

Denominazione Figura / Profilo / Obiettivo	Tecnico superiore per la produzione-riproduzione di artefatti artistici
Edizione	2016
Professioni NUP/ISTAT correlate	<ul style="list-style-type: none"> ● 3.1.5 - Tecnici della gestione dei processi produttivi di beni e servizi ● 3.1.5.3 - Tecnici della produzione manifatturiera ● 6.3.3 - Artigiani delle lavorazioni artistiche del legno, del tessuto e del cuoio e dei materiali assimilati
Attività economiche di riferimento: ATECO 2007/ISTAT	<ul style="list-style-type: none"> ● 32.1 - FABBRICAZIONE DI GIOIELLERIA, BIGIOTTERIA E ARTICOLI CONNESSI; LAVORAZIONE DELLE PIETRE PREZIOSE ● 32.2 - FABBRICAZIONE DI STRUMENTI MUSICALI ● 23.4 - FABBRICAZIONE DI ALTRI PRODOTTI IN PORCELLANA E IN CERAMICA ● 16.2 - FABBRICAZIONE DI PRODOTTI IN LEGNO, SUGHERO, PAGLIA E MATERIALI DA INTRECCIO
Area professionale	MANIFATTURIERA E ARTIGIANATO
Sottoarea professionale	Vetro, ceramica e materiali da costruzione
Descrizione	Il tecnico superiore opera nei contesti in cui si progetta e si realizza, su diverse tipologie di materiali, proposizioni e riproposizioni di artefatti artistici aventi valore culturale; svolge la sua funzione con approccio tecnologico innovativo nel rispetto degli standard estetici, di sicurezza e qualità di riferimento.
Livello EQF	5

COMPETENZE TECNICO PROFESSIONALI

- 1 - Affermare ed esercitare il design come metodo e modalità idonea alla progettazione di artefatti
- 2 - Integrare le dimensioni culturali, critiche e storiche del design con particolare attenzione all'evoluzione stilistica, concettuale e tecnologica degli artefatti
- 3 - Identificare i linguaggi artistici contemporanei soprattutto nelle intersezioni con i percorsi progettuali
- 4 - Identificare l'evoluzione dei materiali sviluppando la capacità di sperimentazione applicativa nella produzione / riproduzione di artefatti
- 5 - Configurare mappe che evidenzino possibili linee di tendenza del mercato o scenari in cui il progetto possa prendere forma e assumere significati culturali
- 6 - Identificare le teorie, i metodi e gli strumenti per una progettazione di artefatti sostenibili sotto il profilo del rispetto dell'ambiente

COMPETENZA N. 1

Affermare ed esercitare il design come metodo e modalità idonea alla progettazione di artefatti

ABILITA' MINIME

CONOSCENZE ESSENZIALI

COMPETENZA N. 2

Integrare le dimensioni culturali, critiche e storiche del design con particolare attenzione all'evoluzione stilistica, concettuale e tecnologica degli artefatti

ABILITA' MINIME

CONOSCENZE ESSENZIALI

COMPETENZA N. 3

Identificare i linguaggi artistici contemporanei soprattutto nelle intersezioni con i percorsi progettuali

ABILITA' MINIME

CONOSCENZE ESSENZIALI

COMPETENZA N. 4

Identificare l'evoluzione dei materiali sviluppando la capacità di sperimentazione applicativa nella produzione / riproduzione di artefatti

ABILITA' MINIME

CONOSCENZE ESSENZIALI

COMPETENZA N. 5

Configurare mappe che evidenzino possibili linee di tendenza del mercato o scenari in cui il progetto possa prendere forma e assumere significati culturali

ABILITA' MINIME

CONOSCENZE ESSENZIALI

COMPETENZA N. 6

Identificare le teorie, i metodi e gli strumenti per una progettazione di artefatti sostenibili sotto il profilo del rispetto dell'ambiente

ABILITA' MINIME

CONOSCENZE ESSENZIALI