

## REPERTORIO DEI TITOLI E DELLE QUALIFICAZIONI DELLA REGIONE CAMPANIA

QUALIFICAZIONE PROFESSIONALE	
<b>Denominazione qualificazione</b>	<b>Tecnico esperto dell'ideazione e progettazione del prodotto multimediale</b>
<b>Livello EQF</b>	5
<b>Settore Economico Professionale</b>	SEP 17 - Stampa ed editoria
<b>Area di Attività</b>	ADA.17.02.04 - Progettazione e realizzazione del prodotto grafico editoriale periodico (cartacea e multimediale) ADA.17.01.02 - Stesura del prodotto editoriale
<b>Processo</b>	Editoria del libro (tradizionale e su supporti elettronici) Editoria periodica (cartacea e multimediale)
<b>Sequenza di processo</b>	Realizzazione del progetto editoriale Realizzazione della produzione editoriale periodica (cartacea e multimediale)
<b>Descrizione sintetica della qualificazione</b>	Il Tecnico esperto dell'ideazione e progettazione del prodotto multimediale si occupa della progettazione di prodotti di comunicazione multimediale. A lui compete in particolare la fase di definizione dell'idea creativa, la progettazione e la traduzione di massima del prodotto; può occuparsi anche della stesura dei contenuti e dell'organizzazione/coordinamento del team di sviluppo del prodotto multimediale. Può inserirsi in diversi ambiti di lavoro dalla comunicazione in generale al mondo dello spettacolo e dell'audiovisivo (teatro, cinema, televisione), all'editoria elettronica o alla realizzazione di prodotti multimediali in ambito museale ed espositivo.
<b>Referenziazione ATECO 2007</b>	J.58.19.00 - Altre attività editoriali M.70.21.00 - Pubbliche relazioni e comunicazione M.73.11.01 - Ideazione di campagne pubblicitarie M.73.11.02 - Conduzione di campagne di marketing e altri servizi pubblicitari R.91.02.00 - Attività di musei
<b>Referenziazione ISTAT CP2011</b>	2.5.1.6.0 - Specialisti delle relazioni pubbliche, dell'immagine e professioni assimilate 3.4.4.1.1 - Grafici
ELENCO DELLE UNITA' DI COMPETENZA	
1. Coordinare le attività di realizzazione del prodotto multimediale (94) 2. Ideare e progettare un prodotto multimediale (400) 3. Analizzare la domanda e valutare la fattibilità tecnico/economica del prodotto multimediale (3115) 4. Verificare il funzionamento del prodotto multimediale (3116)	

**DETTAGLIO UNITA' DI COMPETENZA n.1**

<b>Denominazione unità di competenza</b>	<b>Coordinare le attività di realizzazione del prodotto multimediale</b>
<b>Livello EQF</b>	5
<b>Descrizione della performance da osservare</b>	Programma di coordinamento delle attività strutturato e definito
<b>Descrizione breve</b>	
<b>Abilità</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Applicare tecniche di controllo degli standard di prodotto</li> <li>2. Applicare tecniche di coordinamento di gruppi di lavoro</li> <li>3. Individuare le risorse strumentali e di personale necessarie per l'attuazione del progetto</li> <li>4. Predisporre strumenti e procedure per il monitoraggio delle attività</li> <li>5. Utilizzare strumenti di project management per la pianificazione delle attività (pert, gantt, ecc.)</li> <li>6. Gestire le relazioni con il team di progetto, ( web designer, informatici)</li> <li>7. Definire le diverse fasi di lavorazione del prodotto/progetto multimediale</li> <li>8. Monitorare le spese e provvedere ai consuntivi periodici</li> </ul>
<b>Conoscenze</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Comunicazione multimediale</li> <li>2. Elementi di budgeting</li> <li>3. Elementi e tecniche di organizzazione del lavoro</li> <li>4. Tecnologie per la comunicazione</li> <li>5. Tecniche di coordinamento e gestione di team</li> <li>6. Tecniche e strumenti di pianificazione delle attività</li> <li>7. Tecniche e strumenti di monitoraggio dei progetti</li> <li>8. Processi di lavoro per la realizzazione di prodotti multimediali</li> </ul>
<b>Referenziazione ISTAT CP2011</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>2.1.1.4.3 - Analisti e progettisti di applicazioni web</li> <li>2.5.1.6.0 - Specialisti delle relazioni pubbliche, dell'immagine e professioni assimilate</li> <li>3.1.2.2.0 - Tecnici esperti in applicazioni</li> <li>3.3.3.6.1 - Tecnici della pubblicità</li> </ul>
<b>Risultati attesi</b>	
<b>Attività</b>	

