REPERTORIO DEI TITOLI E DELLE QUALIFICAZIONI DELLA REGIONE CAMPANIA

QUALIFICAZIONE PROFESSIONALE	
Denominazione qualificazione	**Tecnico della progettazione di prodotti multimediali in ambito museale ed espositivo**
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
Descrizione sintetica della 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 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
Referenziazione ISTAT CP2011	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

1. Progettazione di contenuti multimediali e interattivi in ambito museale ed espositivo (3978)
2. Elaborazione di soluzioni digitali, interattive e accessibili in ambito museale ed espositivo (3979)
3. Finitura e collaudo del prodotto multimediale e interattivo realizzato (3980)

DETTAGLIO UNITA' DI COMPETENZA n.1	
Denominazione unità di competenza	**Progettazione di contenuti multimediali e interattivi in ambito museale ed espositivo**
Livello EQF	5
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 2. Utilizzare gli input artistici, creativi e spaziali per la definizione del progetto multimediale o interattivo 3. Utilizzare tecniche di pianificazione delle attività di sviluppo dei contenuti multimediali e interattivi del progetto (definizione di tempistiche, ruoli, ecc.) 4. Utilizzare tecniche di progettazione contenuti multimediali (editing grafico, video making, modellazione 3D, realizzazione di effetti ecc.) 5. Produrre storyboard preliminari per i contenuti multimediali e/o gli effetti visivi ideati 6. Elaborare contenuti visivi digitali per piattaforme interattive (metaverso, realtà aumentata ecc.) 7. Collaborare, in fase di ideazione e progettazione, con altre figure coinvolte nel progetto (direttori artistici, scrittori, musicisti, registi ecc.) 8. Applicare metodologie di narrazione multimediale e interattiva per la fruizione del prodotto museale/artistico 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) 2. Tecniche di progettazione contenuti multimediali e interattivi dedicati a categorie specifiche (bambini, persone con disabilità ecc.) 3. Tipologie di professionalità coinvolte nel progetto (direttori artistici, scrittori, musicisti, registi ecc.), ruoli, compiti e modalità di raccordo 4. Metodologie di narrazione multimediale e interattiva 5. Tecniche di progettazione contenuti multimediali (editing grafico, video making, modellazione 3D, realizzazione di effetti ecc.) 6. Tecniche di sviluppo di storyboard per contenuti multimediali e/o effetti visivi 7. Tipologie di soluzioni digitali e tecnologie interattive per la messa in opera di artefatti comunicativi complessi (es. metaverso, realtà aumentata, realtà virtuale ecc.) 8. Tecniche di pianificazione del lavoro (tempistiche previste, tipologie di strumenti e software necessari ecc.) 9. Elementi di museografia applicata a soluzioni espositive digitali
Referenziazione ISTAT CP2011	3.1.7.2.1 - Tecnici degli apparati audio-video e della ripresa video-cinematografica 3.4.4.1.1 - Grafici
Risultati attesi	
Attività	

DETTAGLIO UNITA' DI COMPETENZA n.2	
Denominazione unità di competenza	**Elaborazione di soluzioni digitali, interattive e accessibili in ambito museale ed espositivo**
Livello EQF	5
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) 2. Utilizzare tecniche di animazione digitale (motion graphics) per lo sviluppo di animazioni del prodotto museale/artistico 3. Utilizzare le funzionalità del software di modellazione elementi in 3D per lo sviluppo di prodotti tridimensionali 4. Identificare gli elementi (effetti digitali, suoni, modalità espositive in streaming, ecc.) funzionali alla user experience 5. Montare eventuale colonna sonora sul contenuto multimediale 6. Utilizzare software di elaborazione/ritocco immagini/video, modellazione e rendering 3D, grafica vettoriale (Premiere, Illustrator, Cinema 4D, After Effect, Blender, Photoshop ecc.) 7. Integrare gli effetti digitali con girato reale e/o le animazioni digitali elaborate 8. Utilizzare piattaforme e software utili alla riproduzione e allo streaming di contenuti 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 2. Tecnologie per la riproduzione contenuti e lo streaming 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.) 4. Elementi di montaggio audio 5. Funzioni e operatività dei software di modellazione e rendering 3D 6. Funzioni e operatività dei software di graphic design e motion graphics 7. Tecniche di animazione digitale 8. Tecniche grafiche bidimensionali per lo sviluppo di storie visive
Referenziazione ISTAT CP2011	3.1.7.2.1 - Tecnici degli apparati audio-video e della ripresa video-cinematografica 3.4.4.1.1 - Grafici
Risultati attesi	
Attività	

DETTAGLIO UNITA' DI COMPETENZA n.3	
Denominazione unità di competenza	**Finitura e collaudo del prodotto multimediale e interattivo realizzato**
Livello EQF	5
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 2. Revisionare gli oggetti e gli ambienti 3D modellati e renderizzati 3. Testare il funzionamento delle animazioni digitali realizzate 4. Verificare l'integrità e la riproducibilità (tramite software o piattaforme di streaming) dei contenuti multimediali realizzati 5. Controllare il funzionamento dei contenuti in realtà aumentata/realtà virtuale realizzati 6. Verificare l'efficacia delle postazioni multimediali per assicurare un'esperienza utente 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 2. Strumenti di verifica dell'integrità e riproducibilità di contenuti multimediali inclusi nei player audio/video 3. Strumenti di verifica delle animazioni digitali inclusi nei software dedicati (Maya ecc.) 4. Strumenti di revisione di oggetti e ambienti 3D inclusi nei software dedicati (Unreal ecc.) 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)
Referenziazione ISTAT CP2011	3.1.7.2.1 - Tecnici degli apparati audio-video e della ripresa video-cinematografica 3.4.4.1.1 - Grafici
Risultati attesi	
Attività	