscenze di base sull'uso di Access</i>	32 ore
CONTENUTI	
Passi da seguire per la costruzione di un database relazionale Analisi e disegno delle tabelle Query Maschere I report Le macro (cenni) Testing e Tuning del database (cenni)	

ACCESS AVANZATO	
OBIETTIVI	DURATA
<i>Imparare a conoscere al meglio l'utilizzo esclusivo di Access sul posto di lavoro. All'interno del percorso verranno inoltre affrontate la maggior parte delle problematiche che emergono di norma durante l'utilizzo di tale applicativo in un ambiente lavorativo</i>	80 ore
CONTENUTI	
<p>Table</p> Come definire il tipo dati di un campo Impostazione delle proprietà di un campo Impostazione di chiavi primarie multiple Spostare, aggiungere ed eliminare campi Aprire un foglio dati Inserimento dei record con l'utilizzo del foglio dati Inserimento di dati Spostamenti tra record Relazione tra tabelle: uno a uno, uno a molti, molti a molti	
<p>Le maschere</p> Creazione di una maschera con l'autocomposizione maschera Come si selezionano i campi da introdurre nella maschera Spostamenti all'interno di una maschera Come aggiungere nuovi record in una maschera Come migliorare la forma delle maschere Creazione di un pulsante di comando con l'autocomposizione I controlli Le etichette Aggiunta di un campo I font L'allineamento Proprietà delle maschere Come trovare e ordinare i dati Ordinamento di record Come usare i filtri Criteri di filtraggio	

Creazione di un filtro

Le query

Creazione di una query

I criteri

L'operatore between and

L'operatore in

L'operatore is null

Carattere jolly e operatore like

L'operatore not

Inserimento dei valori dei criteri

Inserimento di criteri semplici

Inserimento di criteri multipli

Distruzione di record con le query di eliminazione

Nascita di una tabella nuova con le query di creazione tabella

I report

Creazione di un report

Autocomposizione report

Ordinamento e raggruppamento dei dati in un report

Impostazione delle opzioni di ordinamento

Impostazione delle opzioni di raggruppamento

Uso delle espressioni nei report

Aggiunta di calcoli

Le macro

Programmazione di access tramite macro

Registratore di macro

Modifica delle macro registrate

Nuove macro

Oggetti inseribili

Linguaggio SQL

Visualizzazione SQL di una query

Query di unione

Istruzione SELECT (Clausola FROM Clausola WHERE Clausola GROUP BY Clausola ORDER BY) Istruzione DELETE

Istruzione UPDATE

Istruzione SELECT INTO

Istruzione INSERT INTO

La gestione dei dati/ funzioni statistiche

Ordinamento dei dati

Filtro avanzato

Criteri di convalida

Subtotali

Utilizzo del modulo di inserimento dati

Le funzioni conta.valori, conta.vuote, conta.numeri

Le funzioni: cerca, cerca.orizz, cerca.vert

Le funzioni db.conta.valori, db.conta.numeri ecc. (tutte le funzioni DB)

Le funzioni logiche

La funzione "SE" nidificata (semplici esempi)
 Le funzioni "E" e "O"
 Le funzioni conta.se e somma.se
 La formattazione condizionale

Calcoli con fattore temporale

Gestione di date e orari in Excel (corrispondente numerico delle date, formati data e orario ecc.)
 Calcoli con fattore temporale (somma e sottrazione di date, calcolo della durata, variazione di un dato in funzione del tempo ecc.)
 Corretta visualizzazione dei risultati in formato numerico
 Le funzioni OGGI e ADESSO e scenari di utilizzo
 Creazione di tabelle con fattore temprale variabile (proiezioni e simili)

Utilizzo dei grafici e delle immagini

Scenari di utilizzo dei grafici in Excel
 Utilizzo dei diversi tipi di grafico
 La differenza tra dati ed etichette
 Proprietà degli elementi costitutivi del grafico (area del grafico, area del tracciato, assi, titolo, etichette ecc.)
 Formattazione dei diversi elementi del grafico
 Inserimento di diagrammi

Utilizzo delle macro

Il concetto di macro
 Definizioni, proprietà e applicazioni.
 Creazione, esecuzione ed eliminazione di macro
 Esempi di macro applicate a semplici problemi in ambiente excel
 Visualizzare e modificare il codice di una macro (panoramica sull'editor VBA).
 Cenni alle funzioni personalizzate

ADOBE ILLUSTRATOR	
OBIETTIVI	DURATA
<i>Far conoscere i concetti di base della grafica vettoriale, della stampa ed i principali strumenti di lavoro</i>	80 ore
CONTENUTI	
<p>Richiamo delle Nozioni di base I modelli di Illustrator Lavorare con gli oggetti importati</p> <p>La grafica vettoriale e gli strumenti Gli strumenti vettoriali e lo strumento penna Le curve di Beziér Il pannello elaborazione tracciati Strumento crea forme (novità CS5) Modalità Disegna Dietro e Disegna all'interno (novità CS5) Linee tratteggiate (novità CS5) Strumento larghezza (novità CS5) Involucri e distorsione Ricalco dei disegni</p>	

Simboli

Lo strumento fusione
I pennelli di Illustrator
Pennello tracciato chiuso
Pennelli setole (novità CS5)

Selezione e disposizione degli oggetti

Selezione , raggruppamento ed espansione
Spostamento, allineamento e distribuzione degli oggetti, utilizzo dei livelli, lavorare con i gruppi e gli oggetti

Rimodellamento degli oggetti

Trasformazione degli oggetti
Disegno in prospettiva (novità CS5)
Ridimensionamento e distorsione degli oggetti
Taglio e divisione degli oggetti
Maschere di ritaglio
Rimodellamento degli oggetti con gli effetti
Creazione di oggetti tridimensionali

Pannello colori

Pannello campioni
Pannello Guida colori
Salvare i colori come campioni
Colorare con riempimenti e tracce
Gruppi di pittura dinamica
Applicazione dei colori e delle tinte
Le sfumature e le trame sfumate
Pattern
Nozioni tipografiche sulla stampa dei colori

Lo strumento testo

Immissione di un testo
Nozioni sui caratteri
Testo in area e testo graco
Formattare un testo
Il testo e i tracciati
Colorazione del testo e conversione in tracciato

Effetti Speciali con filtri

Utilizzo generale dei filtri
Applicazione alle immagini vettoriali
Applicazione alle immagini bitmap
Creazione di un oggetto 3d
Il formato Illustrator
Interazione con Photoshop
I formati supportati
Formato PDF
Ottimizzazione per il web

ADOBE PHOTOSHOP	
OBIETTIVI	DURATA
<i>Dare una conoscenza completa del software Adobe Photoshop CS3, attraverso l'apprendimento degli strumenti, delle funzioni e delle procedure fondamentali del programma</i>	40 ore
CONTENUTI	
<p>Richiami delle nozioni di base per l'uso corretto del programma e cenni sulla stampa tipografica Le selezioni Le maschere veloci e i canali alfa Tecniche di fotomontaggio Pittura e Riempimenti Tecniche di fotoritocco Gli strumenti vettoriali e il testo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Concetto di grafica vettoriale • Gli strumenti vettoriali di Photoshop • Le curve di Bezièr e lo strumento penna • Libreria forme • Livelli Forma e tracciati • Il testo, il carattere e il paragrafo • Effetti di testo attraverso l'alterazione • Maschere con il testo • Rasterizzazione di un livello vettoriale e/o di testo <p>Uso artistico ed effetti speciali</p>	

ASSEMBLAGGIO DEL COMPUTER	
OBIETTIVI	DURATA
<i>Il corso mira a fornire ai candidati le competenze tecniche per la gestione hardware e software di un computer dalla gestione dei sistemi operativi, alla manutenzione dei pc, all'installazione e alla configurazione di hardware e software</i>	12 ore
CONTENUTI	
<p>ASSEMBLAGGIO DEL COMPUTER - PASSO PER PASSO Montaggio del PC: apertura del "case" Montaggio del PC: l'alimentatore Montaggio del PC: la motherboard Montaggio del PC: i drive interni Montaggio del PC: i drive verso l'esterno Montaggio del PC: le schede adattatore Montaggio del PC: i cavi interni Montaggio del PC: i pannelli e i cavi esterni Montaggio del PC: primo avvio</p>	

AUTOCAD 3D	
OBIETTIVI	DURATA
<i>Fornire ai partecipanti gli strumenti pratici ed operativi necessari per realizzare autonomamente disegni ed animazioni in 3D</i>	40 ore
CONTENUTI	
<p>Introduzione alla grafica tridimensionale Trasformazione delle entità 2D in 3D. Disegno delle entità tridimensionali di base Concetti di elevazione ed altezza</p> <p>Visualizzazione dei disegni 3D Visualizzazione nello spazio 3D: Vista, 3D Orbit, VistaD Assonometria, prospettiva e rimozione linee nascoste Generazione di prospetti e sezioni Ombreggiatura Coordinate nello spazio. I piani tridimensionali e l'UCS UCS dinamico</p> <p>Modellazione solida tridimensionale Le operazioni Booleane I comandi 3D: Allinea, 3d ruota, 3d specchio, Raccorda e Cima Operazioni di creazione e modifica dei solidi, estrusione e rivoluzione Comandi di base e avanzati per la costruzione e la modifica delle superfici Comandi di base e avanzati per la costruzione e la modifica delle mesh. Il Rendering Esportazione di disegni 3D verso altri programmi di grafica Quotatura e stili di quote La stampa in AutoCAD, stampa da spazio modello e da layout. Uso di stampanti e plotter nel disegno 3D</p>	

CATIA V5 – LIVELLO BASE	
OBIETTIVI	DURATA
<i>Far acquisire ai partecipanti le competenze di base del programma Catia V5, grazie a una panoramica del sistema informativo per far apprendere tutti i comandi e le funzioni di Catia V5</i>	40 ore
CONTENUTI	
<p>Panoramica sui sistemi CAD 3D Sistemi parametrici e parametrico-associativi Introduzione a CATIA V5 L'organizzazione dello schermo Organizzazione dei comandi Gli ambienti del Catia V5 Concetti base di Catia V5</p> <p>Tecniche di creazione di SKETCHES Introduzione a CATIA Sketcher Sketching di progili semplici Sketching di profili predefiniti Editing di profili</p>	