**DETTAGLIO UNITA' DI COMPETENZA n.2**

<b>Denominazione unità di competenza</b>	<b>Ideare e progettare un prodotto multimediale</b>
<b>Livello EQF</b>	5
<b>Descrizione della performance da osservare</b>	Prodotto multimediale progettato nelle sue componenti essenziali
<b>Descrizione breve</b>	
<b>Abilità</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Applicare modalità di analisi di prodotti di comunicazione</li> <li>2. Applicare tecniche di progettazione di prodotti multimediali</li> <li>3. Applicare tecniche di ricerca (dati, informazioni, notizie)</li> <li>4. Applicare tecniche di sceneggiatura</li> <li>5. Applicare tecniche di storyboarding</li> <li>6. Applicare tecniche di sviluppo del pensiero creativo</li> <li>7. Applicare tecniche di web writing</li> <li>8. Utilizzare software di authoring</li> <li>9. Utilizzare software di elaborazione e ritocco immagini</li> <li>10. Applicare metodi di ideazione audiovisiva</li> </ul>
<b>Conoscenze</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Elementi di fotografia</li> <li>2. Elementi di giornalismo</li> <li>3. Elementi di web design</li> <li>4. Elementi di webwriting</li> <li>5. Normativa sulla protezione della proprietà intellettuale (diritto d'autore)</li> <li>6. Sistemi 3d per effetti speciali/animazioni</li> <li>7. Sistemi di pubblicazione contenuti multimediali (streaming)</li> <li>8. Supporti per registrazioni audio</li> <li>9. Tecnologie per la comunicazione</li> <li>10. Software di elaborazione e ritocco immagini, di grafica vettoriale e di impaginazione</li> <li>11. Elementi di cinematografia</li> <li>12. Tecniche di comunicazione multimediale e visiva</li> <li>13. Tecniche di sceneggiatura</li> </ul>
<b>Referenziazione ISTAT CP2011</b>	2.5.1.6.0 - Specialisti delle relazioni pubbliche, dell'immagine e professioni assimilate 3.1.2.2.0 - Tecnici esperti in applicazioni 3.3.3.6.1 - Tecnici della pubblicità 3.4.4.1.1 - Grafici
<b>Risultati attesi</b>	
<b>Attività</b>	

**DETTAGLIO UNITA' DI COMPETENZA n.3**

<b>Denominazione unità di competenza</b>	<b>Analizzare la domanda e valutare la fattibilità tecnico/economica del prodotto multimediale</b>
<b>Livello EQF</b>	5
<b>Descrizione della performance da osservare</b>	Bisogni individuati; studio di fattibilità del prodotto multimediale realizzato
<b>Descrizione breve</b>	
<b>Abilità</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Analizzare i prodotti concorrenti e le relative modalità e canali di comunicazione e promozione</li> <li>2. Analizzare la domanda del cliente e individuare la soluzione progettuale più idonea</li> <li>3. Analizzare il contesto organizzativo, tecnico e settoriale di attuazione del progetto</li> <li>4. Valutare opportunità e potenzialità in termini tecnici e funzionali di soluzioni web based (siti, servizi di e-commerce, ecc.)</li> <li>5. Analizzare la fattibilità economica del progetto multimediale</li> </ul>
<b>Conoscenze</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Comunicazione multimediale</li> <li>2. Elementi di budgeting</li> <li>3. Metodologie e strumenti di project management</li> <li>4. Processi di lavoro per la realizzazione di prodotti multimediali</li> <li>5. Caratteristiche e funzionalità di servizi e applicativi web based</li> <li>6. Elementi di marketing strategico ed operativo</li> </ul>
<b>Referenziazione ISTAT CP2011</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>2.1.1.4.3 - Analisti e progettisti di applicazioni web</li> <li>3.1.2.2.0 - Tecnici esperti in applicazioni</li> <li>3.4.4.1.1 - Grafici</li> </ul>
<b>Risultati attesi</b>	
<b>Attività</b>	

**DETTAGLIO UNITA' DI COMPETENZA n.4**

<b>Denominazione unità di competenza</b>	<b>Verificare il funzionamento del prodotto multimediale</b>
<b>Livello EQF</b>	5
<b>Descrizione della performance da osservare</b>	Prodotto multimediale correttamente funzionante
<b>Descrizione breve</b>	
<b>Abilità</b>	1. Eseguire test sul prodotto multimediale finito per verificarne la rispondenza rispetto alle specifiche di riferimento 2. Individuare errori o imperfezioni del prodotto multimediale 3. Risolvere eventuali problemi tecnici connessi alla fruizione del prodotto multimediale 4. Valutare la corrispondenza del prodotto alle attese del cliente
<b>Conoscenze</b>	1. Sistemi, tecniche e strumenti di realizzazione di test in ambito multimediale 2. Procedure per la verifica del prodotto multimediale finito 3. Tecniche e metodi di collaudo del prodotto multimediale finale 4. Tecniche di simulazione dello sviluppo successivo del prodotto multimediale
<b>Referenziazione ISTAT CP2011</b>	2.5.1.6.0 - Specialisti delle relazioni pubbliche, dell'immagine e professioni assimilate 3.1.2.2.0 - Tecnici esperti in applicazioni 3.4.4.1.1 - Grafici
<b>Risultati attesi</b>	
<b>Attività</b>	