

<b>Denominazione Figura / Profilo / Obiettivo</b>	Tecnico grafico per il multimedia e web design
<b>Edizione</b>	2016
<b>Professioni NUP/ISTAT correlate</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 3.1.2.2 - Tecnici esperti in applicazioni</li> <li>• 3.4.4.1.1 - Grafici</li> </ul>
<b>Attività economiche di riferimento: ATECO 2007/ISTAT</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 62.09.09 - Altre attività dei servizi connessi alle tecnologie dell'informatica nca</li> <li>• 63.12.00 - Portali web</li> </ul>
<b>Area professionale</b>	CULTURA INFORMAZIONE E TECNOLOGIE INFORMATICHE
<b>Sottoarea professionale</b>	Stampa ed editoria
<b>Descrizione</b>	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.
<b>Livello EQF</b>	5
<b>Certificazione rilasciata</b>	SPECIALIZZAZIONE
<b>Processo di lavoro caratterizzante</b>	PROGETTAZIONE E REALIZZAZIONE DI ELEMENTI MULTIMEDIALI PER IL WEB <ul style="list-style-type: none"> <li>• A - Sviluppo della progettazione</li> <li>• B - Realizzazione di applicazioni multimediali</li> <li>• C - Distribuzione delle applicazioni multimediali</li> </ul>

PROCESSO DI LAVORO - ATTIVITA'	COMPETENZA
<p><b>A - Sviluppo della progettazione</b> <b>ATTIVITA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Analisi delle specifiche ricevute</li> <li>● Utilizzo di tecniche di comunicazione visiva</li> <li>● Elaborazione della grafica coordinata del prodotto</li> <li>● Produzione di prototipi per le pagine principali</li> <li>● Produzione di animazioni</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 1 - Progettare le applicazioni multimediali e gli aspetti grafici di comunicazione</li> </ul>
<p><b>B - Realizzazione di applicazioni multimediali</b> <b>ATTIVITA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Utilizzo di software grafici per la produzione e l'elaborazione di immagini</li> <li>● Utilizzo di software specifici per la produzione di animazioni</li> <li>● Utilizzo di editor per la produzione di codice</li> <li>● Elaborazione dei contributi per la realizzazione dell'applicazione</li> <li>● Inserimento di contributi testuali, grafici, audio, video</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 3 - Gestire la costruzione di prodotti multimediali</li> </ul>
<p><b>C - Distribuzione delle applicazioni multimediali</b> <b>ATTIVITA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Adeguamento dei contributi e dell'applicazione in funzione della distribuzione</li> <li>● Collaudo del prodotto</li> <li>● Pubblicazione di prodotti editoriali e pubblicitari direttamente su server e in FTP</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 2 - Governare le caratteristiche tecniche dei mezzi di distribuzione</li> <li>● 4 - Valutare la qualità del prodotto multimediale</li> </ul>

COMPETENZE TECNICO PROFESSIONALI
<ul style="list-style-type: none"> <li>● 1 - Progettare le applicazioni multimediali e gli aspetti grafici di comunicazione</li> <li>● 2 - Governare le caratteristiche tecniche dei mezzi di distribuzione</li> <li>● 3 - Gestire la costruzione di prodotti multimediali</li> <li>● 4 - Valutare la qualità del prodotto multimediale</li> </ul>

## COMPETENZA N. 1

### Progettare le applicazioni multimediali e gli aspetti grafici di comunicazione

#### ABILITA' MINIME

- 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

#### CONOSCENZE ESSENZIALI

- 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

- 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

#### CONOSCENZE ESSENZIALI

- Caratteristiche dei principali supporti/piattaforme di distribuzione
- Architetture di rete e loro caratteristiche

### COMPETENZA N. 3

#### Gestire la costruzione di prodotti multimediali

##### ABILITA' MINIME

- 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

##### CONOSCENZE ESSENZIALI

- 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

- Comparare le indicazioni di input con l'output ottenuto
- Verificare che i parametri qualitativi siano stati adeguatamente rispettati
- Predisporre eventuali interventi sulle anomalie riscontrate

##### CONOSCENZE ESSENZIALI

- Procedure di pubblicazione
- Strategie di diffusione del prodotto