Operazioni sui profili
 Imposizione di vincoli
 Verifica degli sketches
 Gestione di sketches

Tecniche di modellazione di parti

Richiami sulle Proprietà delle Parti
 Il concetto di Partbody e di Body
 Concetto di Feature
 Features basate su Sketch
 Features di dettagliatura
 Modifica di parti

Tecniche di creazione di assiemi

Introduzione ad Assembly Design
 Differenze tra CATIA V4 e CATIA V5 (Session Vs Assembly)
 Logiche di Memorizzazione degli assiemi
 Progettazione e gestione di parti in un contesto di assembly
 Assemblaggio di Componenti (Formati Diversi)
 Posizionamento di componenti utilizzando vincoli
 Editing di Parti in un Assembly
 Utilizzo di componenti da catalogo
 Analisi di un Assembly
 Creazione ed utilizzo delle scene

Tecniche di creazione di tavole di disegno

Introduzione al drafting generativo
 Gli standard di disegno e la loro modifica
 Organizzazione di un Drafting
 Uso dello Standard Drafting
 Impostazione delle opzioni di disegno
 Le proprietà degli elementi di drawing
 Generazione di viste da 3D
 Editing di viste, layouts e proprietà delle viste
 Dimensionamento di una Parte
 Vuotatura
 Estrazione di caratteristiche 3d (distinta base, tabelle fori, ecc.)
 Preparazione delle tavole, cartigli e stampa

CATIA V5 – LIVELLO AVANZATO	
OBIETTIVI	DURATA
<i>Far acquisire nozioni di livello medio-avanzato di disegno CAD 3D con il potente software CATIA V5. Alla fine del corso i partecipanti saranno in grado di rappresentare gli oggetti del mondo reale in disegni codificati secondo le regole del disegno, usare il sistema CATIA V5 per elaborare disegni 3D e per disegnare assemblati di media complessità</i>	40 ore
CONTENUTI	
<p>Tecniche di creazione di sketches Introduzione a CATIA Sketcher Sketching di profili semplici</p>	

Sketching di profili predefiniti
Editing di profili
Operazioni sui profili
Imposizione di vincoli
Verifica degli sketches
Gestione di sketches

Tecniche di modellazione di parti

Elementi di 3D Wireframe e di modellazione per Sketch Based Features
Features basate su superfici
Vincoli 3D
Transformazioni
Operazioni Booleane
Gestione delle annotazioni sulle parti
Definizione ed uso delle powercopy

Tecniche di creazione di assiemi

Utilizzo degli array
Posizionamento di componenti senza vincoli
Assiemi flessibili
Features di Assembly
Utilizzo dei cataloghi
Lavoro con grandi assiemi
Analisi degli assiemi
Generazione di reports
Utilizzo di URL
Creazione ed utilizzo della geometria pubblicata

Tecniche di creazione di tavole di disegno

Introduzione al drafting generativo
Gli standard di disegno e la loro modifica
Organizzazione di un Drafting
Uso dello Standard Drafting
Impostazione delle opzioni di disegno
Le proprietà degli elementi di drawing
Generazione di viste "a priori" da 3D
Generazione di viste "a posteriori" da 3D
Generazione di viste standard
Generazione di viste addizionali
Editing di viste, layouts e proprietà delle viste
Dimensionamento di una Parte
Vuotatura
Estrazione di caratteristiche 3d (distinta base, tabelle fori, ecc.)
Preparazione delle tavole, cartigli e stampa

La progettazione di strutture composite con CATIA

Definizione completa: concezione iniziale, progettazione dettagliata, preparazione, produzione
Contesti funzionali dedicati per integrare i requisiti di struttura, assemblaggio e produzione
Meccanismi di sincronizzazione per la collaborazione fra i diversi team
Ingegnerizzazione basata sulla conoscenza
Simulazione su misura con SIMULIA

CONCETTI BASE ED ICT	
OBIETTIVI	DURATA
<i>Fornire la comprensione dei concetti fondamentali delle dell'informazione, della comunicazione e della struttura di un personal computer sia dal punto di vista hardware che dal punto di vista software</i>	8
CONTENUTI	
<p>HARDWARE: fattori che influiscono sulle prestazioni di un computer; cosa sono le periferiche SOFTWARE ed esempi di applicazioni di uso comune e di sistemi operativi</p> <p>Le reti informatiche e le diverse modalità di collegamento a Internet</p> <p>Le Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione (ICT) e applicazione pratica nella vita quotidiana</p> <p>Problematiche di igiene e sicurezza associate all'impiego dei computer</p> <p>Riconoscere importanti problematiche di sicurezza informatica associate all'impiego dei computer</p> <p>Riconoscere importanti problematiche legali relative al diritto di riproduzione (copyright) e alla protezione dei dati associate all'impiego dei computer</p>	

CREAZIONE DI UN SITO WEB AZIENDALE	
OBIETTIVI	DURATA
<i>Trasmettere le conoscenze necessarie per progettare e creare un sito web su Internet o su una Intranet aziendale</i>	24 ore
CONTENUTI	
<p>Microsoft E Macromedia: programmi a confronto</p> <p>Front Page</p> <p>Funzionalità di base</p> <p>Progettare la struttura</p> <p>Creare un sito web</p> <p>I collegamenti ipertestuali</p> <p>Immagini ed animazioni</p> <p>Le tabelle</p> <p>Fogli di Stile</p> <p>Frame</p> <p>Codice HTML</p> <p>Dreamweaver</p> <p>Funzionalità di base</p> <p>Progettare la struttura</p> <p>Creare un sito web</p> <p>I collegamenti ipertestuali</p> <p>Immagini ed animazioni</p> <p>Le tabelle</p> <p>Fogli di Stile</p> <p>Frame</p> <p>Codice HTML</p>	

EXCEL BASE	
OBIETTIVI	DURATA
<i>Trasmettere conoscenze di base sull'uso di Excel</i>	16 ore
CONTENUTI	
Gestione, inserimento, copia di fogli di lavoro Formattazione avanzata delle celle (formati numerici personalizzati, formati data...) Formattazione automatica Nozione di parametro di una funzione Calcoli percentuali Copia di una formula in un'altra cella (copia/incolla, trascinamento) Indirizzamento relativo e assoluto (segno del \$)	

EXCEL AVANZATO	
OBIETTIVI	DURATA
<i>Imparare a conoscere al meglio l'utilizzo esclusivo di Excel sul posto di lavoro. All'interno del percorso verranno inoltre affrontate la maggior parte delle problematiche che emergono di norma durante l'utilizzo di tale applicativo in un ambiente lavorativo</i>	40 ore
CONTENUTI	
<p>La gestione dei dati / funzioni statistiche Ordinamento dei dati Filtro avanzato Criteri di convalida Subtotali Utilizzo del modulo di inserimento dati Le funzioni conta.valori, conta.vuote, conta.numeri Le funzioni: cerca, cerca.orizz, cerca.vert Le funzioni db.conta.valori, db.conta.numeri ecc. (tutte le funzioni DB)</p> <p>Le funzioni logiche La funzione "SE" nidificata (semplici esempi) Le funzioni "E" e "O" Le funzioni conta.se e somma.se La formattazione condizionale</p> <p>Calcoli con fattore temporale Gestione di date e orari in Excel (corrispondente numerico delle date, formati data e orario ecc.) Calcoli con fattore temporale (somma e sottrazione di date, calcolo della durata, variazione di un dato in funzione del tempo ecc.) Corretta visualizzazione dei risultati in formato numerico Le funzioni OGGI e ADESSO e scenari di utilizzo Creazione di tabelle con fattore temprale variabile (proiezioni e simili)</p> <p>Utilizzo dei grafici e delle immagini Scenari di utilizzo dei grafici in Excel Utilizzo dei diversi tipi di grafico La differenza tra dati ed etichette Proprietà degli elementi costitutivi del grafico (area del grafico, area del tracciato, assi, titolo, etichette)</p>	

Formattazione dei diversi elementi del grafico
 Inserimento di diagrammi

Utilizzo delle macro

Il concetto di macro
 Definizioni, proprietà e applicazioni.
 Creazione, esecuzione ed eliminazione di macro
 Esempi di macro applicate a semplici problemi in ambiente excel
 Visualizzare e modificare il codice di una macro (panoramica sull'editor VBA).
 Cenni alle funzioni personalizzate

EXCEL PER LA GESTIONE DEI PUNTI VENDITA

OBIETTIVI	DURATA
<i>Trasmettere, utilizzando esempi concreti, una conoscenza di Excel finalizzata alla gestione di un punto vendita e di supporto alla presa di decisioni di natura commerciale</i>	8 ore
CONTENUTI	
<p>Le principali funzioni di excel Come inserire le formule Come lavorare con i filtri sui database Come organizzarsi un database di fornitori Descrivere e prevedere trend con excel</p> <p>Elaborazioni in excel sul conto economico L'evidenza delle linee: come tradurre i valori in grafici Costruzione di esempi concreti</p>	

FONDAMENTI DI PROGRAMMAZIONE

OBIETTIVI	DURATA
<i>Aiutare l'utente a acquisire una mentalità informatica in modo da consentirgli un approccio corretto al mondo della programmazione</i>	24 ore
CONTENUTI	
<p>Nozioni di base sui calcolatori Aspetti generali sull'architettura dei calcolatori I processori e il loro funzionamento I sistemi operativi e la loro organizzazione Approfondimento sul file system e la gestione dei files</p> <p>Concetti di base della programmazione Logica Booleana Concetto di programma e di algoritmo Variabili ed istruzioni Utilizzo delle variabili Gestione della memoria Tipi di dato C# Letterali, variabili, costanti Utilizzo e tipi di operatori</p>	

Operatori matematici/aritmetici
 Operatori relazionali
 Operatori logici bit per bit
 L'operatore size of
 L'operatore condizionale
 Precedenza degli operatori
 Conversione dei tipi di dati
 Linguaggi interpretati e compilati
 Panoramica dei linguaggi di programmazione esistenti
 Diagrammi a blocchi
 Primi esempi di algoritmi e rappresentazione mediante diagrammi a blocchi

