Denominazione del profilo professionale: **PROGRAMMATORE INFORMATICO** DETERMINAZIONE DIRIGENZIALE N. DPG025/370 DEL 09.10.2026	
Descrizione del profilo professionale	Il Programmatore informatico, sulla base delle indicazioni di progettazione, sviluppa e collauda applicazioni software e siti web, utilizzando uno o più linguaggi di programmazione, curando la verifica delle funzionalità del software secondo criteri ergonomici, di accessibilità ed usabilità e la redazione della manualistica tecnica d'uso.
Settore Economico-Professionale	14 - Servizi digitali
ADA	ADA.14.01.07 - Progettazione della User Experience ADA.14.01.09 - Sviluppo applicazioni ADA.14.01.12 - Rilascio (deployment) della soluzione ADA.14.01.13 - Produzione di documentazione tecnica e illustrativa di prodotti/servizi
Gruppo/i di correlazione	
Livello EQF	5
Codice univoco ISTAT CP2021	3.1.2.1.0 - Tecnici programmatori
Referenziazione ATECO 2025	62.10.00 – Attività di programmazione informatica
Unità di Competenza costituenti il profilo	1) Supportare la progettazione dell'esperienza e dell'interfaccia utente 2) Sviluppare le applicazioni informatiche 3) Effettuare testing e collaudo 4) Produrre la documentazione tecnica e illustrativa
Denominazione della Unità di Competenza **Supportare la progettazione dell'esperienza e dell'interfaccia utente**	
Risultato atteso	Analizzare le caratteristiche del prodotto digitale con riferimento ai suoi utilizzatori e al mercato di riferimento, supportando la progettazione del prodotto digitale secondo criteri ergonomici, di accessibilità ed usabilità al fine di ottimizzarne la user experience.
EQF	5
Conoscenze	- Stato dell'arte delle tecnologie in ambito ICT - Elementi di scienze cognitive applicate al design di servizi ed interfacce digitali - Principi di universal design - Criteri ergonomici, di accessibilità ed usabilità - Criteri e standard di progettazione di interfacce - Linee guida sull'accessibilità degli strumenti informatici - Linee guida relative all'accessibilità dei servizi digitali - Progettazione di wireframe e prototipi -Metodologie di monitoraggio e valutazione della conformità degli strumenti informatici alle prescrizioni in materia di accessibilità
Abilità	- Supportare la progettazione del prodotto secondo criteri ergonomici e di accessibilità (dimensione tasti, contrasto colori ecc.) al fine di ottimizzarne la user experience - Supportare la progettazione del prodotto digitale sulla base dei principi di Universal Design - Progettare i prototipi realizzando tutte le schermate previste per

	rappresentare tutte le funzionalità del prodotto ai fini delle successive fasi di sviluppo -Progettare wireframe, per presentare le funzionalità ed i meccanismi di interfaccia che devono essere garantiti nello sviluppo del prodotto - Progettare mock-up del prodotto digitale per illustrarne agli utenti finali le principali caratteristiche, le funzionalità e le modalità d'uso dello stesso - Applicare metodologie di monitoraggio e valutazione della conformità degli strumenti informatici alle prescrizioni in materia di accessibilità
Indicatori di valutazione	Per tipologie di prodotto digitale e di utilizzatori, individuare le caratteristiche di ergonomia, accessibilità ed usabilità e sviluppare la progettazione di massima dei relativi prototipi, in coerenza con i principi e le linee guida applicabili
Soglia minima di prestazione	Per almeno due tipologie di prodotto digitale, di cui un sito web o applicazione su dispositivi mobili, motivata individuazione delle principali caratteristiche di ergonomia, accessibilità ed usabilità e conseguente progettazione di massima di almeno un prototipo, individuando ed applicando le relative linee guida.
Denominazione della Unità di Competenza **Sviluppare le applicazioni informatiche**	
Risultato atteso	Sviluppare le componenti software e le interfacce utente in applicazione delle specifiche di progettazione, a partire dall'individuazione delle migliori opzioni tecniche disponibili, configurando l'ambiente applicativo appropriato, integrando quanto sviluppato con le altre componenti del sistema e rilasciando un prodotto software privo di anomalie bloccanti.
EQF	5
Conoscenze	- Fondamenti di informatica: architetture, sistemi operativi - Principi di programmazione, relazioni fra algoritmi e dati - Ciclo di vita del software - Architetture software: componenti, relazioni e collegamenti tra i moduli applicativi - Principi di riuso ed integrazione software - Stato dell'arte delle tecnologie in ambito ICT - Principi e tecniche di cybersecurity, migrazione e protezione dei dati - Linguaggi di programmazione orientati ad oggetti e relativi framework - Linguaggi di scripting e relativi framework - Metalinguaggi di markup - Modelli di programmazione e Design Pattern - Database relazionali (SQL) e non relazionali (NoSQL). - Strumenti a supporto del processo di sviluppo del software - Metodi per ottimizzare l'efficienza, i costi e la qualità nello sviluppo di applicazioni
Abilità	- Scegliere le soluzioni tecniche più adeguate alle esigenze - Definire le caratteristiche degli ambienti applicativi di sviluppo e di produzione - Realizzare o modificare applicazioni e algoritmi attraverso l'utilizzo di framework, di linguaggi di programmazione o di scripting procedurali o a oggetti e di metalinguaggi di markup, applicando principi di User Experience (UX), di business logic e di responsive design - Utilizzare strumenti a supporto del processo di sviluppo del software, inclusi supporti di intelligenza artificiale

