

E4job

Cultura digitale per il lavoro

Syllabus 1.0

1. Utilizzo critico e consapevole dei social network e dei media
 - 1.1. Essere Digitali Consapevoli
 - 1.1.1. Le Competenze Digitali come fattore di innovazione del Business
 - 1.1.2. Il Cittadino Digitale
 - 1.2. Immaginare il Cambiamento
 - 1.2.1. Quando il Cambiamento diventa Mutazione
 - 1.2.2. Social Media
 - 1.2.3. Digital Marketing & Social Customer
 - 1.2.4. Il mondo delle Mobile App
 - 1.2.5. Cloud Computing
 - 1.2.6. Internet of Things
 - 1.3. Garantire la Sicurezza
 - 1.3.1. Il fattore umano
 - 1.3.2. Introduzione alla Sicurezza
 - 1.3.3. Identificazione, autenticazione, crittografia e non ripudio
 - 1.3.4. Principali tipi di attacco
2. Pensiero computazionale
 - 2.1. Capire la logica del Coding
 - 2.1.1. Logica e Pensiero Computazionale
 - 2.1.2. Pensare per oggetti
 - 2.2. Gestire le informazioni
 - 2.2.1. Il valore dei dati: la Business Intelligence
 - 2.2.2. Big Data e le 4V: Volume, Velocità, Varietà, Veridicità
 - 2.2.3. Open Data: la valorizzazione del patrimonio informativo pubblico
 - 2.3. Interagire con la Tecnologia
 - 2.3.1. Dall'Interfaccia Utente alla User Experience
 - 2.4. Capire l'Infrastruttura Digitale
 - 2.4.1. Dai Sistemi ai Servizi
3. Produzione e legami con il mondo del lavoro
 - 3.1. Gestire un Progetto
 - 3.1.1. Gestire progetti: elementi di Project Management
 - 3.1.2. Nuovi fattori critici: Instabilità, Tempo
 - 3.1.3. Pensare Agile
 - 3.2. Promuovere la Qualità
 - 3.2.1. Capire i Fabbisogni: Comunicare, Modellare, Condividere
 - 3.2.2. Qualità: "dal Zero Defect al Good Enough"
 - 3.3. Fare Innovazione Digitale
 - 3.3.1. Adottare l'innovazione (Curva di Rogers, Hype Cycle)
 - 3.3.2. Valutare i punti di forza, debolezza, le opportunità e le minacce di un progetto o in un'impresa
 - 3.3.3. Il rischio come opportunità