GRAFICA CON IL COREL DRAW

OBIETTIVI	DURATA
<i>Fornire i fondamenti della Computer Grafica e a far conoscere gli strumenti di base utilizzati da Corel Draw</i>	32 ore
CONTENUTI	
Panoramica sulla Computer Grafica Presentazione delle applicazioni presenti in Corel Draw: Draw, PhotoPaint, Chart, Show L'Ambiente di lavoro di Corel Draw e le barre di strumenti Modalità di visualizzazione e uso dello zoom Concetto di oggetto e sue proprietà Operazioni di base sugli oggetti: selezione, spostamento, rotazione, ridimensionamento, copia, allineamento, distribuzione, raggruppamento Strumenti di base: rettangolo, ellisse, linea, ecc. Contorni e riempimento: forma, spessore, colore Lavorare con i testi: creazione e modifica, testi grafici e paragrafi Bloccaggio degli oggetti Comandi aggancia: Linee Guida e Griglia Gestione dei Documenti e Stampa	

HARDWARE E SISTEMI OPERATIVI

OBIETTIVI	DURATA
<i>Fornire una introduzione alla struttura e alle funzioni dei moderni sistemi operativi, esaminandone le componenti fondamentali, le metodologie di progettazione, gli algoritmi e gli strumenti di base</i>	24 ore
CONTENUTI	
Introduzione ai personal computer Procedure sicure di laboratorio e utilizzo degli strumenti Assemblaggio di computer passo passo Fondamenti di manutenzione preventiva e di troubleshooting Sistemi operativi Computer e dispositivi portatili Stampanti e scanner Reti	

IL DISEGNO TRIDIMENSIONALE	
OBIETTIVI	DURATA
<i>Fornire gli strumenti per la progettazione – modellazione solida al fine di rappresentare tridimensionalmente i modelli virtuali</i>	20
CONTENUTI	
Introduzione al tridimensionale Esplorazione dello Spazio Costruzione di solidi <i>Esercitazioni di composizione di elementi solidi</i> Editing di Solidi <i>Esercitazioni di creazione di elementi solidi avanzati</i> Costruzione di curve NURBS Costruzione di superfici <i>Esercitazioni di creazione tramite superfici di elementi per la scena finale</i> Editing di superfici <i>Esercitazione di creazione tramite superfici di elementi di arredo</i>	

INTRODUZIONE AL PERSONAL COMPUTER	
OBIETTIVI	DURATA
<i>Il corso mira a fornire ai candidati le competenze tecniche per la gestione hardware e software di un computer dalla gestione dei sistemi operativi, alla manutenzione dei pc, all'installazione e alla configurazione di hardware e software</i>	12
CONTENUTI	
Personal Computers e le applicazioni Tipi di computer Rappresentazione binaria dei dati Componenti del computer e le periferiche Componenti del sistema computer	

INTRODUZIONE ALLA DOMOTICA	
OBIETTIVI	DURATA
<i>Fornire le competenze necessarie per progettare ed installare un sistema di domotica sulla base di un impianto Myhome</i>	16
CONTENUTI	
Principi base di funzionamento di un sistema di domotica Cablaggio domotica Protocolli di domotica Progettazione e preventivazione Distinta materiali ed impianto elettrico Configurazione base di un impianto Myhome Esercitazioni	

INTRODUZIONE ALLE RETI	
OBIETTIVI	DURATA
<i>Fornire strumenti per la realizzazione di reti e conoscerne le classificazioni, nonché individuare e configurare i protocolli necessari a garantirne il funzionamento</i>	8
CONTENUTI	
<p>Concetti di base:</p> <ul style="list-style-type: none"> • protocolli di comunicazione • modelli ISO/OSI e TCP/IP <p>Comunicare su una rete locale Architetture Core, Distribution, Access Connessione ad Internet attraverso un ISP:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Internet • Dispositivi di networking di un NOC • Cablaggio di rete <p>Indirizzamento e servizi di rete Tecnologie wireless e configurazioni di base Sicurezza di base Troubleshooting di una rete Esercitazioni</p>	

ITIL FOUNDATION 2011	
OBIETTIVI	DURATA
<i>Il corso fornisce una preparazione solida e completa per il superamento dell'esame ITIL Foundation 2011 Edition secondo le specifiche ufficiali contenute nel documento: "The ITIL® Foundation Certificate in IT Service Management SYLLABUS". La formazione è inoltre molto utile anche per chi non abbia la necessità di certificarsi, perché consente di raggiungere una solida chiave di lettura dei 5 libri "Core" che costituiscono il Corpus di ITIL. Il corso, il materiale didattico e i docenti, sono tutti ufficialmente accreditati</i>	20
CONTENUTI	
<p>Introduzione: Descrizione del percorso di preparazione all'esame e dettagli sulla certificazione Foundation. L'Information Technology Infrastructure Library, il concetto di Service Lifecycle e le sue fasi. Relazioni tra processi, fasi e funzioni organizzative per un IT Service Provider. (3 ore)</p> <p>Service Strategy: Finalità, Obiettivi e valore per il Business del SS. Strategie per i servizi e servizi per le strategie. I Concetti fondamentali del SS e i suoi processi. (3 ore)</p> <p>Service Design: Finalità, Obiettivi e valore per il Business del SD. Il disegno dei servizi, dei tool di Service Management, delle architetture, dei processi e dei sistemi di misura. (3 ore)</p> <p>Service Transition: Finalità, Obiettivi e valore per il Business del ST. I principali processi del ST richiesti per l'esame. (3 ore)</p>	

Service Operation:

Finalità, Obiettivi e valore per il Business del SO.

I processi di Event Management, Incident Management, Request Fulfillment, Problem Management, Access.

Le Funzioni Organizzative di un IT Service Provider:

Service Desk, Application Management, Technical Management, IT Operations Management. (3 ore)

Continual Service Improvement:

Finalità, Obiettivi e valore per il Business del CSI.

Il 7-Step-Improvement Process. (2 ore)

Workshop:

L'ultima parte del corso è dedicata alla simulazione dell'esame basata sui Sample Exam ufficiali, con contestuale correzione e rivisitazione della teoria ove necessario. (3 ore)

L'INSTALLAZIONE DI UN SERVER ED AMMINISTRAZIONE

OBIETTIVI	DURATA
<i>Fornire le abilità e le conoscenze necessarie per poter installare, configurare, supportare e amministrare un server</i>	32 ore
CONTENUTI	
<p>Concetti di base dell'hardware necessario <i>Esercitazione: l'installazione di Windows Server</i></p> <p>Concetti di base della struttura dei domini <i>Esercitazione: la join al dominio</i></p> <p>Le procedure di accesso da remoto L'Active Directory:</p> <ul style="list-style-type: none"> • concetti di base • sicurezza <p>I Criteri di Gruppo <i>Esercitazioni:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Creazioni di OU e inserimento degli utenti • Attribuzione dei diritti alle cartelle <p>Gestione della sicurezza Modelli di protezione Criteri di restrizione software Windows Update Usare gli strumenti a riga di comando Gli strumenti di distribuzione Installazione remota Utilizzo di amministrazione remota Le funzioni di diagnostica di rete Concetti di sicurezza (antivirus client-server) Introduzione al Data Center e sue funzionalità <i>Esercitazioni:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Creazione della console di amministrazione; 	

- *distribuzione da remoto delle credenziali dell'amministratore locale dei computer del dominio*

LAPTOP E DISPOSITIVI PORTATILI

OBIETTIVI	DURATA
<i>Fornire le competenze tecniche per provvedere alla gestione e configurazione di tecnologie informatiche mobili</i>	8
CONTENUTI	
Utilizzi più comuni dei dispositivi portatili I componenti dei laptop e delle docking station Confronto tra i PC desktop e i laptop Configurazione dei laptop Gli standard di telefonia mobile Connettività ad Internet (confronto tra diversi standard di telefonia mobile)	

LE RETI

OBIETTIVI	DURATA
<i>Fornire le conoscenze teorico - pratiche necessarie per la gestione delle reti</i>	8
CONTENUTI	
Teoria delle reti: origini e tipologie (LAN, WAN, GAN) Hardware dei componenti: Client, Server, Router, DNS Indirizzamento IP	

LINGUAGGIO JAVASCRIPT

OBIETTIVI	DURATA
<i>Acquisire competenze tecniche per lo sviluppo web con Javascript</i>	16
CONTENUTI	
Le basi del linguaggio JavaScript Oggetti JavaScript	

MICROSOFT MAPPOINT

OBIETTIVI	DURATA
<i>Conoscere gli strumenti utili alla creazione di rappresentazioni tematiche semplici ed efficaci integrando anche dati già disponibili in altre applicazioni Microsoft Office</i>	24 ore
CONTENUTI	
Introduzione teorica Impostazione dei dati Visualizzazione delle attività di vendita Individuazione dei potenziali clienti Pianificazione viaggi e spostamenti Integrazioni di dati alfanumerici attraverso carte tematiche e grafici	

Visualizzazione dell'andamento delle diverse attività
 Aggiunta dei dati relativi alle zone di vendita

Parte pratica

Visualizzare più rapidamente i dati su vendite, clienti, concorrenza e altre informazioni
 Ottenere maggiore impatto con l'integrazione di Microsoft Office
 Risparmiare tempo e carburante
 Ridurre lo stress dei viaggi di lavoro
 Avere sempre le informazioni a portata di mano
 Fai crescere la tua attività

MODELLAZIONE RENDERING	
OBIETTIVI	DURATA
<i>Fornire gli strumenti adeguati per comprendere la modellazione tridimensionale ed il rendering</i>	20
CONTENUTI	
I software per la modellazione rendering Viste e finestre Configurazione Menu Oggetti Menu Strumenti Menu Selezione Menu Struttura Menu Funzioni Plugin Gestione parametri di Rendering Gestione Oggetti e Coordinate Gestione Materiali Picture Viewer	

