

## REPERTORIO DEI TITOLI E DELLE QUALIFICAZIONI DELLA REGIONE CAMPANIA

QUALIFICAZIONE PROFESSIONALE	
<b>Denominazione qualificazione</b>	<b>Tecnico della progettazione di prodotti multimediali in ambito museale ed espositivo</b>
<b>Livello EQF</b>	5
<b>Settore Economico Professionale</b>	SEP 22 - Servizi culturali e di spettacolo
<b>Area di Attività</b>	ADA.22.02.31 - Elaborazione digitale delle immagini ed effetti digitali
<b>Processo</b>	Produzione audiovisiva e dello spettacolo dal vivo
<b>Sequenza di processo</b>	Post-produzione
<b>Descrizione sintetica della qualificazione</b>	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.
<b>Referenziazione ATECO 2007</b>	J.59.12.00 - Attività di post-produzione cinematografica, di video e di programmi televisivi R.90.02.09 - Altre attività di supporto alle rappresentazioni artistiche R.90.04.00 - Gestione di teatri, sale da concerto e altre strutture artistiche
<b>Referenziazione ISTAT CP2011</b>	3.1.7.2.1 - Tecnici degli apparati audio-video e della ripresa video-cinematografica 3.4.4.1.1 - Grafici
ELENCO DELLE UNITA' DI COMPETENZA	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Progettazione di contenuti multimediali e interattivi in ambito museale ed espositivo (3978)</li> <li>2. Elaborazione di soluzioni digitali, interattive e accessibili in ambito museale ed espositivo (3979)</li> <li>3. Finitura e collaudo del prodotto multimediale e interattivo realizzato (3980)</li> </ol>	

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

<b>Denominazione unità di competenza</b>	<b>Progettazione di contenuti multimediali e interattivi in ambito museale ed espositivo</b>
<b>Livello EQF</b>	5
<b>Descrizione della performance da osservare</b>	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
<b>Descrizione breve</b>	
<b>Abilità</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Analizzare il progetto museografico/espositivo per l'identificazione/ideazione di soluzioni espositive digitali</li> <li>2. Utilizzare gli input artistici, creativi e spaziali per la definizione del progetto multimediale o interattivo</li> <li>3. Utilizzare tecniche di pianificazione delle attività di sviluppo dei contenuti multimediali e interattivi del progetto (definizione di tempistiche, ruoli, ecc.)</li> <li>4. Utilizzare tecniche di progettazione contenuti multimediali (editing grafico, video making, modellazione 3D, realizzazione di effetti ecc.)</li> <li>5. Produrre storyboard preliminari per i contenuti multimediali e/o gli effetti visivi ideati</li> <li>6. Elaborare contenuti visivi digitali per piattaforme interattive (metaverso, realtà aumentata ecc.)</li> <li>7. Collaborare, in fase di ideazione e progettazione, con altre figure coinvolte nel progetto (direttori artistici, scrittori, musicisti, registi ecc.)</li> <li>8. Applicare metodologie di narrazione multimediale e interattiva per la fruizione del prodotto museale/artistico</li> <li>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.)</li> </ol>
<b>Conoscenze</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Normativa sulla protezione della proprietà intellettuale (diritto d'autore)</li> <li>2. Tecniche di progettazione contenuti multimediali e interattivi dedicati a categorie specifiche (bambini, persone con disabilità ecc.)</li> <li>3. Tipologie di professionalità coinvolte nel progetto (direttori artistici, scrittori, musicisti, registi ecc.), ruoli, compiti e modalità di raccordo</li> <li>4. Metodologie di narrazione multimediale e interattiva</li> <li>5. Tecniche di progettazione contenuti multimediali (editing grafico, video making, modellazione 3D, realizzazione di effetti ecc.)</li> <li>6. Tecniche di sviluppo di storyboard per contenuti multimediali e/o effetti visivi</li> <li>7. Tipologie di soluzioni digitali e tecnologie interattive per la messa in opera di artefatti comunicativi complessi (es. metaverso, realtà aumentata, realtà virtuale ecc.)</li> <li>8. Tecniche di pianificazione del lavoro (tempistiche previste, tipologie di strumenti e software necessari ecc.)</li> <li>9. Elementi di museografia applicata a soluzioni espositive digitali</li> </ol>
<b>Referenziazione ISTAT CP2011</b>	3.1.7.2.1 - Tecnici degli apparati audio-video e della ripresa video-cinematografica 3.4.4.1.1 - Grafici
<b>Risultati attesi</b>	
<b>Attività</b>	

