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 fondamentali  Utilizzare le reti e gli strumenti informatici in maniera consapevole nelle attività di studio, ricerca, sociali e professionali  Valutare 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  Operare 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 altri  Operare 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  Supportare la rilevazione delle richieste del cliente identificando il target di riferimento, gli obiettivi comunicativi e gli elementi che costituiscono le specifiche del prodotto da realizzare  Realizzare la progettazione grafica integrata, in relazione alle diverse tipologie di supporto di pubblicazione  Predisporre e presidiare il work-flow grafico tradizionale e digitale  Intervenire nelle fasi della produzione grafica assicurando la rispondenza agli standard qualitativi previsti dalle specifiche di progettazione e realizzazione, individuando e proponendo eventuali interventi migliorativi  Definire e realizzare progetti nell’ambito della visual communication e delle interazioni digitali  Progettare, realizzare e sviluppare siti web mediante l’uso di linguaggi di programmazione dedicati e di applicativi CMS sulla base delle specifiche esigenze del cliente  Utilizzare le reti e gli strumenti informatici in maniera consapevole nelle attività di studio, ricerca, sociali e professionali  Valutare 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 |