

REPERTORIO DELLE QUALIFICAZIONI PROFESSIONALI DELLA REGIONE CAMPANIA

QUALIFICAZIONE PROFESSIONALE	
Denominazione qualificazione	Web designer
Livello EQF	4
Settore Economico Professionale	SEP 16 - Servizi di informatica
Area di Attività	ADA.16.239.787 - Progettazione e realizzazione dell'interfaccia utente
Processo	Sviluppo e gestione di prodotti e servizi informatici
Sequenza di processo	Sviluppo delle soluzioni ICT
Descrizione sintetica della qualificazione	Il Web Designer si occupa di progettare e realizzare soluzioni grafiche e comunicative in ambiente web. In particolare, cura l'interfaccia grafica e l'immagine stilistica del sito, creando un ambiente idoneo a presentare i contenuti e le informazioni che il marketing aziendale vuole comunicare. A cavallo tra il Designer e il Webmaster, si muove con sicurezza sia in ambito grafico sia tecnico-informatico.
Referenziazione ATECO 2007	J.62.01.00 - Produzione di software non connesso all'edizione J.62.03.00 - Gestione di strutture e apparecchiature informatiche hardware - housing (esclusa la riparazione) J.62.09.01 - Configurazione di personal computer J.62.09.09 - Altre attività dei servizi connessi alle tecnologie dell'informatica nca J.63.11.11 - Elaborazione elettronica di dati contabili (esclusi i Centri di assistenza fiscale - Caf) J.63.11.19 - Altre elaborazioni elettroniche di dati J.63.11.20 - Gestione database (attività delle banche dati) J.63.11.30 - Hosting e fornitura di servizi applicativi (ASP)
Referenziazione ISTAT CP2011	2.1.1.4.1 - Analisti e progettisti di software
ELENCO DELLE UNITA' DI COMPETENZA	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Essere in grado ideare un progetto grafico web (2910) 2. Essere in grado realizzare parti grafiche-visive per prodotti web (2911) 	

DETTAGLIO UNITA' DI COMPETENZA n.1

Denominazione unità di competenza	Essere in grado ideare un progetto grafico web
Livello EQF	
Risultato atteso	Progetto grafico web realizzato secondo le richieste del cliente
Oggetto di osservazione	Le operazioni di progettazione di grafica web.
Indicatori	Individuazione di soluzioni tecnico-grafiche che incidano in modo ottimale sulle prestazioni del sito; procedure ed istruzioni operative per l'aggiornamento e la manutenzione dei materiali grafici sviluppati.
Abilità	<ol style="list-style-type: none"> 1. Applicare tecniche di progettazione grafica 2. utilizzare software grafica vettoriale (Illustrator, Freehand o analoghi) 3. utilizzare software elaborazione e ritocco immagini (Photoshop o analoghi) 4. utilizzare software grafica-impaginazione (Xpress, InDesign o analoghi) 5. utilizzare software sviluppo web (DreamWeaver, FrontPage o analoghi) 6. utilizzare software animazione (Flash, Shockwave o analoghi)
Conoscenze	<ol style="list-style-type: none"> 1. elementi di architettura hardware e software 2. elementi di grafica computerizzata 3. elementi di web design 4. linguaggi multimediali 5. principi di usabilità web 6. applicazioni web 7. metodologie formative on line 8. piattaforme di e-learning 9. principi di accessibilità web 10. problematiche generali della produzione multimediale 11. sistemi di collaborative learning 12. sistemi di content management 13. teorie della comunicazione visiva
Referenziazione ISTAT CP2011	

DETTAGLIO UNITA' DI COMPETENZA n.2

Denominazione unità di competenza	Essere in grado realizzare parti grafiche-visive per prodotti web
Livello EQF	
Risultato atteso	Layout grafico per prodotti web realizzato secondo le richieste del cliente
Oggetto di osservazione	Le operazioni di realizzazione delle parti grafico visive per prodotti web.
Indicatori	Ottimizzazione dimensionale delle componenti grafiche nelle pagine web; efficacia di elementi grafici sviluppati (font, colori, immagini) in termini di accessibilità e fruibilità del prodotto multimediale; correzioni e variazioni al layout grafico per ristabilire equità nel rapporto tra efficacia comunicativa e funzionalità.
Abilità	<ol style="list-style-type: none"> 1. utilizzare sistemi di content management 2. utilizzare software grafica vettoriale (Illustrator, Freehand o analoghi) 3. utilizzare software elaborazione e ritocco immagini (Photoshop o analoghi) 4. utilizzare software grafica-impaginazione (Xpress, InDesign o analoghi) 5. utilizzare software sviluppo web (DreamWeaver, FrontPage o analoghi) 6. applicare tecniche di computer grafica 7. applicare tecniche di testing e debugging 8. utilizzare piattaforme di e-learning 9. utilizzare sistemi di collaborative learning 10. utilizzare software animazione (Flash, Shockwave o analoghi) 11. utilizzare software elaborazione video digitali (Vega Studio, Premiere o analoghi) 12. utilizzare software montaggio video (Avid Première, Finalcut, o analoghi)
Conoscenze	<ol style="list-style-type: none"> 1. elementi di architettura hardware e software 2. elementi di grafica computerizzata 3. elementi di web design 4. linguaggi multimediali 5. applicazioni web 6. problematiche generali della produzione multimediale 7. teorie della comunicazione visiva
Referenziazione ISTAT CP2011	