Denominazione Figura / Profilo / Obiettivo	Tecnico grafico per il multimedia e web design
Edizione	2016
Professioni NUP/ISTAT correlate	• 3.1.2.2 - Tecnici esperti in applicazioni • 3.4.4.1.1 - Grafici
Attività economiche di riferimento: ATECO 2007/ISTAT	• 62.09.09 - Altre attività dei servizi connessi alle tecnologie dell'informatica nca • 63.12.00 - Portali web
Area professionale	CULTURA INFORMAZIONE E TECNOLOGIE INFORMATICHE
Sottoarea professionale	Stampa ed editoria
Descrizione	Il Tecnico grafico per il multimedia e web design è in grado di progettare e realizzare la grafica di un sito web, applicando criteri di fattibilità, usabilità e accessibilità. Il tecnico è inoltre in grado di produrre animazioni video, implementare contributi multimediali e di eseguire la pubblicazione in rete. Utilizza adeguatamente le periferiche di input e output, server di rete, software grafici, di animazione ed editor HTML.
Livello EQF	5
Certificazione rilasciata	SPECIALIZZAZIONE
Processo di lavoro caratterizzante la figura	PROGETTAZIONE E REALIZZAZIONE DI ELEMENTI MULTIMEDIALI PER IL WEB • A - Sviluppo della progettazione • B - Realizzazione di applicazioni multimediali • C - Distribuzione delle applicazioni multimediali

PROCESSO DI LAVORO - ATTIVITÀ	COMPETENZE
A - Sviluppo della progettazione **ATTIVITÀ** • Analisi delle specifiche ricevute • Utilizzo di tecniche di comunicazione visiva • Elaborazione della grafica coordinata del prodotto • Produzione di prototipi per le pagine principali • Produzione di animazioni	• 1 - Progettare le applicazioni multimediali e gli aspetti grafici di comunicazione
B - Realizzazione di applicazioni multimediali **ATTIVITÀ** • Utilizzo di software grafici per la produzione e l'elaborazione di immagini • Utilizzo di software specifici per la produzione di animazioni • Utilizzo di editor per la produzione di codice • Elaborazione dei contributi per la realizzazione dell'applicazione • Inserimento di contributi testuali, grafici, audio, video	• 3 - Gestire la costruzione di prodotti multimediali
C - Distribuzione delle applicazioni multimediali **ATTIVITÀ** • Adeguamento dei contributi e dell'applicazione in funzione della distribuzione • Collaudo del prodotto • Pubblicazione di prodotti editoriali e pubblicitari direttamente su server e in FTP	• 2 - Governare le caratteristiche tecniche dei mezzi di distribuzione • 4 - Valutare la qualità del prodotto multimediale

COMPETENZE TECNICO PROFESSIONALI
• 1 - Progettare le applicazioni multimediali e gli aspetti grafici di comunicazione • 2 - Governare le caratteristiche tecniche dei mezzi di distribuzione • 3 - Gestire la costruzione di prodotti multimediali • 4 - Valutare la qualità del prodotto multimediale

COMPETENZA N. 1

Progettare le applicazioni multimediali e gli aspetti grafici di comunicazione

ABILITA' MINIME	CONOSCENZE ESSENZIALI
• Strutturare la soluzione più appropriata in base alle specifiche ricevute • Programmare l'attività • Organizzare i contributi • Delineare gli aspetti legati alla comunicazione visiva in funzione del target	• Tecniche di rappresentazione di strutture multimediali • Tecniche di comunicazione multimediale e comunicazione visiva • Accessibilità, usability e dinamiche di navigazione

COMPETENZA N. 2

Governare le caratteristiche tecniche dei mezzi di distribuzione

ABILITA' MINIME	CONOSCENZE ESSENZIALI
• Distinguere le caratteristiche tecniche degli strumenti a disposizione in funzione degli obiettivi definiti • Identificare le risorse e le soluzioni in modo strategico • Riconoscere l'architettura di Internet (Struttura/Protocolli) • Riconoscere le caratteristiche dei diversi supporti	• Caratteristiche dei principali supporti/piattaforme di distribuzione • Architetture di rete e loro caratteristiche

COMPETENZA N. 3

Gestire la costruzione di prodotti multimediali

ABILITA' MINIME	CONOSCENZE ESSENZIALI
• Identificare attrezzature e software grafico più idoneo per la tipologia di elaborazione da effettuare • Riconoscere le funzioni base di linguaggi di programmazione • Predisporre le dinamiche di navigazione • Ottimizzare le sorgenti audio, video e testuali	• Utilizzo professionale dei software per grafica bitmap e vettoriale • Utilizzo professionale dei software di animazione e degli editor HTML • Concetti base di editing audio e video

COMPETENZA N. 4

Valutare la qualità del prodotto multimediale

ABILITA' MINIME	CONOSCENZE ESSENZIALI
• Comparare le indicazioni di input con l'output ottenuto • Verificare che i parametri qualitativi siano stati adeguatamente rispettati • Predisporre eventuali interventi sulle anomalie riscontrate	• Procedure di pubblicazione • Strategie di diffusione del prodotto