# REPERTORIO DEI TITOLI E DELLE QUALIFICAZIONI DELLA REGIONE CAMPANIA

| STANDARD FORMATIVO | |
|---|---|
| **Denominazione Qualificazione** | **Tecnico della progettazione di prodotti multimediali in ambito museale ed espositivo** |
| **Denominazione Standard Formativo** | **Tecnico della progettazione di prodotti multimediali in ambito museale ed espositivo** |
| **Durata percorso Formativo** | anni |
| **Livello EQF** | 5 |
| **Settore Economico Professionale** | SEP 22 - Servizi culturali e di spettacolo |
| **Area di Attività** | ADA.22.02.31 - Elaborazione digitale delle immagini ed effetti digitali |
| **Processo** | Produzione audiovisiva e dello spettacolo dal vivo |
| **Sequenza di processo** | Post-produzione |
| **Qualificazione regionale di riferimento** | Tecnico della progettazione di prodotti multimediali in ambito museale ed espositivo |
| **Descrizione qualificazione** | Il Tecnico della progettazione di prodotti multimediali in ambito museale ed espositivo si occupa della progettazione e realizzazione di prodotti multimediali, interattivi e multisensoriali, concepiti per essere allestiti e fruiti in spazi museali ed espositivi. E' in grado di utilizzare diverse tecnologie digitali per creare effetti visivi, sonori e di animazione anche in modalità tridimensionale, assicurando il funzionamento e la fruibilità del prodotto multimediale da parte del pubblico. Opera presso istituzioni culturali pubbliche e private, in collaborazione con altre professionalità attive nella comunicazione culturale, seguendo le direttive di progettisti museografici e/o direttori artistici. |
| **Referenziazione ATECO 2007** | J.59.12.00 - Attività di post-produzione cinematografica, di video e di programmi televisivi<br>R.90.02.09 - Altre attività di supporto alle rappresentazioni artistiche<br>R.90.04.00 - Gestione di teatri, sale da concerto e altre strutture artistiche |
| **Referenziazione ISTAT CP2011** | 3.1.7.2.1 - Tecnici degli apparati audio-video e della ripresa video-cinematografica<br>3.4.4.1.1 - Grafici |
| **Codice ISCED-F 2013** | 0211 Audio-visual techniques and media production |
| **Ulteriori indicazioni per l'e-learning** | La formazione in modalità E-Learning è erogabile al massimo per il 100% del monte ore teorico in modalità sincrona. La modalità asincrona è consentita solo per il 50% (al massimo) del monte ore totale dedicato all'e-learning. Si precisa che il campo «Durata massima DAD aula», così come attualmente valorizzato, è riferito di default esclusivamente alla modalità sincrona per l'intero ammontare di ore e-learning consentite. Il Soggetto Attuatore, in fase di progettazione didattica, potrà specificare l'eventuale quota da svolgere in modalità asincrona, nel rispetto delle disposizioni sopra riportate. |
| **Durata minima complessiva del percorso (ore)** | 400 |
| **Durata minima di aula (ore)** | 140 |
| **Durata minima laboratorio (ore)** | 0 |
| **Durata delle attività formative rivolte alle KC (ore)** | 40 |
| **Percentuale durata massima e-learning sincrona in rapporto alla durata d'aula** | 180 |
| **Percentuale durata massima e-learning asincrona in rapporto alla durata d'aula** | 0 |

