DA: **Allegato 3**

Deliberazione n.960 dell’11 giugno 2021

 **Provincia Autonoma di Trento**

**SEZIONE SPECIFICA**

**DEL PERCORSO DI DIPLOMA PROFESSIONALE DI IeFP (SUCCESSIVO AL CONESGUIMENTO DELLA QUALIFICA) DI**

|  |
| --- |
| TECNICO GRAFICO MULTIMEDIALE |

**Area Matematica e scientifica**

**Area Tecnico professionale**

**AREA MATEMATICO E SCIENTIFICA**

**4° ANNO**

|  |
| --- |
| **COMPETENZA/E IN USCITA AL PERCORSO DI DIPLOMA PROFESSIONALE**Rappresentare la realtà e risolvere situazioni problematiche di vita e del proprio settore professionale avvalendosi degli strumenti matematici fondamentaliUtilizzare le reti e gli strumenti informatici in maniera consapevole nelle attività di studio, ricerca, sociali e professionaliValutare fatti e orientare i propri comportamenti in riferimento ad un proprio codice etico, coerente con i principi della Costituzione e con i valori della comunità professionale di appartenenza, nel rispetto dell’ambiente e delle diverse identità culturaliOperare nel proprio ambito professionale tenendo conto delle responsabilità, implicazioni, ripercussioni delle proprie scelte ed azioni in termini di tutela dell’ambiente e nell’ottica della sostenibilità |

|  |  |
| --- | --- |
| **ABILITÀ**  | **CONOSCENZE**  |
| * Utilizzare linguaggi tecnici e matematicI specifici
* Raccogliere, organizzare, analizzare, valutare la pertinenza e lo scopo di informazioni e contenuti digitali
* Interagire e collaborare in modo autonomo attraverso le tecnologie digitali
* Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali per la produzione e la trasformazione di testi e materiali multimediali
* Creare rappresentazioni della conoscenza (mappe, diagrammi) utilizzando una varietà di linguaggi per esprimersi in maniera creativa (testo, immagini, audio, filmati)
 | * Funzione esponenziale
* Equazioni esponenziali
* Goniometria
* Introduzione allo studio qualitativo delle funzioni: classificazione funzioni e loro caratteristiche, dominio, intersezioni con gli assi
* Applicazioni per la creazione di contenuti digitali e multimediali e loro presentazione
* Raccolta, archiviazione ed elaborazione di dati attraverso sistemi informatici
* Piattaforme software e applicazioni per l’elaborazione e la condivisione di file e lavoro collaborativo online anche su cloud
 |

Abilità e conoscenze aggiuntive rispetto a quelle dell’area matematica e scientifica comune a tutti i percorsi

**AREA TECNICO PROFESSIONALE**

**4° ANNO**

|  |
| --- |
| **COMPETENZA/E IN USCITA AL PERCORSO DI DIPLOMA PROFESSIONALE**Operare nel proprio ambito professionale in sicurezza e nel rispetto delle norme di igiene, identificando e prevenendo situazioni di rischio per sé e per gli altriOperare nel proprio ambito professionale tenendo conto delle responsabilità, implicazioni, ripercussioni delle proprie scelte ed azioni in termini di tutela dell’ambiente e nell’ottica della sostenibilitàSupportare la rilevazione delle richieste del cliente identificando il target di riferimento, gli obiettivi comunicativi e gli elementi che costituiscono le specifiche del prodotto da realizzareRealizzare la progettazione grafica integrata, in relazione alle diverse tipologie di supporto di pubblicazionePredisporre e presidiare il work-flow grafico tradizionale e digitaleIntervenire nelle fasi della produzione grafica assicurando la rispondenza agli standard qualitativi previsti dalle specifiche di progettazione e realizzazione, individuando e proponendo eventuali interventi migliorativiDefinire e realizzare progetti nell’ambito della visual communication e delle interazioni digitaliProgettare, realizzare e sviluppare siti web mediante l’uso di linguaggi di programmazione dedicati e di applicativi CMS sulla base delle specifiche esigenze del clienteUtilizzare le reti e gli strumenti informatici in maniera consapevole nelle attività di studio, ricerca, sociali e professionaliValutare fatti e orientare i propri comportamenti in riferimento ad un proprio codice etico, coerente con i principi della Costituzione e con i valori della comunità professionale di appartenenza, nel rispetto dell’ambiente e delle diverse identità culturali  |

