



TECH PRODUCT DEVELOPMENT

Come guidare lo sviluppo digitale senza un background tecnico.



Live Streaming



Progetto personale



10 incontri
18.30 - 19.30



Max 10 partecipanti

Indice

Fargin Academy

3

Perché sceglierci

4

Tecnologia per il Business

5

Tech Product Development

6

Risultati Attesi

7

Programma

8

Emanuele Buchicchio

10

Contatti

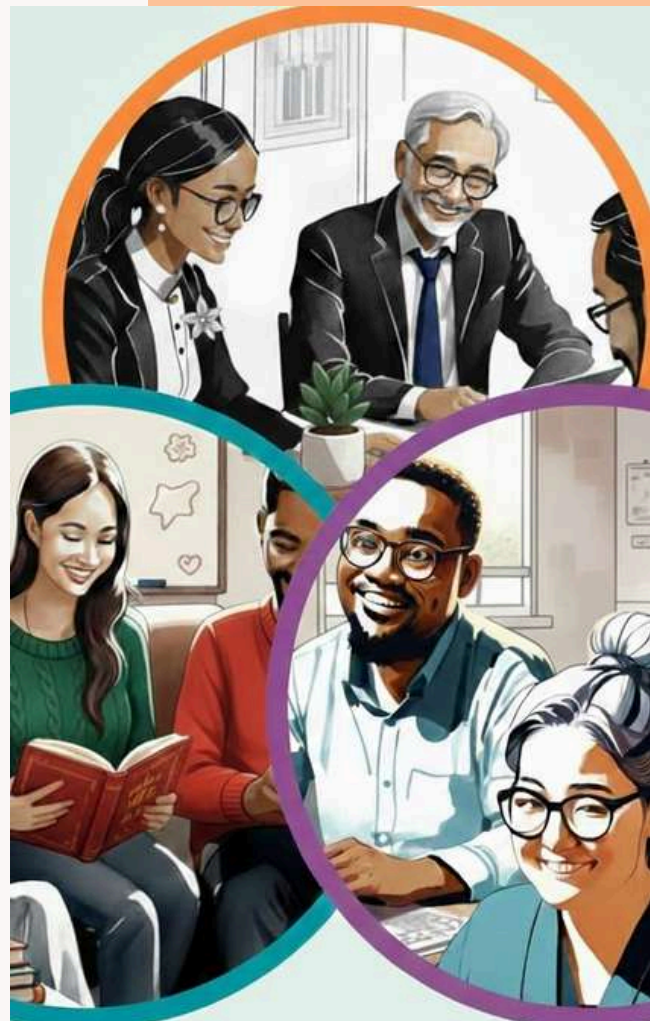
11

Fargin Academy

**Il luogo in cui i professionisti si incontrano
per apprendere da altri professionisti.**

Fargin in Yiddish significa “*Orgoglio e sincera felicità per il successo di qualcun altro*” e per noi racchiude la gioia della collaborazione tra dipartimenti diversi, che alimenta il processo di innovazione continua.

Proponiamo corsi pratici, in live streaming, destinati a piccole classi con docenti dall’eccellente background.





Perché sceglierci

- ✓ Progetto personale, lezioni online live, approfondimenti.
- ✓ Massimo 10 partecipanti per garantire alta interattività.
- ✓ Accesso illimitato alla piattaforma di studio.
- ✓ Registrazioni delle lezioni live disponibili per 6 mesi.
- ✓ Certificato e Open Badge da condividere.

Tecnologia per il Business

Sviluppiamo la sinergia tra i dipartimenti tecnici e quelli orientati al business.

I percorsi 'Tech per Business' rendono comprensibili gli aspetti tecnici ai non-tech.

Capire l'architettura del software e la logica dell'AI è fondamentale per esercitare una leadership consapevole e guidare la rivoluzione, senza subirla.

L'innovazione nasce proprio dall'incontro delle diverse prospettive: tech e business.



Tech Product Development: architettura, requisiti e qualità del software.

Come guidare lo sviluppo digitale senza un background tecnico.

Un corso innovativo e interattivo dedicato a Product, Business Founder, Sales, Marketer, PM e professionisti non tecnici che desiderano padroneggiare i concetti chiave dello sviluppo software per tradurre gli obiettivi di business in requisiti chiari e misurabili riducendo i tempi di sviluppo e ottimizzando le risorse.



Risultati attesi

- ✓ Disegnare la propria architettura SW ad alto livello.
- ✓ Progettare l'integrazione di ML ed AI in prodotti SW esistenti.
- ✓ Scrivere un documento di requisiti di un progetto SW.
- ✓ Misurare la qualità e la produttività dei fornitori di SW.

10 Settimane per comprendere il tuo prodotto digitale

Le prime 5 settimane sono dedicate all'architettura software

FRONT END E BACK END

Dai il via al tuo progetto personale esplorando user story, modelli di sviluppo e ciclo di vita del software. Impara a definire requisiti funzionali e non funzionali, valutare l'impatto SEO e la qualità dei dati per strutturare un prodotto scalabile.

CLOUD E APP

Approfondisci le potenzialità del cloud e delle architetture distribuite: serverless, CDN, microservizi e orchestrazione. Scegli in modo consapevole tra app native, ibride e PWA e valuta AR e VR per potenziare il tuo progetto.

10 Settimane per comprendere il tuo prodotto digitale

La seconda parte è dedicata alle tecnologie emergenti e a come valutare i fornitori

MACHINE LEARNING E AI

Dall'apprendimento supervisionato e non supervisionato, al reinforcement learning, scopri come valutare i modelli ML e integrarli nel tuo progetto. Disegna la tua architettura AI-driven per innovare il tuo business sfruttando i dati.

COSTI E QUALITÀ DEL SW

Concludiamo il percorso imparando a selezionare e valutare i fornitori di software, bilanciando qualità, costi e performance e costruendo checklist pratiche per portare il tuo progetto dalla teoria alla realtà.

Emanuele Buchicchio

Ingegnere informatico, nel PhD ha approfondito la gestione dell'incertezza nei modelli di machine learning.

In oltre 20 anni di esperienza ha ricoperto ruoli tecnici e manageriali in diversi ambiti: IoT, Industry 4.0, intelligenza artificiale, qualità del SW.

Dedito alla formazione continua e attento agli aspetti del business, ha conseguito un MBA.

Attualmente è CTO in una software house.



DOCENTE DI
TECH PRODUCT
DEVELOPMENT



Fargin
Academy

Contatti

info@fargin.space

+39 378 41 21 253

Social