| | |
|---|---|
| **Durata minima tirocinio curriculare ore** | 0 |
| **Durata minima tirocinio curriculare + Laboratorio (ore)** | 220 |
| **Requisiti minimi di ingresso dei partecipanti** | È richiesto il possesso di un titolo di studio conclusivo del secondo ciclo di istruzione / di una Qualifica professionale IeFP / di una Certificazione per l'ammissione al terzo periodo didattico (IDA) del secondo livello / di una Qualificazione di formazione professionale di area operativa attestante il raggiungimento di un livello di apprendimento pari almeno a EQF 3. Per quanto riguarda coloro che hanno conseguito un titolo di studio all'estero, occorre presentare una dichiarazione di valore o un documento equipollente/corrispondente che attesti il livello di scolarizzazione. Per i cittadini stranieri è necessario il possesso di un attestato, riconosciuto a livello nazionale e internazionale, di conoscenza della lingua italiana ad un livello non inferiore al B1 del QCER. In alternativa, tale conoscenza deve essere verificata attraverso un test di ingresso da conservare agli atti del soggetto formatore. Sono dispensati dalla presentazione dell'attestato i cittadini stranieri che abbiano conseguito il diploma di scuola secondaria superiore presso un istituto scolastico appartenente al sistema italiano di istruzione. Tutta la documentazione relativa ai requisiti minimi di ingresso dei partecipanti va conservata agli atti da parte del soggetto attuatore. Tutti i requisiti devono essere posseduti e documentati dal corsista al soggetto attuatore entro l'inizio delle attività. |
| **Requisiti minimi didattici comuni a tutte le UF/Moduli** | Formazione d'aula specifica e formazione tecnica mediante attività pratiche/laboratoriali |
| **Requisiti minimi di risorse professionali** | Tutti i docenti devono possedere un titolo di studio strettamente attinente all'attività formativa da realizzare; di questi almeno il 50% deve aver maturato anche una documentata esperienza professionale minima di 2 anni strettamente coerente con i contenuti formativi da erogare. Esclusivamente per i docenti da impegnare nelle attività pratico/laboratoriali, è richiesto il possesso della sola documentata esperienza professionale e/o di insegnamento minima di 3 anni strettamente coerente con i contenuti formativi da erogare. I tutor aziendali di Tirocinio curriculare devono possedere titolo di studio strettamente attinente all'attività formativa da realizzare e una documentata esperienza professionale minima di 3 anni strettamente coerente con i contenuti formativi da erogare. |
| **Requisiti minimi di risorse strumentali** | È necessario disporre di aule e/o laboratori congruamente attrezzati. Per quanto concerne le attività pratiche/laboratoriali, l'Agenzia formativa dovrà garantire al minimo l'utilizzo di strumenti e attrezzature quali: hardware per l'archiviazione di file audio-video, software per la produzione e post-produzione contenuti multimediali (effetti speciali digitali, motion graphics, modellazione e rendering 3D, realtà aumentata, realtà virtuale ecc.), anche in convenzione con struttura operante nel settore di riferimento. |
| **Requisiti minimi di valutazione degli apprendimenti** | 1. Ai fini dell'ammissione all'esame finale è necessario prevedere ed effettuare verifiche periodiche e finali di apprendimento a conclusione di ciascun segmento formativo (UF e/o Modulo), da conservare agli atti del Soggetto attuatore per eventuali controlli da parte dell'ufficio regionale competente. La scelta della tipologia di verifica deve essere fatta in funzione dell'articolazione dei contenuti dello Standard Formativo e dovrà essere coerente con quanto previsto nello Standard Professionale con riferimento al campo "Descrizione della performance da osservare". 2. La condizione minima di ammissione all'esame pubblico finale è: - il superamento della verifica finale di apprendimento (interna al Soggetto attuatore); - la frequenza di almeno l'80% delle ore complessive del percorso formativo. 3. L'esame finale pubblico è svolto in conformità alle disposizioni nazionali e/o regionali vigenti. |
| **Percentuale Assenza massima consentita** | 20 |
| **Percentuale Termine ultimo di inserimento (TUI)** | 20 |
| **Attestazione in esito** | Certificazione di qualifica professionale |
| **Normativa di riferimento** | |
| **Grado minimo d'istruzione previsto** | Diploma |

| | |
|---|---|
| **Età minima prevista in ingresso** | 17 anni |
| **Gestione dei crediti formativi** | È ammesso il riconoscimento dei crediti formativi in conformità alle disposizioni previste dalla normativa regionale vigente. |
| **Eventuali ulteriori indicazioni** | La formazione in modalità E-Learning è erogabile al massimo per il 100% del monte ore teorico in modalità sincrona. La modalità asincrona è consentita solo per il 50% (al massimo) del monte ore totale dedicato all'e-learning. Si precisa che il campo «Durata massima DAD aula», così come attualmente valorizzato, è riferito di default esclusivamente alla modalità sincrona per l'intero ammontare di ore e-learning consentite. Il Soggetto Attuatore, in fase di progettazione didattica, potrà specificare l'eventuale quota da svolgere in modalità asincrona, nel rispetto delle disposizioni sopra riportate. |
| **Composizione Standard Formativo** | Unità Formative |