MODELLAZIONE SOLIDA CON SOLID EDGE	
OBIETTIVI	DURATA
<i>Fornire ai partecipanti le competenze per disegnare gruppi di modelli solidi di particolari meccanici, realizzare le opportune modifiche, utilizzare delle variabili di parametrizzazione</i>	40 ore
CONTENUTI	
Interfaccia di Solid Edge Modellazione di parte Vari tipi di estrusione (protusione, protusione di rivoluzione, scorrimento, loft, elicoidale, ecc.) Parametrizzazione delle feature e relativi vincoli Modifica di feature, modifiche in Edge bar Lavorazioni di scavo, smusso, raccordo, spoglia, spessoramento, nervatura, nervatura multipla Serie rettangolare e polare di feature, simmetria di parte o di feature Utilizzo degli schizzi Importazione di geometrie in formato dxf o dwg Vari modi di visualizzare il modello, impostazione dei colori e sfondi Strumenti di misura, massa, mostra, nascondi	

<p>Inserisci copia parte Quote parametriche associate con variabili Visualizzazione del modello semplificato Modellazione di parti con sheet metal (cenni) Salvare in altri formati esportabili</p>

NETWORKING DI BASE	
OBIETTIVI	DURATA
<i>Fornire le conoscenze teorico – pratiche per la progettazione, lo sviluppo, l'installazione e la manutenzione delle reti locali</i>	20
CONTENUTI	
<p>Help Desk Pianificare un aggiornamento della rete Pianificare la struttura di indirizzamento IPv4:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Indirizzamento IP di una LAN • NAT e PAT <p>Servizi ISP</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sicurezza • Monitoraggio e gestione • Backup e Disaster Recovery <p>Esercitazioni:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Pianificare indirizzamento IPv4 e tecniche di subnetting</i> • <i>Configurare router e switch attraverso la CLI</i> • <i>Progettare ed implementare una rete PMI</i> 	

NOZIONI FONDAMENTALI DI INFORMATICA	
OBIETTIVI	DURATA
<i>Trasmettere le competenze chiave su come è composto un PC e sulle funzioni principali al fine di poter installare periferiche e programmi e riconoscere le problematiche più frequenti</i>	40 ore
CONTENUTI	
<p>Introduzione alle nozioni di hardware, software, sistemi operativi, applicativi Differenti categorie degli applicativi File e cartelle La navigazione ad albero Proprietà dei file: dimensioni, tipo, modifica degli attributi... Introduzione ai diversi Formati dei file di testo Immagini: cenni ai formati e alle proprietà degli stessi Utilizzo di scanner e stampanti (locali e di rete) Virus e Antivirus, Spam e Antispam: istruzioni per l'uso</p> <p>Hardware Le CPU, le memorie RAM, le MOTHER BOARD Il BIOS e come cambiare i suoi parametri di base. Le stampanti, tipi di connessione e risoluzione dei problemi</p> <p>Fondamenti di base e diagnostica</p>	

Riconoscere i problemi comuni e determinare come risolverli
 Glossario dei termini e procedure di base per aggiungere e sostituire i moduli nei desktop e nei sistemi portatili (interfacce PCI e moduli di memoria, memorie di massa)
 Identificare le periferiche e i tipi di connettori
 Le procedure per installare e configurare i devices IDE/EIDE, SCSI, e le periferiche varie
 Periferiche dei Portatili
 Composizione dei sistemi portatili
 Identificare le procedure di base per la ricerca guasti e come pilotare il cliente nell'individuare il guasto

Fondamenti sui sistemi operativi e installazione, configurazione e aggiornamento

Identificare le funzioni dei sistemi operativi, strutture, e i file di sistema
 Concetti base e procedure per creare, visualizzare e gestire i file
 La gestione dei file in Windows e Linux (uso della shell dei comandi)
 Installare, configurare e risolvere problematiche di dispositivi hardware
 Utilizzare Disk Management, Basic Disks, Dynamic Disks, Preparazione dei dischi, Gestione dei dischi, Deframmentazione dei volumi

ORGANIZZARSI CON OUTLOOK

OBIETTIVI	DURATA
<i>Trasmettere le competenze per utilizzare gli strumenti di posta elettronica, appuntamenti, contatti e attività presenti in Outlook</i>	8 ore
CONTENUTI	
Panoramica su Outlook Il Calendario: le modalità di visualizzazione, impostazione degli appuntamenti, gestione delle ricorrenze I Contatti e le liste di distribuzione La Posta Elettronica: creare, spostare, eliminare ed archiviare email. Invio di file allegati Organizzarsi la posta in arrivo e in uscita. La ricerca di email Impostazione delle "regole". Creazione di nuove cartelle Impostazione del formato di un messaggio. Configurazione degli account Il Diario, le Note, ed il Quadro Riepilogativo (Outlook Oggi) Gestione delle attività, assegnare attività a terzi, i meeting Integrazione dei vari elementi di Outlook Le opzioni di archiviazione automatica I profili di Outlook	

OUTLOOK ED INTERNET EXPLORER

OBIETTIVI	DURATA
<i>Fornire al partecipante competenze sull'uso di servizi sulle reti informatiche con un duplice scopo: cercare informazioni e comunicare efficacemente</i>	16 ore
CONTENUTI	
Outlook Creazione e gestione dei messaggi Calendario Note Contatti	

Internet Explorer

Introduzione al World Wide Web

Il Browser

Le pagine internet

PHOTO PAINT
OBIETTIVI
DURATA

Fornire le conoscenze adeguate per la modifica e la pittura di immagini basate su bitmap, ideale per il fotoritocco e per la creazione di illustrazioni originali

40 ore

CONTENUTI
Introduzione

Differenza tra grafica raster e grafica vettoriale

I formati: immagini adatte alla visualizzazione

- Formato GIF
- Formato JPEG
- Formato PNG

I formati: immagini adatte alla stampa

- Formato Tiff
- Formato PSD
- Il Formato PRN
- Il formato PDF
- Acquisizione Immagini

Dimensione, risoluzione e colore di un'immagine

- Scegliere la modalità colore: RGB e CMYK
- Criteri di scelta su dimensione e scelta del retino
- determinare il DPI

Il ritocco fotografico

Importazione di immagini

Visualizzazione di immagini e acquisizione di informazioni sulle immagini

Uso delle linee guida, della griglia e dei righelli

Modifica delle dimensioni e dell'orientamento delle immagini

Ritaglio, cucitura e ritocco delle immagini

Applicazione delle maschere

Correzione del colore e del tono

Aggiunta e modifica di testo

Testo su un tracciato

Operazioni con oggetti

Modifica della modalità colore

Salvataggio, esportazione e chiusura

Creazione di immagini per il Web

Stampa e pubblicazione su PDF

POST PRODUZIONE DELL'IMMAGINE
OBIETTIVI
DURATA

Fornire gli strumenti per progettare e modellare una scena 3D per arrivare alla

8

<i>rappresentazione fotorealistica dei modelli virtuali</i>	
CONTENUTI	
Problematiche connesse al Linear Work Flow Problematiche Generali Produzione di una scena 3d e sviluppo fotorealistico	

POWER POINT BASE	
OBIETTIVI	DURATA
<i>Trasmettere conoscenze di base sull'uso di Power Point</i>	24 ore
CONTENUTI	
Utilizzo della multimedialità nelle presentazioni Vantaggi offerti dal computer per lo sfruttamento delle possibilità Offerte dalla multimedialità nelle presentazioni Il programma microsoft power point Il concetto di diapositiva Creazione di una presentazione di power point vuota I campi titolo e sottotitolo Formattazione del contenuto dei campi titolo e sottotitolo	

POWER POINT AVANZATO	
OBIETTIVI	DURATA
<i>Imparare a conoscere al meglio l'utilizzo esclusivo di Power Point sul posto di lavoro. All'interno del percorso verranno inoltre affrontate la maggior parte delle problematiche che emergono di norma durante l'utilizzo di tale applicativo in un ambiente lavorativo</i>	32 ore
CONTENUTI	
<p>Gestione delle diapositive Definizione e modifica del layout diapositiva Spostamento tra le diapositive Eliminazione, copia, incolla e taglio delle diapositive L'ordine nella presentazione delle diapositive Modalità di visualizzazione delle diapositive Visualizzazione della presentazione Formato sfondo Intestazione e pie di pagina Data, ora e numero diapositiva</p> <p>Layout diapositive e inserimento oggetti Inserimento immagine da file/clipart Diapositive con layout particolari La barra disegno Inserimento di diagrammi e organigrammi Gestione e personalizzazione degli organigrammi Modifica di diagrammi e organigrammi Le funzioni formato > forme o formato > immagine</p>	

PRINCIPI FONDAMENTALI DELLA PROGRAMMAZIONE	
OBIETTIVI	DURATA
<i>Il corso si pone l'obiettivo di trasmettere le competenze tecniche per essere in grado di leggere e interpretare in modo autonomo i disegni meccanici, verificare le anomalie e le problematiche d'uso delle macchine utensili, programmare le attività di fresatrici e torni a controllo numerico in ISO e CAD-CAM</i>	8
CONTENUTI	
Analisi del problema Esame del disegno Scelta del piazzamento del pezzo sulla macchina Eventuale adattamento della quotatura Analisi delle fasi di lavorazione Determinazione dei parametri di taglio Stesura del programma Suddivisione in micro fasi e definizione sequenze di lavoro Curare l'alimentazione dei materiali e lo scarico dei prodotti lavorati Mettere in funzione la macchina Controllare il funzionamento Esercitazioni	

PROBLEMATICHE DI UN SISTEMA OPERATIVO WINDOWS IN AZIENDA	
OBIETTIVI	DURATA
<i>Introdurre al sistema operativo al fine di acquisire le conoscenze necessarie per svolgere le attività che caratterizzano l'utilizzo del computer in azienda e risolvere gli eventuali problematiche che possono nascere</i>	32 ore
CONTENUTI	
Concetti di base dell'hardware necessario <i>Esercitazione: l'installazione di Windows Server</i> Concetti di base della struttura dei domini <i>Esercitazione: la join al dominio</i> Le procedure di accesso da remoto Introduzione alla sicurezza Lo schema e il Catalogo Globale I Criteri di Gruppo <i>Esercitazioni: Creazioni di OU e inserimento degli utenti; attribuzione dei diritti alle cartelle</i> Gestione della sicurezza Modelli di protezione Criteri di restrizione software Windows Update Usare gli strumenti a riga di comando Gli strumenti di distribuzione Installazione remota Utilizzo di amministrazione remota Le funzioni di diagnostica di rete <i>Esercitazioni:</i> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Creazione della console di amministrazione;</i> 	