|  |  |
| --- | --- |
| **ABILITÀ**  | **CONOSCENZE**  |
| * Organizzare il proprio lavoro
* Rispettare i tempi di lavoro
* Scegliere e predisporre strumenti, utensili, attrezzature, macchinari di settore
* Monitorare il funzionamento di strumenti, utensili, attrezzature, macchinari di settore
* Curare la manutenzione ordinaria di strumenti, utensili, attrezzature, macchinari di settore
* Adottare comportamenti lavorativi coerenti con le norme di igiene e sicurezza sul lavoro
* Adottare i comportamenti previsti nelle situazioni di emergenza
* Adottare comportamenti lavorativi coerenti con le norme di salvaguardia/sostenibilità ambientale di settore
* Applicare forme, processi e metodologie di smaltimento e trattamento differenziate sulla base delle diverse tipologie di rifiuti
* Analizzare, confrontare ed implementare algoritmi diversi per la soluzione dello stesso problema
* Applicare le procedure previste dai processi relativi all'intero ciclo produttivo grafico
* Applicare metodi per realizzare un piano di verifica
* Applicare tecniche della comunicazione visiva
* Applicare tecniche di formalizzazione dell’idea grafica
* Applicare tecniche di lettering
* Compilare la reportistica tecnica prevista
* Confrontare i dati rilevati con le specifiche ricevute
* Creare mock-up e/o prototipi di prodotti finiti
* Curare il design del prodotto
* Dimensionare il prodotto
* Effettuare analisi di fattibilità di proposte di packaging (confezioni per alimenti, espositori, sagome delle etichette, imballaggi)
* Elaborare immagini, video e grafici per la pubblicazione ipermediale
* Eseguire controlli qualitativi del prodotto e del processo
* Formulare proposte di miglioramento degli standard aziendali / di servizio
* Gestire pagine web dinamiche tramite una piattaforma CMS
* Identificare il target di riferimento e gli obiettivi comunicativi espressi in relazione al mercato e al prodotto da realizzare
* Identificare le fasi di un progetto nel contesto del ciclo di sviluppo
* Identificare le specifiche del prodotto da realizzare a partire dalle esigenze indicate dal cliente
* Impostare e realizzare file grafici per la stampa di grande formato per le varie tecnologie di stampa e intaglio vettoriale
* Impostare e risolvere semplici problemi con procedure informatiche, utilizzando un linguaggio di programmazione
* Individuare anomalie e segnalare non conformità
* Individuare i materiali da utilizzare
* Individuare problematiche esecutive
* Interpretare e utilizzare cataloghi e documentazione tecnica
* Leggere il progetto grafico
* Monitorare il processo secondo le procedure e i cicli definiti
* Produrre contenuti visivi, statici e dinamici, conformi all’output digitale
* Produrre elementi grafici per allestimenti e strumenti di comunicazione interna ed esterna
* Progettare e realizzare interfacce utente
* Progettare e realizzare pagine web dinamiche
* Proporre elaborati grafici destinati al mondo APP Mobile
* Proporre elaborati grafici destinati alla presenza sui principali social media
* Pubblicare online un sito internet tramite un servizio di Web Hosting
* Realizzare file grafici e animazioni
* Realizzare file grafici e per la Digital Signage
* Realizzare interfacce grafiche per i media digitali
* Utilizzare il lessico e la terminologia tecnica di settore anche in lingua inglese
* Utilizzare il workflow digitale secondo gli standard previsti
* Utilizzare metodi e procedure di realizzazione di un prodotto grafico
* Utilizzare sistemi digitali per la gestione automatica del workflow grafico
* Utilizzare SQL per gestire dati
* Utilizzare strumenti di misura e verifica
* Utilizzare strumenti di varia tipologia a supporto della progettazione grafica
* Utilizzare tecniche di gestione dei colori
* Utilizzare tecniche di rilevazione dei bisogni del cliente, attraverso l’ascolto e la comunicazione
* Valutare l'efficacia estetica del prodotto (colori, valorizzazione grafica per l'inscatolamento e l'esposizione)
* Raccogliere, organizzare, analizzare, valutare la pertinenza e lo scopo di informazioni e contenuti digitali
* Interagire e collaborare in modo autonomo attraverso le tecnologie digitali
* Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali per la produzione e la trasformazione di testi e materiali multimediali