**ELENCO DELLE UNITA' FORMATIVE**

1 - Progettazione di contenuti multimediali e interattivi in ambito museale ed espositivo
2 - Elaborazione di soluzioni digitali, interattive e accessibili in ambito museale ed espositivo
3 - Finitura e collaudo del prodotto multimediale e interattivo realizzato

| CORSI ANNUALITÀ | | |
|---|---|---|
| **Anno** | **Ore** | **Esame Intermedio** |
| **1° Anno** | **400** | **No** |

| DETTAGLIO UNITA' FORMATIVA n.1 | |
|---|---|
| **Denominazione unità formativa** | **Progettazione di contenuti multimediali e interattivi in ambito museale ed espositivo** |
| **Livello EQF** | 5 |
| **Denominazione unità di competenza** | Progettazione di contenuti multimediali e interattivi in ambito museale ed espositivo (3978) |
| **Descrizione della performance da osservare** | Definire il progetto di un prodotto multimediale e/o interattivo da esporre in ambienti museali o spazi espositivi, attraverso: Analisi del progetto museografico/espositivo per l'identificazione/ideazione di soluzioni digitali coerenti; Utilizzo degli input artistici, creativi e spaziali per la definizione del progetto multimediale o interattivo da esporre; Utilizzo di tecniche di progettazione contenuti multimediali (editing grafico, video making, modellazione 3D, realizzazione di effetti ecc.); Elaborazione di storyboard preliminari per i contenuti multimediali e/o gli effetti visivi ideati |
| **Descrizione breve** | |
| **Abilità** | 1. Analizzare il progetto museografico/espositivo per l'identificazione/ideazione di soluzioni espositive digitali<br>2. Utilizzare gli input artistici, creativi e spaziali per la definizione del progetto multimediale o interattivo<br>3. Utilizzare tecniche di pianificazione delle attività di sviluppo dei contenuti multimediali e interattivi del progetto (definizione di tempistiche, ruoli, ecc.)<br>4. Utilizzare tecniche di progettazione contenuti multimediali (editing grafico, video making, modellazione 3D, realizzazione di effetti ecc.)<br>5. Produrre storyboard preliminari per i contenuti multimediali e/o gli effetti visivi ideati<br>6. Elaborare contenuti visivi digitali per piattaforme interattive (metaverso, realtà aumentata ecc.)<br>7. Collaborare, in fase di ideazione e progettazione, con altre figure coinvolte nel progetto (direttori artistici, scrittori, musicisti, registi ecc.)<br>8. Applicare metodologie di narrazione multimediale e interattiva per la fruizione del prodotto museale/artistico<br>9. Utilizzare tecniche di progettazione di contenuti multimediali e interattivi dedicati alla fruizione del prodotto museale/artistico da parte di specifici target di pubblico (bambini, persone con disabilità ecc.) |
| **Conoscenze** | 1. Normativa sulla protezione della proprietà intellettuale (diritto d'autore)<br>2. Tecniche di progettazione contenuti multimediali e interattivi dedicati a categorie specifiche (bambini, persone con disabilità ecc.)<br>3. Tipologie di professionalità coinvolte nel progetto (direttori artistici, scrittori, musicisti, registi ecc.), ruoli, compiti e modalità di raccordo<br>4. Metodologie di narrazione multimediale e interattiva<br>5. Tecniche di progettazione contenuti multimediali (editing grafico, video making, modellazione 3D, realizzazione di effetti ecc.)<br>6. Tecniche di sviluppo di storyboard per contenuti multimediali e/o effetti visivi<br>7. Tipologie di soluzioni digitali e tecnologie interattive per la messa in opera di artefatti comunicativi complessi (es. metaverso, realtà aumentata, realtà virtuale ecc.)<br>8. Tecniche di pianificazione del lavoro (tempistiche previste, tipologie di strumenti e software necessari ecc.)<br>9. Elementi di museografia applicata a soluzioni espositive digitali |
| **Durata minima di aula (ore)** | |
| **Durata minima tirocinio curriculare (ore)** | |
| **Note (eventuali)** | |