- *distribuzione da remoto delle credenziali dell'amministratore locale dei computer del dominio*

PROCEDURA ZUCCHETTI	
OBIETTIVI	DURATA
<i>Sviluppare le competenze specialistiche e teorico/pratiche relative al software Zucchetti paghe</i>	40 ore
CONTENUTI	
L'utilizzo del software Zucchetti Anagrafica aziende Anagrafica lavoratori Tabelle Elaborazione mensile Gestione e procedure periodiche – trasmissioni telematiche – procedure particolari	

PROGETTAZIONE MECCANICA CON SOLIDWORKS	
OBIETTIVI	DURATA
<i>Imparare ad utilizzare il software di automazione della progettazione meccanica di SolidWorks, per costruire modelli parametrici e creare disegni di parti e assiemi</i>	80 ore
CONTENUTI	
Filosofia di funzionamento e concetti base di SOLIDWORKS Creazione e modifica schizzo 2D Concetti base dello schizzo 2D Creazione e modifica delle funzioni solide di base Creazione e modifica delle funzioni solide di base Strumenti dello schizzo Geometrie di costruzione e geometrie di riferimento Modellazione multicorpo delle parti Saldature – creazione di strutture a profilo e modellazione mista Concetti base e utilizzo delle configurazioni Concetti base e utilizzo del modulo lamiera di SolidWorks Creazione di una lamiera Gli assiemi Funzioni avanzate delle lamiera e conversione solido-lamiera Concetti base della progettazione in assieme Concetti base dell'assieme Creazione di un assieme Interferenze e collisioni Motori di simulazione e animazione assieme Modellazione bottom-up dell'assieme Concetti base della progettazione secondo criterio TOP-DOWN Esempi di base per utilizzo di layout su grandi assiemi Esercizio completo con progettazione da foglio bianco di un assieme (sistema biella-manovella)	

Configurazioni di parti
 Configurazioni di assieme
 Configurazioni con tabella dati (utilizzo di Excel)

Concetti base e utilizzo della tavola 2d di SOLIDWORKS

Creazione di una tavola 2D
 Concetti base per la personalizzazione dei cartigli
 Pallinatura e distinte assieme
 Gestioni blocchi e simboli

Elementi avanzati di progettazione

Distinte di taglio e tabelle di foratura
 Sweep e loft
 Opzioni di personalizzazione/gestione parametrica avanzata con Excel (cenni)
 Schizzo con loop multipli e schizzi condivisi su più funzioni
 Importazione DFX/DWG e creazioni di parti
 Funzioni di assieme
 Gestione file
 Sostituzione di parti in assieme
 Creazioni di funzioni a libreria e inserimento nelle librerie
 Operazioni di serie funzioni
 Statistica del disegno

PROGRAMMARE MACCHINE A CONTROLLO NUMERICO

OBIETTIVI

DURATA

Il corso si pone l'obiettivo di trasmettere le competenze tecniche per essere in grado di leggere e interpretare in modo autonomo i disegni meccanici, verificare le anomalie e le problematiche d'uso delle macchine utensili, programmare le attività di fresatrici e torni a controllo numerico in ISO e CAD-CAM

80

CONTENUTI

Tecnologie meccaniche

I materiali: classificazione e unificazione
 Proprietà tecnologiche degli acciai, acciai per asportazione di truciolo
 Gli utensili da taglio: tipi e materiali
 Le caratteristiche geometriche degli utensili
 I parametri di taglio
 Elementi di trigonometria
 Funzioni trigonometriche
 Strumenti di misura, controllo e tracciatura
 Esercitazioni applicative

Elementi di tecnologia applicata

Elementi di Metallurgia
 Metalli
 Acciai
 Scelta dell'utensile appropriato
 Calcolo delle velocità di taglio in funzione del materiale da lavorare
 Esercitazioni applicative

Il disegno tecnico

Nozioni base di lettura del disegno tecnico

Viste e assonometria

Sezioni, Filettature e Quotature

Tolleranze dimensionali – Rugosità superficiale – Tolleranze di forma e di posizione

Organi di collegamento e trasmissione

Esercitazioni

Elementi di disegno meccanico

Tipi, spessori e applicazione delle linee

Norme di rappresentazione dei disegni meccanici

Il disegno del complessivo di montaggio della macchina

Il disegno dei particolari

Esercitazioni

Principi fondamentali della programmazione

Analisi del problema

Esame del disegno

Scelta del piazzamento del pezzo sulla macchina

Eventuale adattamento della quotatura

Analisi delle fasi di lavorazione

Determinazione dei parametri di taglio

Stesura del programma

Suddivisione in micro fasi e definizione sequenze di lavoro

Curare l'alimentazione dei materiali e lo scarico dei prodotti lavorati

Mettere in funzione la macchina

Controllare il funzionamento

Esercitazioni

Programmazione macchine a controllo numerico

Materiali

Principi di elettrotecnica ed elettronica applicate alle macchine

Struttura delle macchine a controllo numerico

Lavorazioni alle macchine utensili a controllo numerico

La programmazione assistita

Interfacciamento zona di lavoro – consolle macchina a cnc

Il tornio a CNC: descrizione della macchina utensile

Il Centro di Lavoro: descrizione della macchina utensile

Prototipazione rapida

Teoria della fresatura

Teoria della tornitura

Attrezzaggio Macchine Utensili

Esercitazioni

Programmazione CAD-CAM

Introduzione al CAD

Esercitazione al PC con pacchetto CAD

Introduzione al CAD-CAM: il software WinUnisoft

Principi di elettrotecnica ed elettronica applicate alle macchine

Struttura delle macchine a controllo numerico

Lavorazioni alle macchine utensili a controllo numerico

La programmazione assistita

Interfacciamento zona di lavoro – consolle macchina a cnc
 Il tornio a CNC: descrizione della macchina utensile
 Il Centro di Lavoro: descrizione della macchina utensile
 Esercitazioni al PC di programmazione con pacchetto CAD-CAM

Programmazione in linguaggio ISO
 “Dialetti” ISO utilizzati nella programmazione delle macchine a controllo numerico
 Concetti generali di programmazione
 Dati per la lavorazione, il blocco, caratteri ammessi, ignorati ed illegali
 Tabelle-ISO
 Il Part Program – Edit File – Tool, Offset ,
 Sistemi di riferimento. Assi di lavoro lineari – circolari
 Origine assi, compensazione utensili, quote di lavorazione,
 Programmazione blocco con formati standard CNC
 Esercitazioni

PROGRAMMAZIONE CAD - CAM	
OBIETTIVI	DURATA
<i>Il corso si pone l’obiettivo di trasmettere le competenze tecniche per essere in grado di leggere e interpretare in modo autonomo i disegni meccanici, verificare le anomalie e le problematiche d’uso delle macchine utensili, programmare le attività di fresatrici e torni a controllo numerico in ISO e CAD-CAM</i>	24
CONTENUTI	
Introduzione al CAD Esercitazione al PC con pacchetto CAD Introduzione al CAD-CAM: il software WinUnisoft Principi di elettrotecnica ed elettronica applicate alle macchine Struttura delle macchine a controllo numerico Lavorazioni alle macchine utensili a controllo numerico La programmazione assistita Interfacciamento zona di lavoro – consolle macchina a cnc Il tornio a CNC: descrizione della macchina utensile Il Centro di Lavoro: descrizione della macchina utensile Esercitazioni al PC di programmazione con pacchetto CAD-CAM	

PROGRAMMAZIONE IN C	
OBIETTIVI	DURATA
<i>Fornire ai partecipanti un’adeguata preparazione sulla programmazione con linguaggio C#; al termine del corso i partecipanti saranno in grado di realizzare applicazioni usando le tecnologie più avanzate di Microsoft, specializzandosi nello sviluppo di applicazioni utilizzando il framework dotNet di Microsoft in C#</i>	80 ore
CONTENUTI	
Le classi, gli oggetti e lo spazio dei nomi Spazio dei nomi Definizione di una classe Dichiarazione di una classe; componenti di dati o campi	

Variabili statiche
 Proprietà di una classe

Introduzione, sintassi ed uso dei metodi di una classe

Passaggio di valori ai metodi
 Tipi dei metodi di classe
 Funzioni membro

Array, collezioni, manipolazioni delle stringhe

Strutture e classi
 Enumeratori
 Uso degli array
 Le Liste

La gestione delle eccezioni

Concetto di gestione dei problemi
 Obbligatorietà e finally
 Classi di eccezione personalizzate

I controlli web e i controlli Windows

Creazione di Webforms
 Creazione di Windows Forms
 Finestre Windows
 Webforms e la validazione dei dati di input

Accesso ai dati : ADO.NET, SQL, OLEDB

La gestione dei Dataset, delle Tabelle e dei records
 Modalità di accesso ai dati tramite accesso parametrico

Utilizzo del file system

Accesso alle risorse locali e loro utilizzo dinamico
 Gli streams

XML e impiego nelle applicazioni

Fondamenti di XML
 La gestione dei files

La programmazione multithreading

I threads
 I delegati e gli eventi

PROGRAMMAZIONE IN JAVA	
OBIETTIVI	DURATA
<i>Fornire ai partecipanti un'adeguata preparazione sulla programmazione JAVA, in particolare in ambiente Web</i>	160 ore
CONTENUTI	
Introduzione e fondamenti di JAVA Programmazione orientata agli oggetti versus programmazione strutturata. Scomposizione del problema in blocchi: dati + operazioni sui dati Classi ed oggetti	

Java: Java Standard Edition (JSE) e Java J2EE
JVM e garbage collection JRE e JDK
Main ed altri metodi statici
Output elementare: println
Struttura di una applicazione Jav: file e package
Introduzione a classi ed oggetti Java
Istanza di classi (oggetti) e allocazione
e dinamica della memoria
Compilatore ed ambiente di sviluppo (Eclipse)
Documentazione automatica:JavaDoc
File jar
Tipi di dati: array e string
Super classi ed ereditarietà
Catene di costruttori: this e super
Riferimento all'oggetto corrente this e super
Incapsulation
Overloading e overriding
Classi astratte ed interfacce
API