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

<b>Denominazione unità di competenza</b>	<b>Elaborazione di soluzioni digitali, interattive e accessibili in ambito museale ed espositivo</b>
<b>Livello EQF</b>	5
<b>Descrizione della performance da osservare</b>	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
<b>Descrizione breve</b>	
<b>Abilità</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Utilizzare tecniche grafiche bidimensionali per lo sviluppo di storie visive coinvolgenti (graphic design)</li> <li>2. Utilizzare tecniche di animazione digitale (motion graphics) per lo sviluppo di animazioni del prodotto museale/artistico</li> <li>3. Utilizzare le funzionalità del software di modellazione elementi in 3D per lo sviluppo di prodotti tridimensionali</li> <li>4. Identificare gli elementi (effetti digitali, suoni, modalità espositive in streaming, ecc.) funzionali alla user experience</li> <li>5. Montare eventuale colonna sonora sul contenuto multimediale</li> <li>6. Utilizzare software di elaborazione/ritocco immagini/video, modellazione e rendering 3D, grafica vettoriale (Premiere, Illustrator, Cinema 4D, After Effect, Blender, Photoshop ecc.)</li> <li>7. Integrare gli effetti digitali con girato reale e/o le animazioni digitali elaborate</li> <li>8. Utilizzare piattaforme e software utili alla riproduzione e allo streaming di contenuti</li> <li>9. Progettare interfacce e sistemi per l'interazione del pubblico con i contenuti ideati</li> </ol>
<b>Conoscenze</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Elementi di user experience finalizzati alla progettazione di contenuti interattivi</li> <li>2. Tecnologie per la riproduzione contenuti e lo streaming</li> <li>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.)</li> <li>4. Elementi di montaggio audio</li> <li>5. Funzioni e operatività dei software di modellazione e rendering 3D</li> <li>6. Funzioni e operatività dei software di graphic design e motion graphics</li> <li>7. Tecniche di animazione digitale</li> <li>8. Tecniche grafiche bidimensionali per lo sviluppo di storie visive</li> </ol>
<b>Referenziazione ISTAT CP2011</b>	3.1.7.2.1 - Tecnici degli apparati audio-video e della ripresa video-cinematografica 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>Finitura e collaudo del prodotto multimediale e interattivo realizzato</b>
<b>Livello EQF</b>	5
<b>Descrizione della performance da osservare</b>	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
<b>Descrizione breve</b>	
<b>Abilità</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Verificare l'integrazione degli effetti visivi e sonori nei contenuti realizzati</li><li>2. Revisionare gli oggetti e gli ambienti 3D modellati e renderizzati</li><li>3. Testare il funzionamento delle animazioni digitali realizzate</li><li>4. Verificare l'integrità e la riproducibilità (tramite software o piattaforme di streaming) dei contenuti multimediali realizzati</li><li>5. Controllare il funzionamento dei contenuti in realtà aumentata/realtà virtuale realizzati</li><li>6. Verificare l'efficacia delle postazioni multimediali per assicurare un'esperienza utente</li><li>7. Collaudare i contenuti interattivi realizzati</li></ol>
<b>Conoscenze</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Tecniche e procedure per la realizzazione dei Test di Usabilità dei prodotti multimediali e interattivi realizzati per assicurare la user experience dell'utenza</li><li>2. Strumenti di verifica dell'integrità e riproducibilità di contenuti multimediali inclusi nei player audio/video</li><li>3. Strumenti di verifica delle animazioni digitali inclusi nei software dedicati (Maya ecc.)</li><li>4. Strumenti di revisione di oggetti e ambienti 3D inclusi nei software dedicati (Unreal ecc.)</li><li>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)</li></ol>
<b>Referenziazione ISTAT CP2011</b>	3.1.7.2.1 - Tecnici degli apparati audio-video e della ripresa video-cinematografica 3.4.4.1.1 - Grafici
<b>Risultati attesi</b>	
<b>Attività</b>	