

Format scheda descrittiva di un intervento afferente la programmazione 2014-2020

Caratteristiche essenziali dell'intervento

<p>Enfatizzare connessione tra il progetto ed il Pilastro Sociale</p>	<p>Il Sud è notoriamente riconosciuto come serbatoio di talenti e di competenze di assoluto valore che però molto spesso non trova adeguati spazi e soddisfazioni professionali. Questo progetto intende raggiungere una controtendenza ovvero creare le condizioni per fare nascere nel nostro territorio regionale un vero e proprio ecosistema dell'innovazione digitale dove i talenti formati possano trovare le condizioni per poter un'occupazione flessibile e sicura (quinto principio chiave del Pilastro europeo dei diritti sociali).</p>
<p>Obiettivo generale del progetto</p>	<p>Obiettivo del progetto è quello di fornire agli studenti le competenze necessarie a diventare "developer" di app innovative, ossia dei professionisti in grado di progettare, implementare e commercializzare servizi innovativi sulle piattaforme tecnologiche Apple. L'intervento si sviluppa su due assi principali: il primo di natura essenzialmente tecnologica che mira a fornire le competenze informatiche per un efficiente uso delle risorse grafiche e computazionali dei sistemi; il secondo di natura più ampia, che invece intende fornire competenze sia sui cosiddetti soft skill sia relative alla capacità di ideare e progettare App di grande impatto, sia, infine, alla capacità di creare e gestire una start-up tecnologica. Gli studenti della Apple Developer Academy creano App come parte dell'offerta formativa e hanno la piena proprietà intellettuale di ciò che producono durante il loro tempo in Academy.</p>
<p>Azioni del progetto</p>	<p>Il progetto prevede un primo ciclo di durata annuale, con rinnovo per ulteriori due cicli annuali. Ogni ciclo della durata di nove mesi prevede la partecipazione di un numero massimo di 400 studenti (salvo che per il primo ciclo, per il quale è prevista la partecipazione di un massimo di 200 studenti) ai quali viene attribuita una borsa finanziata con il POR Campania FSE 2014-2020. Durante il primo semestre sono forniti programmi accademici finalizzati al potenziamento ed al miglioramento delle competenze degli studenti, per lo sviluppo di software, in conformità alla piattaforma iOS; nel corso del secondo semestre, gli studenti collaborano tra loro per la creazione delle applicazioni (iOS, tvOS, e/o watchOS) che saranno poi sottoposte alla valutazione di Apple, per la distribuzione nei relativi Store.</p> <p>Il primo anno ha visto la selezione di 200 studenti su più di 4.000 aspiranti candidati che per il 95% è proveniente dall'Italia e per il restante 5% dal resto del mondo. La prima coorte di 100 studenti è iniziata nell'ottobre 2016 e terminata nel giugno 2017. La seconda coorte dei restanti 100 studenti positivamente selezionati è iniziata nel gennaio 2016 e terminata nel settembre 2017. Le attività didattiche si sono svolte dal lunedì al venerdì per un totale di 750 ore complessive.</p> <p>Il secondo anno è iniziato nell'ottobre 2017 ed è terminato nel giugno 2018 a seguito di una selezione di 400 studenti su più di 4.000 aspiranti candidati che a differenza dell'anno precedente per più del 10% sono provenienti dall'estero. La seconda coorte è iniziata nel gennaio 2018 ed è terminata nel settembre 2018. Essa ha visto una percentuale femminile leggermente più alta rispetto all'anno precedente. Le attività didattiche si sono svolte dal lunedì al venerdì per un totale di 750 ore complessive per la Standard Class e un numero di ore non inferiore a 750 per la Master Class. Il bando è stato aperto a tutti i cittadini italiani e stranieri UE ed extra UE di qualsiasi età in possesso di Diploma per la Standard Class e Laurea Magistrale per la Master Class.</p> <p>Per quanto riguarda le attività didattiche le lezioni all'Academy sono tutte basate sul Challenge Based Learning (CBL), un approccio multidisciplinare all'insegnamento e all'apprendimento. Usando il CBL, i nostri docenti incoraggiano gli studenti a sfruttare le tecnologie che usano quotidianamente per risolvere problemi reali. CBL è un metodo collaborativo e pratico, che richiede agli studenti di lavorare con altri studenti, i loro docenti e gli esperti in giro per il mondo per sviluppare una più approfondita conoscenza delle</p>

	<p>materie che studiano, accettare e risolvere sfide, intraprendere azioni, condividere la loro esperienza ed entrare in una discussione globale attorno a problematiche importanti. All'Academy, il linguaggio usato per l'insegnamento è l'inglese.</p> <p>In particolare offrendo a tutti gli studenti le cosiddette "Soft Skill" (intelligenza emozionale, adattabilità, abilità a collaborare e trattare, consapevolezza delle circostanze).</p>
Elementi identificativi dell'intervento	
Denominazione del Programma Operativo	POR Campania FSE 2014 - 2020
Denominazione Intervento	IDA IOS Developer Academy
Data inizio	Ottobre 2016
Data conclusione	Giugno 2019
Stato attività	In corso/Concluso
Asse e priorità	III – priorità 10.iv
Destinatari	Cittadini italiani, comunitari ovunque soggiornanti e non comunitari, nati dopo il 01/01/1986 ed in possesso del diploma di scuola secondaria di secondo grado o titolo equipollente qualora non conseguito in Italia
Importo impegnato in totale	€ 6.840.000,00