La struttura base JAVA

Contenitori di oggetti: Collection, Vector, Hashtable
IO InputStream, OutputStream, PrintWriter, BufferedReader
Metodi println e readLine generalizzati
IO di oggetti e serializzazione (cenni)
Multithreading: sistema e code
Multithreading: costruzione e lancio di thread
Networking: InetAddress, URL, Connection
Networking: socket
Multithreading: sincronizzazioni

La grafica in JAVA

Packages grafici: introduzione AWT e Swing
Finestre elementari: pannelli JoptionPane
Come realizzare una finestra classica in Java : classe Frame (o JFrame)
Contenuto di una finestra grafica : i vari tipi di componenti (bottoni, pannelli ecc.)
Layout manager e vari tipi di layout ovvero come disporre i componenti
Interazione con l'utente: struttura della gestione degli eventi
Eventi e listener
Grafica : oggetto Graphics e suoi metodi per disegnare linee, curve ecc.
Applet

JAVA e database

Architettura JDBC
Package java.sql
Connessione a un DB
Creazione ed esecuzione dello statement B
Recupero della risposta del D

JAVA e WEB

Java per applicazioni locali (JSE) e Java lato server WEB (J2EE)
Generalità su HT

<p>Struttura del linguaggio HTML (riassunto)</p> <p>Servlet</p> <p>PrintWriter e BufferedReader su response e</p> <p>Generazione dinamica di pagine HTML</p> <p>Persistenza</p> <p>JSP</p> <p>Scriptlet, espressioni, dichiarazioni, direttive</p> <p>Tag e JavaBean</p> <p>Tag personalizzati</p> <p>Dal modello 1 al modello 2 (MVC)</p> <p>Java Script</p> <p>Interazione tra script JavaS</p> <p>Introduzione a AJAX</p>
--

PROGRAMMAZIONE IN LINGUAGGIO ISO	
OBIETTIVI	DURATA
<i>Il corso si pone l'obiettivo di trasmettere le competenze tecniche per essere in grado di leggere e interpretare in modo autonomo i disegni meccanici, verificare le anomalie e le problematiche d'uso delle macchine utensili, programmare le attività di fresatrici e torni a controllo numerico in ISO e CAD-CAM</i>	8
CONTENUTI	
<p>"Dialetti" ISO utilizzati nella programmazione delle macchine a controllo numerico</p> <p>Concetti generali di programmazione</p> <p>Dati per la lavorazione, il blocco, caratteri ammessi, ignorati ed illegali</p> <p>Tabelle-ISO</p> <p>Il Part Program – Edit File – Tool, Offset ,</p> <p>Sistemi di riferimento. Assi di lavoro lineari – circolari</p> <p>Origine assi, compensazione utensili, quote di lavorazione,</p> <p>Programmazione blocco con formati standard CNC</p> <p>Esercitazioni</p>	

PROGRAMMAZIONE IN ORACLE	
OBIETTIVI	DURATA
<i>Fornire una buona padronanza delle competenze e delle tecniche di progettazione e sviluppo di applicazioni in Ambiente relazionale Oracle</i>	80 ore
CONTENUTI	
<p>Introduzione ad Oracle</p> <p>Strutture, Dizionario Dati, SQL-PLUS</p> <p>Il linguaggio SQL: ANSI e dialetti SQL</p> <p>Istruzioni DML di visualizzazione dati</p> <p>Istruzioni DML di aggiornamento: INSERT, UPDATE, DELETE</p> <p>Istruzioni TCL: COMMIT, ROLLBACK, SAVEPOINT</p> <p>Istruzioni DDL: CREATE, ALTER, DROP, TRUNCATE</p> <p>Istruzioni DCL: GRANT, REVOKE</p> <p>Oggetti Oracle</p> <p>Programmazione Oracle PL/SQL</p>	

Introduzione al PL/SQL
 Cenni su SQL con utilizzo di SQL*PLUS
 Utilizzo dei blocchi
 Identificatori e dichiarazioni
 Strutture condizionali e debug
 Cursori
 Eccezioni
 Procedure e Funzioni
 Package
 Sinonimi e Database-Link
 Variabili di sostituzione
 Introduzione ai Report con SQL

Oracle Developer - Forms e Reports

Introduzione ad Oracle Developer
 Le strutture in Forms: FORMS, BLOCCHI, CANVAS, WINDOW, TRIGGER, LIBRERIE
 I tipi di oggetto in FORMS: TEXT-ITEM, DISPLAY-ITEM, LIST-ITEM, COMBO-BOX, CHECK-BOX, RADIO-BUTTON, BOTTONI
 Blocchi Master-Details
 Le Liste valori; Visual-Attribute e Parameter
 Le Program-units; Menu
 Le strutture in REPORTS: DATA MODEL, LAYOUT
 I tipi di oggetto in REPORTS: TEXT-ITEM, LABEL, FRAME, REPEATING FRAME
 PARAMETER: System Parameter, User Parameter
 Tipi di Stampa e PREVIEWER
 Utilizzo di Oggetti esterni; I Trigger di REPORT
 Formula Column e Placeholder
 Report a Matrice
 Gestione delle transazioni

PROJECT BASE	
OBIETTIVI	DURATA
<i>Fornire ai Project Manager, che già conoscono le tecniche e le metodologie del Project Management, gli strumenti necessari per la creazione e gestione di un progetto nelle fasi di Pianificazione, Controllo e Reporting</i>	80 ore
CONTENUTI	
<p>Introduzione a MICROSOFT PROJECT</p> <p>Architettura Microsoft Project Utilizzo ed applicazioni Primi strumenti e visione generale Configurazione Iniziale</p> <p>Programmazione delle attività</p> <p>Creazione di un nuovo progetto Definizione di Work Breakdown Structure La durata delle attività Definizione di relazioni tra le attività Attività cardine (o milestone) Utilizzo dei calendari</p>	

<p>Impostazione delle risorse Aggiunta di risorse umane progetto Aggiunta di attrezzature Aggiunta di risorse materiali Impostazione dei calendari per le risorse Organizzazione in gruppi</p> <p>Assegnazione delle risorse alle attività Assegnazione di risorse lavoro alle attività Assegnazione di risorse materiali alle attività Visione delle informazioni di assegnazione Distribuzione delle assegnazioni alle risorse</p> <p>Pianificazione dei costi delle risorse e delle attività Costi e preventivazione Pianificazione e assegnazione dei costi Visione dei costi pianificati Uso delle valute</p> <p>Controllo del piano di progetto Percorso e attività critiche Analisi dei carichi di lavoro per le risorse Analisi dei costi</p> <p>Reporting Principali indicatori di progetto e definizione reports</p>
--

PROJECT AVANZATO	
OBIETTIVI	DURATA
<i>Fornire ai Project Manager, già a conoscenza delle funzioni base del Software Microsoft Project, alcuni strumenti avanzati da utilizzare nella fase di Pianificazione, Controllo e Reporting del singolo progetto e/o nella gestione di più progetti contemporanei</i>	24 ore
CONTENUTI	
<p>Gestione delle risorse Assegnazione di risorse lavoro alle attività Assegnazione di risorse materiali alle attività Visione delle informazioni di assegnazione Distribuzione delle assegnazioni alle risorse Sovraccarichi di risorse e Livellamento dei carichi di lavoro</p> <p>Controllo del piano di progetto Percorso e attività critiche Anticipo della data di fine progetto Riduzione dei costi di progetto Verifica dello stato di avanzamento del progetto</p> <p>Gestione multiprogetto Progetti principali e sottoprogetti collegati Pool di risorse condivise tra più progetti</p>	

Scambio di informazioni tra piani di progetto

RENDERING FOTOGRAFICO	
OBIETTIVI	DURATA
<i>Introdurre al rendering fotografico al fine di realizzare modelli in 3D</i>	20 ore
CONTENUTI	
Introduzione al Rendering Fotografico Concepimento e studio del modello 3d Studio dell'illuminazione Studio dei Materiali Ottimizzazione dei Parametri di Rendering	

SAP BASE FI - CO	
OBIETTIVI	DURATA
<i>Sviluppare le competenze specialistiche e teorico/pratiche relative all'applicativo SAP e in particolare alla gestione dei moduli Financial and Controlling</i>	40 ore
CONTENUTI	
SAP - Modulo Financial Contabilità generale Organizzazione, dati anagrafici, registrazioni Clienti/fornitori Gestione cespiti Reportistica Standard, pagamenti SAP - Modulo Controlling Contabilità per CdC e per profit center Analisi della fattibilità Integrazione tra moduli: FI – CO	

SAP BASE MM - SD	
OBIETTIVI	DURATA
<i>Acquisizione delle competenze necessarie per l'utilizzo del sistema SAP/R3 e fornire le competenze base sull'utilizzo del modulo SAP applicato alla logistica e al magazzino</i>	40 ore
CONTENUTI	
Nozioni di base sul Sistema Sap Introduzione al Sistema Gestionale SAP Mandanti SAP Easy Access Comandi e Barre degli Strumenti Menù Moduli Applicativi Preferiti Logistica acquisti	

Introduzione al ciclo passivo
 Descrizione del Processo degli Acquisti in Sap
 Le Unità Organizzative
 Divisioni, ubicazioni, magazzino
 Anagrafico Materiali
 Anagrafico Fornitori
 Contratti a quantità e a valore
 Richieste di Acquisto
 Ordine di Acquisto
 Entrata Merci
 Movimento di magazzino
 Registrazione Fattura

SAP HR PAYROLL	
OBIETTIVI	DURATA
<i>Sviluppare le competenze specialistiche e teorico/pratiche relative all'applicativo SAP e in particolare alla Procedura Payroll</i>	40 ore
CONTENUTI	
<p>Concetti fondamentali di SAP HUMAN RESOURCES Overview procedura payroll</p> <p>Payroll Struttura della retribuzione contrattuale Struttura delle voci retributive Detrazioni fiscali Assegni familiari Valorizzazione voci retributive Determinazione retributiva lorda Determinazione retributiva netta Gestione contributiva Gestione fiscale Cedolino retribuzione</p>	