* Utilizzare software specifico di settore per simulazioni o controlli ed elaborazioni
* Creare rappresentazioni della conoscenza (mappe, diagrammi) utilizzando una varietà di linguaggi per esprimersi in maniera creativa (testo, immagini, audio, filmati)
 | * Principali terminologie tecniche di settore/processo
* Principi, meccanismi e parametri di funzionamento di strumenti, utensili e macchinari e apparecchiature di settore
* Dispositivi di protezione individuale e collettiva di settore
* Normativa di riferimento per la sicurezza e l’igiene di settore
* Nozioni di primo soccorso
* Segnali di divieto e prescrizioni correlate di settore
* Approvvigionamento dei materiali indispensabili all’ottenimento del prodotto finito
* Caratteristiche e requisiti tecnici delle piattaforme web e social
* Classificazione dei prodotti di cartotecnica e di packaging
* Classificazione delle macchine per il packaging: manuali, semiautomatiche e automatiche, a fustella e digitali
* Codici di programmazione siti internet (linguaggi Java Script, CSS, HTML5)
* Composizione grafica del testo
* Concetti di user experience applicati a prodotti di comunicazione tradizionali e digitali
* Content Management System
* Data Base Management System - SQL
* Digital Signage
* Elementi di Social Media Management
* Elementi fondamentali e significato di ecosistema e sviluppo sostenibile
* Entipologia dei prodotti di comunicazione tradizionale e digitale
* Fasi e modelli di gestione di un ciclo di sviluppo
* Fogli di stile CSS
* Fonti, strumenti e tecniche per la ricerca delle immagini
* Formati dei file per la grafica
* Formati file immagine e risoluzione in DPI esatti richiesti dai principali Social Network
* Gestione colorimetrica del prodotto
* Imposition
* Informazioni tecniche necessarie alla formulazione di un preventivo di un prodotto grafico
* Lessico e terminologia tecnica di settore anche in lingua inglese
* Lettering e di logotipica
* Linguaggi di Programmazione
* Mark-up Languages
* Modulistica e modalità di compilazione di documentazione tecnica e reportistica
* Normativa di riferimento sui diritti d’autore e licenze d’uso
* Normativa relativa alla sicurezza dei dati
* Norme ISO e documenti TAGA
* Planning delle commesse interne ad un processo di lavoro considerando i vincoli tecnici e tempistici concordati con il cliente
* Principali inquinanti presenti nell’ambiente e loro origine
* Programmazione guidata dagli eventi e interfacce grafiche
* Resoconto delle lavorazioni presenti in un reparto produttivo per prodotti grafici
* Scenari del mercato della comunicazione visiva
* Scienza e tecnologia: impatto sulla vita sociale e dei singoli
* Servizio di Web Hosting
* Sistemi di stampa tradizionale e digitale
* Software di impaginazione
* Software editor di siti internet
* Software per l’elaborazione di immagini
* Software per l'elaborazione di prodotti grafici ipermediali
* Strumenti di misura e verifica
* Struttura delle pagine web ed elementi di linguaggi di mark-up (HTML/CSS)
* Supporti di pubblicazione e archiviazione
* Tecnica grafica computerizzata
* Tecniche base di ripresa video
* Tecniche di acquisizione delle immagini dalle diverse periferiche (importazione esportazione dati)
* Tecniche di ascolto e comunicazione
* Tecniche di controllo qualità.
* Tecniche di grafica creativa
* Tecniche di interfacciamento grafico
* Tecniche di progettazione grafica
* Tecniche di pubblicazione
* Tecniche di ricerca e analisi
* Tecniche di rilevazione dei bisogni in relazione al prodotto da realizzare
* Tecniche di trattamento audio e video digitali
* Tecniche di utilizzo di software CMS/COS
* Tecniche e strumenti di monitoraggio e controllo
* Tecniche fotografiche digitali
* Tecniche, modelli e strumenti di progettazione grafica
* Tecnologia dei materiali fisici e digitali
* Teoria del colore
* Tipi di prodotti per i diversi supporti di pubblicazione e archiviazione
* Tipologia di supporti e display per il punto vendita
* Tipologia e classificazione degli stampati
* Tipologie di lavorazioni del packaging: fustella, cordonatura, perforatura, mezzo taglio
* Tipologie di materiali più utilizzati per i prodotti di packaging
* Tool dedicati e strumenti di editing
* Visual content
* Workflow grafico tradizionale e digitale
* Software specifico di settore
 |