

Denominazione Figura / Profilo / Obiettivo	Tecnico grafico per il multimedia e web design
Edizione	2016
Professioni NUP/ISTAT correlate	<ul style="list-style-type: none"> • 3.1.2.2 - Tecnici esperti in applicazioni • 3.4.4.1.1 - Grafici
Attività economiche di riferimento: ATECO 2007/ISTAT	<ul style="list-style-type: none"> • 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	PROGETTAZIONE E REALIZZAZIONE DI ELEMENTI MULTIMEDIALI PER IL WEB <ul style="list-style-type: none"> • A - Sviluppo della progettazione • B - Realizzazione di applicazioni multimediali • C - Distribuzione delle applicazioni multimediali

PROCESSO DI LAVORO - ATTIVITA'	COMPETENZA
<p>A - Sviluppo della progettazione ATTIVITA</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 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 	<ul style="list-style-type: none"> ● 1 - Progettare le applicazioni multimediali e gli aspetti grafici di comunicazione
<p>B - Realizzazione di applicazioni multimediali ATTIVITA</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 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 	<ul style="list-style-type: none"> ● 3 - Gestire la costruzione di prodotti multimediali
<p>C - Distribuzione delle applicazioni multimediali ATTIVITA</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 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 	<ul style="list-style-type: none"> ● 2 - Governare le caratteristiche tecniche dei mezzi di distribuzione ● 4 - Valutare la qualità del prodotto multimediale

COMPETENZE TECNICO PROFESSIONALI
<ul style="list-style-type: none"> ● 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

- 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