SICUREZZA INFORMATICA	
OBIETTIVI	DURATA
<i>Fornire le conoscenze per gestire in sicurezza il sistema di informazione dei dati e delle risorse dell'azienda</i>	8 ore
CONTENUTI	
<p> Normativa in vigore DPS Gli antivirus: parametri di scelta Installazione e configurazione corretta di un antivirus Classificazione dei malware: Virus, worm, Trojan horse, backdoor ecc. Firewall Software protezione minori online </p>	

ISO/IEC 27001:2013	
OBIETTIVI	DURATA
<p><i>Il corso permette ai partecipanti di sviluppare le competenze necessarie per controllare un Information Security Management System (ISMS) e di gestire un team di auditor applicando principi di audit largamente riconosciuti, le procedure e le relative tecniche. Durante questo corso i partecipanti acquisiscono le conoscenze e le competenze necessarie per pianificare ed effettuare abilmente audit interni ed esterni in conformità con le procedure di certificazione dello standard ISO/IEC 27001:2013</i></p>	40 ore
CONTENUTI	
<p>MODULO 1 Sicurezza delle Informazioni: Normative di riferimento ISO27001 Principi Fondamentali ISO27001 Il processo di certificazione</p> <p>MODULO 2 Information Security Management System Presentazione degli articoli dal 4 al 8 Fondamentali di un Audit: Concetti e Principi</p> <p>MODULO 3 Approccio all'Audit basato sull'evidenza e rischio</p> <p>MODULO 4 Preparazione di un Audit</p> <p>MODULO 5 Fondamentali per apertura meeting di Audit Procedure di Audit</p>	

SISTEMI E APPARATI TELEFONICI	
OBIETTIVI	DURATA
<p><i>Questo corso mira a formare un professionista in grado di installare, configurare ed aggiornare un Pc, conoscere le problematiche di diagnosi e ricerca guasti, identificare le procedure di manutenzione preventiva, conoscere i componenti hardware, gestire le problematiche sulle stampanti, conoscere i concetti base del networking, conoscere i fondamenti dei sistemi operativi, installare e configurare un sistema operativo, conoscere le problematiche di ricerca guasti, conoscere le procedure di collegamento in rete, eseguire assistenze in remoto. La figura in uscita dovrà inoltre aver sviluppato capacità comportamentali efficaci per la gestione del cliente interno ed esterno e capacità comunicative idonee per prestare assistenza telefonica</i></p>	24 ore
CONTENUTI	
<p>Approfondimenti tecnici: Hardware, Networking, Telecomunicazioni Concetti generali di informatica e reti telefoniche Comunicazione dati Metodi di trasmissione dati Reti locali Reti geografiche: circuiti ed apparecchiature</p>	

Internet
 Protocolli, Connessioni e Apparecchiature di Rete
 Internetworking
 Tecnologie emergenti
 Architettura di un sistema Telefonico
 L'interfacciamento con le centrali pubbliche
 Linee analogiche, ISDN (PRI e BRI) , VOIP
 Linee derivate dal sistema
 Reti di PABX
 Servizi offerti dai PABX

SISTEMI OPERATIVI	
OBIETTIVI	DURATA
<i>Il corso mira a fornire ai candidati le competenze tecniche per la gestione hardware e software di un computer dalla gestione dei sistemi operativi, alla manutenzione dei pc, all'installazione e alla configurazione di hardware e software</i>	8
CONTENUTI	
Le funzioni dei Sistemi Operativi Confrontare i Sistemi Operativi per comprenderne scopo, limitazioni e compatibilità Le esigenze applicative Installare un Sistema Operativo Configurazione driver e periferiche	

SQL E DATABASE	
OBIETTIVI	DURATA
<i>Trasmettere le competenze per imparare a creare e gestire database relazionali sui principali DBMS del mercato</i>	100 ore
CONTENUTI	
Introduzione ai database (relazionali) Introduzione Cos'è un database Cos'è un DBMS RDBMS: i database relazionali Lo Structured Query Language (SQL)	
Struttura di un database Introduzione Le tabelle I campi I tipi di dato Ottimizzazione delle tabelle I record Integrità referenziale Normalizzazione di un database Il progetto LIBRERIA	
(R)DBMS - MS Access, MS SQL Server e MySQL	

Introduzione ad MS Access
Introduzione ad MS SQL Server
Introduzione a MySQL

SQL DDL: Data Definition Language

Introduzione
CREATE TABLE: creazione di una tabella
CREATE INDEX: creazione di un indice
CREATE VIEW: creazione di una vista
ALTER: modifica della struttura di una tabella
DROP: cancellazione di tabelle, indici e viste

SQL DM: Data Manipulation Language

Introduzione
Operatori
INSERT: inserimento di dati in una tabella
SELECT: interrogazione di una tabella
UPDATE: aggiornamento dei dati di una tabella
DELETE: cancellazione di dati da una tabella
JOIN: relazioni tra più tabelle
Clausole UNION, TOP e SUBQUERY
Clausola INTO per effettuare il backup di tabelle e/o di interi database
Clausole SOME, ANY ed ALL

Funzioni di SQL

Introduzione
Funzioni di aggregazione
Funzioni per le stringhe, per i numeri e per le date
Istruzioni HAVING e GROUP BY

Stringhe di connessione ai database per MS ADO

Introduzione
Stringhe di connessione
UDL - Universal Data Link
Esempio pratico di utilizzo delle UDL

Leggere i dati da un db con diversi linguaggi

Introduzione
Come si colloca un db in un'applicazione Web e/o Desktop
Scelta del database a seconda del tipo di progetto
Accedere ad un database con ASP
Accedere ad un database con ASP.NET
Accedere ad un database con PHP
Accedere ad un database con Visual Basic

Sicurezza dei database e del codice SQL

Introduzione
I database sui servizi di Hosting
I database sui servizi di Housing
I database in una struttura fatta "in casa"
Sicurezza del codice
SQL Injection - Tentativi di intrusione nei database via codice

Assegnare e revocare privilegi agli utenti via codice SQL con le istruzioni GRANT e REVOKE

STAMPANTI E SCANNER	
OBIETTIVI	DURATA
<i>Il corso mira a fornire ai candidati le competenze tecniche per la gestione hardware e software di un computer dalla gestione dei sistemi operativi, alla manutenzione dei pc, all'installazione e alla configurazione di hardware e software</i>	8 ore
CONTENUTI	
Tipi di stampanti e scanner attualmente disponibili Il processo di installazione e di configurazione per stampanti Il processo di installazione e configurazione di scanner Tecniche di manutenzione preventiva per stampanti e scanner Risoluzione problematiche e malfunzionamenti di stampanti e scanner	

SVILUPPO DI APPLICAZIONI WEB	
OBIETTIVI	DURATA
<i>Il corso ha come obiettivo la trattazione esauriente degli aspetti di base della grafica applicata al web. Al termine si sarà in grado di utilizzare il principale software grafico e realizzare siti web multimediali</i>	8 ore
CONTENUTI	
Creazione di applicazioni web Strumenti per la gestione di database	

TECNICHE DI CABLAGGIO STRUTTURATO IN RAME E FIBRA OTTICA DATI	
OBIETTIVI	DURATA
<i>Fornire le conoscenze tecnico – specialistiche nel campo delle infrastrutture di rete in rame e in fibra ottica</i>	20 ore
CONTENUTI	
Cablaggio strutturato degli edifici: principi, norme e funzionalità. Connessione del cablaggio a sorgenti esterne: ADSL e Tooway. Connessioni in Fibra Ottica dati: creazione di dorsali per impianti di cablaggio strutturato. Connettorizzazione e giunzione della fibra ottica dati. Gli apparati di rete: switch, router e firewall: principi di funzionamento e configurazione. Il VoIP: principi, apparati e struttura della rete Impiego del VoIP in strutture più estese: utilizzo dei centralini VoIP e dei telefoni IP.	

USO DEL COMPUTER E GESTIONE DEI FILE	
OBIETTIVI	DURATA
<i>Fornire la conoscenza pratica delle funzioni di base di un personal computer e del suo</i>	8 ore

<i>sistema operativo</i>	
CONTENUTI	
<p>Utilizzare le funzioni principali del sistema operativo, incluse la modifica delle impostazioni principali</p> <p>Operare efficacemente nell'ambiente di desktop e utilizzare un ambiente grafico</p> <p>Conoscere i concetti principali della gestione dei file ed essere in grado di organizzare in modo efficace i file e le cartelle in modo che siano semplici da identificare e trovare</p> <p>Utilizzare programmi per comprimere ed estrarre file di grandi dimensioni e utilizzare un software antivirus per proteggere il computer dai virus</p>	

VIDEOSCRITTURA CON WORD	
OBIETTIVI	DURATA
<i>Spiegare gli elementi fondamentali della videoscrittura, facendo contemporaneamente apprendere l'uso del Word, anche nelle sue caratteristiche più avanzate (mailing, modelli, stili)</i>	16 ore
CONTENUTI	
<p>Introduzione Fondamenti della videoscrittura</p> <p>Scrittura di una lettera commerciale Elementi di una lettera commerciale</p> <ul style="list-style-type: none"> • dati del mittente • dati del destinatario • data • testo del documento • dicitura e firma <p>Definire la struttura della lettera Inserimento testo Inserire caselle ed elenchi Formattazione del documento Inserimento delle tabulazioni Creazione di una busta Anteprima di stampa Realizzare un documento interattivo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Preparare il testo ed inserire i campi • Impostare l'aiuto contestuale <p>Macro e cornici</p>	

VISUAL STUDIO EXPRESS	
OBIETTIVI	DURATA
<i>Il corso ha come obiettivo la trattazione esauriente degli aspetti di base della grafica applicata al web. Al termine si sarà in grado di utilizzare il principale software grafico e realizzare siti web multimediali</i>	8 ore
CONTENUTI	
<p>Visual Studio Express per il Web La finestra Solution Explorer Il Toolbox</p>	

VRAY	
OBIETTIVI	DURATA
<i>Fornire gli strumenti per realizzare render foto-realistici sulla base del Vray</i>	20 ore
CONTENUTI	
Introduzione a VRay Global Switches Image Sampler (Antialiasing) Indirect Illumination (GI) Environment Caustiche Color Mapping Displacement Materiali e Mappe Camere e Luci Render Elements	