	- Modellare i dati e realizzare il database utilizzando il DBMS (relazionale o NoSQL) definito nelle specifiche progettuali - Applicare metodi e strumenti per il popolamento e la migrazione dei dati - Realizzare procedure di storage e ricerche semantiche nei diversi ambienti (SQL, NoSQL, Document oriented) - Integrare il software eventualmente già esistente attraverso lo sviluppo e l'installazione di moduli e procedure adeguate a garantire il funzionamento delle applicazioni sviluppate - Implementare gli aspetti legati alla sicurezza, alle prestazioni, all'interoperabilità, al riuso e all'accessibilità delle applicazioni - Eseguire test di funzionalità e di interoperabilità dei moduli sviluppati - Gestire ed eseguire il debug del codice individuando ed eliminando anomalie - Produrre i documenti relativi ai deliverable di ciascuna fase di sviluppo del prodotto
Indicatori di valutazione	Per tipologie di prodotto digitale, sulla base delle caratteristiche di progettazione date, definire l'approccio tecnico di sviluppo, inclusivo di scelta dell'ambiente e dei linguaggi di programmazione, della tipologia di DBMS e degli strumenti a supporto del processo di sviluppo, procedendo allo sviluppo del codice ed al suo debug
Soglia minima di prestazione	Per almeno due tipologie di prodotto digitale, di cui un sito web o applicazione su dispositivi mobili, sulla base del set di indicazioni progettuali date, motivata individuazione dell'approccio tecnico di sviluppo (linguaggi, DBMS, strumenti di supporto) e sua applicazione attraverso sviluppo del relativo codice e loro debug.
Denominazione della Unità di Competenza **Effettuare testing e collaudo**	
Risultato atteso	Rilasciare componenti software, moduli o applicazioni completamente verificati, privi di anomalie bloccanti e conformi ai requisiti tecnici, funzionali e di sicurezza definiti in fase di progetto, pronti per l'installazione in ambiente di produzione.
Livello EQF	5
Conoscenze	- Principi e tecniche di cybersecurity, migrazione e protezione dei dati - Criteri di prova, rilevamento anomalie e correzione errori - Livelli di testing - Tipologie e tecniche di testing - Metodologie di progettazione dei test - Metodi e tecniche per le operazioni di deployment e per la conduzione del beta test - Automazione dei test e strumenti (Testing Tools) - Gestione dei difetti e monitoraggio (Bug Tracking) - Reportistica dei risultati dei test per il collaudo
Abilità	- Adottare piani di test e collaudo conformi alle specifiche di progetto prima del rilascio - Definire gli standard per le operazioni di deployment e per la conduzione del beta test - Testare la soluzione nell'ambiente finale d'esercizio - Interpretare i dati e i risultati dei test per individuare bug, difetti o errori di codifica - Correggere le anomalie riscontrate durante il collaudo

	- Definire procedure per controllare le prestazioni del software in ambiente di esercizio - Rilevare eventuali incompatibilità tra il programma e i sistemi hardware o software e trovare soluzioni alternative - Redigere i report di collaudo e la documentazione tecnica relativa ai risultati dei test effettuati - Formare e assistere il personale all'utilizzo della soluzione rilasciata
Indicatori di valutazione	Per tipologie di prodotto digitale date, contenenti funzionalità chiave e bug latenti redigere la lista dei *Test Cases* di riferimento e sviluppare una suite di *Unit Test* automatizzati, individuando le anomalie presenti e correggendo il codice fino al superamento completo dei test.
Soglia minima di prestazione	Per almeno una tipologia di prodotto digitale accompagnata dalle relative specifiche funzionali, contenente almeno due tipologie di bug latenti individuazione delle anomalie presenti attraverso motivata definizione ed applicazione di test, e correzione del codice fino al superamento completo dei test stessi.
Denominazione della Unità di Competenza **Produrre la documentazione tecnica e illustrativa**	
Risultato atteso	Realizzare la documentazione tecnica d'uso e la manualistica del software, garantendo che le informazioni relative a funzionalità, installazione e manutenzione dell'applicazione siano accessibili, conformi agli standard e coerenti con la versione stabile del codice rilasciata.
Livello EQF	5
Conoscenze	- Ciclo di vita del software - Caratteristiche dei prodotti/servizi IT - Caratteristiche dei target cui la documentazione è rivolta - Stili e media appropriati alla documentazione di prodotti IT - Standard e formati di documentazione tecnica - Sistemi di gestione documentale - Norme e accorgimenti tecnici da segnalare o rispettare nella stesura dei documenti descrittivi - Strumenti per la creazione di presentazioni multimediali - Tecniche di realizzazione dei mock-up - Procedure di aggiornamento della documentazione tecnica durante l'intero ciclo di vita dei prodotti/servizi
Abilità	- Selezionare lo stile e i media appropriati per la diffusione dei documenti e dei materiali di presentazione - Comporre ed assemblare coerentemente tutta la documentazione di progetto nei diversi formati - Realizzare le immagini, i grafici e i video per comporre presentazioni, mock up o corredare i contenuti testuali - Revisionare i mockup e l'impaginazione dei documenti - Adottare metodi e software standard per archiviare, aggiornare e condividere la documentazione di progetto - Tradurre le indicazioni progettuali e i flussi di lavoro in elaborati illustrativi comprensibili anche a figure non tecniche
Indicatori di valutazione	Sulla base di set informativi dati, per tipologie di prodotti/servizi, impostazione del processo di descrizione ed illustrazione, attraverso esemplificazioni di redazione di testi e realizzazione di presentazioni/mock up.

Soglia minima di prestazione	Sulla base di un set informativo dato, per almeno una tipologia di prodotto/servizio, impostazione del processo di descrizione ed illustrazione, attraverso esemplificazioni di redazione di testi e realizzazione di presentazioni/mock up.