| DETTAGLIO UNITA' FORMATIVA n.2 | |
|---|---|
| **Denominazione unità formativa** | **Elaborazione di soluzioni digitali, interattive e accessibili in ambito museale ed espositivo** |
| **Livello EQF** | 5 |
| **Denominazione unità di competenza** | Elaborazione di soluzioni digitali, interattive e accessibili in ambito museale ed espositivo (3979) |
| **Descrizione della performance da osservare** | Elaborare, sulla base di un progetto multimediale/interattivo dato, soluzioni digitali interattive, mediante: Analisi dello storyboard preliminare elaborato; Utilizzo di tecniche di disegno grafico bidimensionale per la realizzazione di disegni animati coerenti; Identificazione degli elementi (effetti digitali, suoni, modalità espositive in streaming, ecc.) funzionali alla user experience; Utilizzo delle funzionalità di programmi animazione digitale per l'integrazione delle soluzioni digitali elaborate |
| **Descrizione breve** | |
| **Abilità** | 1. Utilizzare tecniche grafiche bidimensionali per lo sviluppo di storie visive coinvolgenti (graphic design)<br>2. Utilizzare tecniche di animazione digitale (motion graphics) per lo sviluppo di animazioni del prodotto museale/artistico<br>3. Utilizzare le funzionalità del software di modellazione elementi in 3D per lo sviluppo di prodotti tridimensionali<br>4. Identificare gli elementi (effetti digitali, suoni, modalità espositive in streaming, ecc.) funzionali alla user experience<br>5. Montare eventuale colonna sonora sul contenuto multimediale<br>6. Utilizzare software di elaborazione/ritocco immagini/video, modellazione e rendering 3D, grafica vettoriale (Premiere, Illustrator, Cinema 4D, After Effect, Blender, Photoshop ecc.)<br>7. Integrare gli effetti digitali con girato reale e/o le animazioni digitali elaborate<br>8. Utilizzare piattaforme e software utili alla riproduzione e allo streaming di contenuti<br>9. Progettare interfacce e sistemi per l’interazione del pubblico con i contenuti ideati |
| **Conoscenze** | 1. Elementi di user experience finalizzati alla progettazione di contenuti interattivi<br>2. Tecnologie per la riproduzione contenuti e lo streaming<br>3. Tecniche di utilizzo software di elaborazione/ritocco immagini/video/modellazione 3D e di grafica vettoriale (Premiere, Illustrator, Cinema 4D, After Effect, Blender, Photoshop, Maya, Unreal ecc.)<br>4. Elementi di montaggio audio<br>5. Funzioni e operatività dei software di modellazione e rendering 3D<br>6. Funzioni e operatività dei software di graphic design e motion graphics<br>7. Tecniche di animazione digitale<br>8. Tecniche grafiche bidimensionali per lo sviluppo di storie visive |
| **Durata minima di aula (ore)** | |
| **Durata minima tirocinio curriculare (ore)** | |
| **Note (eventuali)** | |

| DETTAGLIO UNITA' FORMATIVA n.3 | |
|---|---|
| **Denominazione unità formativa** | **Finitura e collaudo del prodotto multimediale e interattivo realizzato** |
| **Livello EQF** | 5 |
| **Denominazione unità di competenza** | Finitura e collaudo del prodotto multimediale e interattivo realizzato (3980) |
| **Descrizione della performance da osservare** | Identificare le fasi necessarie alla verifica, collaudo e finitura del prodotto multimediale/interattivo elaborato, mediante: Revisione degli oggetti e degli ambienti 3D modellati e renderizzati; Verifica dell'integrazione degli effetti visivi e sonori nei contenuti realizzati; Verifica dell'integrità e della riproducibilità (in streaming, su piattaforme, ecc.) della soluzione digitale elaborata; Testing del funzionamento dei contenuti in realtà aumentata/realtà virtuale e delle animazioni digitali realizzate in ottica di user experience |
| **Descrizione breve** | |
| **Abilità** | 1. Verificare l'integrazione degli effetti visivi e sonori nei contenuti realizzati<br>2. Revisionare gli oggetti e gli ambienti 3D modellati e renderizzati<br>3. Testare il funzionamento delle animazioni digitali realizzate<br>4. Verificare l'integrità e la riproducibilità (tramite software o piattaforme di streaming) dei contenuti multimediali realizzati<br>5. Controllare il funzionamento dei contenuti in realtà aumentata/realtà virtuale realizzati<br>6. Verificare l'efficacia delle postazioni multimediali per assicurare un'esperienza utente<br>7. Collaudare i contenuti interattivi realizzati |
| **Conoscenze** | 1. Tecniche e procedure per la realizzazione dei Test di Usabilità dei prodotti multimediali e interattivi realizzati per assicurare la user experience dell'utenza<br>2. Strumenti di verifica dell'integrità e riproducibilità di contenuti multimediali inclusi nei player audio/video<br>3. Strumenti di verifica delle animazioni digitali inclusi nei software dedicati (Maya ecc.)<br>4. Strumenti di revisione di oggetti e ambienti 3D inclusi nei software dedicati (Unreal ecc.)<br>5. Procedure di verifica e collaudo dell'integrazione di effetti visivi e sonori all'interno di contenuti multimediali (es. tool di controllo nei software dedicati) |
| **Durata minima di aula (ore)** | |
| **Durata minima tirocinio curriculare (ore)** | |
| **Note (eventuali)** | |