WEB 2.0	
OBIETTIVI	DURATA
<i>Permettere a web master che devono impostare e supportare iniziative di marketing on line sia nel settore B2B o B2C di realizzare siti internet più interattivi e sempre più "vicini e similari" ai social network</i>	60 ore
CONTENUTI	
<p>WEB 2.0 caratteristiche sociali</p> <p>Uso sociale del software</p> <p>Il valore dei contenuti delle applicazioni Web 2.0</p> <p>La partecipazione</p> <p>Principi fondanti: fiducia, credibilità e controllo sociale</p> <p>Nuove dimensioni del diritto d'autore: copyright e copyleft</p> <p>II WEB 2.0</p> <p>Le teorie: leggi di Metcalfe, la legge di Reed, coda Lunga, legge di Pareto</p> <p>Il vecchio Web e il Web 2.0</p> <p>Caratteristiche generali Web 2.0</p> <p>Cos'è un blog</p> <ul style="list-style-type: none"> • Corporate blog • Microblogging <p>Caratteristiche dei contenuti del WEB 2.0</p> <p>Il web semantico</p> <p>Tag e metadati</p> <p>Folksonomy</p> <p>Motori semantici</p> <p>Geolocalizzazione e geotagging</p> <p>Wiki</p> <p>Wikipedia in teoria e in pratica</p>	

Enterprise wiki

Caratteristiche tecniche del WEB 2.0

Ajax

Mashup

RSS

I Feed RSS

- Che cosa sono e a che cosa servono
- Come leggerli
- Come sottoscriverli

I Podcast

- Cosa sono
- Come utilizzarli

Tagging E Social Network

Perché, come e dove utilizzare la SNA nei servizi Web 2.0

Che cosa sono e a che cosa servono

Teoria delle reti: Sei gradi di separazione e small words

Linkedin

Facebook

My Space

Twitter

Xing

Plaxo

Ning

Il mondo google

Perché occuparsene

Android

Docs

OpenSocial

Geo Tagging

Astroturfing

WEB DESIGN – CORSO BASE

OBIETTIVI

DURATA

Apprendere il funzionamento di base e diventare autonomi nella creazione di semplici siti internet dai contenuti statici con l'implementazione di qualche animazione

80 ore

CONTENUTI

Panoramica

Internet, il Web, il W3C e gli standard

La guerra dei browser e la retrocompatibilità

Prendere confidenza con XHTML : i tools e le risorse

Le normative di definizione del XHTML

I Namespace

Strictly Conforming Documents

Versioni e DOCTYPE

La struttura di un documento XHTML

Migrazione dalle pagine HTML

Differenze tra HTML e XHTML
 Markup: elementi, attributi e valori
 L'importanza degli attributi
 Maiuscole e minuscole
 Convertire una pagina HTML in XHTML
 Convalidare il documento XHTML

Migliorare i propri skills

Dichiarazione delle Encoding tabelle caratteri
 Importanza delle sezioni Header
 Nominare gli elementi
 Includere le immagini
 L'attributo ALT nel tag IMG
 Le tabelle e i frame

Utilizzo delle tabelle per formattare dati tipo grid

Il problema delle tabelle
 Le insidie dietro le tabelle
 L'attributo Summary
 L'header di una tabella
 L'attributo abbr

I form

Metodi di formattazione di form
 L'attributo Label, e fieldset
 Definire un Form
 Gli style nei Form

Visualizzare contenuti sul WEB, tecniche CSS

I font : tecniche di visualizzazione
 Migliorare la leggibilità del font
 Font Monospaced e Preformatted
 I Fogli di stile per la formattazione dei contenuti
 Differenti dichiarazioni di fogli di stile
 Struttura di un foglio di stile
 Regole e commenti nei CSS
 Fogli di stile in linea, interni ed esterni al documento
 Realizzare un layout a 2 o 3 colonne tableless con CSS positioning

Creare un sito interamente con XHTML

Il ciclo di vita dei documenti XHTML
 Dal layout al browser
 Validare le pagine del sito
 Pubblicare i documenti XHTML

WEB DESIGN – CORSO AVANZATO

OBIETTIVI

Potenziare le abilità grafiche per la creazione di siti più complessi e interattivi

DURATA

80 ore

CONTENUTI

Riepilogo XHTML

Riepilogo dei vari tag e della loro corretta dichiarazione e scrittura
 Utilizzo di XHTML 1.1 (la forma più ristretta e rigida di XHTML)

Riepilogo CSS e tecniche avanzate

Riepilogo CSS
 Elementi di formattazione avanzata
 Tecniche di crossbrowsign, retrocompatibilità e solidità.
 Gestione avanzata del Box Model
 Tecniche per i Layout
 CSS alternativi per stampa e palmari

Sviluppo con JAVASCRIPT non intrusivo

Approccio a javascript in conformità degli standard
 Standard ECMA script
 Il frame work J-query
 Intergrazione di Macromedia Flash con Flash Object JS

La Legge Stanca, il regolamento ed i decreti ministeriali

La Legge 4/2004
 Il Regolamento
 I Decreti Ministeriali con i requisiti per l'accessibilità

L'accessibilità secondo la legge

Accessibilità del Web
 Requisiti per il Web
 Pro e contro
 Analisi di ciascun requisito
 Verifica tecnica di un sito Web

Gli strumenti e le tecniche

Usabilità nel Web
 Fondamenti
 Qualità del software
 Le norme ISO
 Estensione al Web
 Le Euristiche di Nielsen
 I criteri essenziali

Verifica soggettiva e oggettiva di un sito WEB

Gli altri requisiti di accessibilità
 Hardware e Software di base
 Applicazioni
 Multimedia

WORD AVANZATO	
OBIETTIVI	DURATA
<i>Offrire ai partecipanti l'opportunità di imparare a conoscere al meglio l'utilizzo esclusivo di Word sul posto di lavoro</i>	32 ore
CONTENUTI	

Creazione di un documento

Creare un nuovo documento e salvarlo nei diversi formati
 Modificare le impostazioni di word (nome dell'utente etc.)
 Personalizzare l'ambiente di lavoro con la gestione delle barre degli strumenti
 Impostazione del documento, margini, intestazione, piè di pagina.

Selezioni

Selezionare una parola, un paragrafo o l'intero documento
 Effettuare operazioni di copia/taglia/incolla di porzioni di testo

Stili

Applicare stili carattere e stili paragrafo
 Utilizzare la funzione copia formato

Formattazione del testo e visualizzazioni

Impaginazione evoluta di un testo
 Utilizzo dei tabulatori – la funzione formato tabulazioni
 Utilizzo del righello
 la funzione formato > bordi e sfondo
 la funzione formato colonne
 Inserimento dei grafici e proprietà degli stessi

Inserimento di oggetti

l'utilizzo delle immagini
 la funzione formato immagine > layout
 l'inserimento di elementi aggiuntivi nel testo
 Inserimento e utilizzo delle tabelle
 la funzione disegna tabella
 colonne/righe/celle di tabelle: eliminazione e aggiunta
 Inserimento e utilizzo di immagini in strutture complesse

Strumenti

Lo strumento trova e sostituisci
 Panoramica sul menù "opzioni"
 Interruzioni di pagina, testo, colonna e sezioni
 Intestazioni e piè di pagina in una o più sezioni
 Utilizzo dei riferimenti e campi (cenni)
 Utilizzo della funzione di Stampa Unione

Stampa

Rifinire un documento e prepararlo alla stampa (controllo ortografico)
 Inserimento di interruzioni di pagina
 Inserimento del numero di pagina
 Impostazioni di Stampa

WORD BASE	
OBIETTIVI	DURATA
<i>Acquisire conoscenze di base sull'uso di Word</i>	24 ore
CONTENUTI	
Word	
Lo schermo di Word, Modalità di visualizzazione	

Cos'è un documento

Interfaccia utente

Aprire un documento esistente

Scrivere un nuovo testo

Salvare un documento

Help in linea

Tecniche di selezione e modifica dei testi

Stampare un documento (anteprima e opzioni)

Stili (creazione, modifica ed applicazione). Documenti strutturati. Gestione dei livelli

Modelli (realizzazione ed utilizzo)

Stampa unione (documento base e dati)

Formati

Formato Carattere (tipo, stile, grandezza, effetti, spaziatura, posizione)

Formato Paragrafo (rientri, allineamento, interlinea, spaziatura, interruzione pagina)

Tabulazioni e il righello. Bordi e sfondi. Elenchi puntati e numerati

Tabelle (creazione, manipolazione, inserimento dati e formattazione)

Formato del documento, intestazioni e piè di pagina. Colonne, Sezioni e Note

Funzionalità aggiuntive

Controllo ortografico, Thesaurus, il Glossario

Trova e Sostituisci

Numeri di pagina

Inserimento di immagini e foto

La grafica nei documenti. Le Word-Art



 Talentform
 Talentform
abruzzo

Contattaci per ricevere una consulenza gratuita sulla tua Azienda

- ✓ **ANALIZZARE** i fabbisogni formativi
- ✓ **PROGETTARE** il percorso formativo ad hoc per la sua Azienda
- ✓ **INDIVIDUARE EVENTUALI STRUMENTI DI FINANZIAMENTO** attraverso Fondi Interprofessionali, Regionali, di categoria e gestire le pratiche di presentazione, monitoraggio e rendicontazione Piani
- ✓ **EROGARE** gli interventi formativi personalizzati
- ✓ **RILASCIARE ATTESTATI** validi ai fini normativi

TALENTFORM

Sede legale Via Angelo Bargoni, 8 - Roma 00153
Tel. +39.06.45474931 – Fax. +39. 06.45474930

Sedi operative:

Roma Via Angelo Bargoni, 8 – SC. B

Taranto Via delle Isole Cheradi, 5

Pescara: Via Chiarini, 191

Via Raiale, 110 bis c/o Confindustria

Napoli: Via Guantai Nuovi, 11

www.talentform.it

fondi@talentform.it

Connect with us

We're on Social Networks.
Follow us & get in touch.

