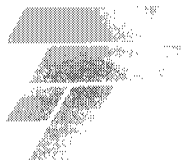


CAPITANO  
PANZANO



Spett.le  
**PRES. CONSIGLIO DEI MINISTRI**  
Segretariato Generale  
Dip. Politiche di Gest. Prom. e Svil. delle  
Risorse Umane e Strumentali  
Uff. Politiche formative e di sviluppo  
Servizio Politiche formative  
Via della Mercede, 96  
00187 Roma

Roma 27 Novembre 2012

**OGGETTO: Offerta**

Con riferimento alla Vostra richiesta, ci preghiamo sottoporVi la nostra migliore offerta relativa alla realizzazione, presso la Vostra sede di Roma di una edizione del seguente corso di formazione:

**Sviluppo di applicazioni per Piattaforme Mobili**

Durata: 3 giorni  
Prezzo: Euro 6000,00 (+iva)  
Contenuti: Allegato A  
Data: Da concordare

Il prezzo è comprensivo di docenza, spese di trasferta del docente, documentazione per ogni singolo partecipante.

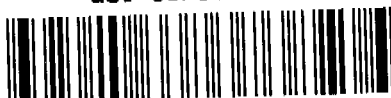
Per motivi didattici e di efficacia dell'attività formativa, viene richiesta una partecipazione massima di 12 persone per edizione.

La presente offerta è valida fino al 10 Dicembre 2012.

In attesa di una Vostra cortese risposta, ci è gradita l'occasione per esprimerVi la nostra completa disponibilità per ogni ulteriore chiarimento e/o informazione.

Cordiali saluti.

Presidenza del Consiglio dei Ministri  
**DiPRUS 0049521 A-4.4.9**  
del 30/11/2012



7363231

**Technology Transfer Srl**

*Francesca Lesnoni*  
Francesca Lesnoni

**TECHNOLOGY  
TRANSFER**



# **SVILUPPO DI APPLICAZIONI PER PIATTAFORME MOBILI**

## **DESCRIZIONE**

L'evoluzione tecnologica ha portato alla creazione di dispositivi portatili (PDA, Smartphone, Tablet) con capacità di memorizzazione e potenza di calcolo paragonabile a quella dei PC e dei laptop di pochi anni fa. Le aziende stanno iniziando a portare, con successo, le proprie applicazioni su questi strumenti (basta pensare alle oltre 300.000 applicazioni attualmente sviluppate per iPhone). La "guerra" tra i produttori di dispositivi per l'imposizione della loro piattaforma complica le operazioni di progettazione e di sviluppo di applicazioni e rende difficoltosa la creazione di applicazioni realmente portatili.

Le potenzialità delle piattaforme mobili sono notevoli ma gli errori che si possono fare in fase di progetto e sviluppo delle applicazioni possono ridurre, se non annullare, i vantaggi di queste tecnologie.

Il corso, partendo dall'analisi delle differenze tra un'applicazione tradizionale ed un'applicazione per dispositivi mobili, descrive e confronta le principali architetture e le principali tecnologie che è possibile utilizzare e fornisce "gli strumenti" teorici e pratici per progettare e sviluppare al meglio le applicazioni. La descrizione dei vari argomenti è coadiuvata dall'utilizzo di esempi pratici.

## **PROGRAMMA**

- **Introduzione al Mobile Computing**
  - cos'è il Mobile Computing
  - anatomia di un dispositivo mobile (prestazioni ridotte, bassa capacità di memoria, banda di rete limitata...)
  - categorie di dispositivi mobili
  
- **Progettare applicazioni mobili**
  - architettura delle applicazioni mobili (stand-alone, Web e Client/Server)
  - caratteristiche delle applicazioni mobili
  - progetto della user interface
    - stand-alone o Web application
    - pattern per l'interazione con l'utente
    - progettare applicazioni per uno "schermo ridotto"
    - progettare Web application fruibili su dispositivi differenti
  - Il problema della portabilità
  - strumenti per il progetto e il disegno della user interface
  - progettare il layer a servizi
    - SOAP o REST?
  - problematiche di accessibilità e usabilità



- **Piattaforme a confronto**
  - le principali piattaforme per il Mobile Computing (Apple iOS, Symbian, Windows Mobile, Android, Palm WebOs...)
  - vantaggi e svantaggi delle singole piattaforme
  - Confronto tra le piattaforme
  
- **Sviluppo di applicazioni mobili**
  - pattern per lo sviluppo delle applicazioni
  - le tecnologie per lo sviluppo di applicazioni mobili
    - tecnologie Apple
    - Java ME e Java FX
    - lo Script engine di Android
    - Microsoft Silverlight
    - le tecnologie basate su flash
    - il nuovo HTML5 e le applicazioni mobili
  - sviluppare applicazioni multipiattaforma
  - implementare il layer a servizi
  - testing di un'applicazione mobile
  
- **Problematiche di sicurezza delle applicazioni mobili**
  - criticità relative alla sicurezza delle applicazioni mobili
  - strumenti e standard per la sicurezza di applicazioni mobili
  - principali pattern per progettare e implementare la sicurezza di applicazioni mobili
  
- **Cloud Computing, SOA, Web 2.0 e mobile users**
  - vista d'insieme
  - strumenti SOA per il Cloud Computing
  - applicazioni Web 2.0 on the Cloud
  - il Cloud Computing e le piattaforme mobili
  
- **Vendere le applicazioni mobili**
  - modelli di Business
  - gli store on-line
  - pubblicità embedded
  
- **Casi Studio ed esempi**