

Piano di formazione

per l'ordinanza sulla formazione professionale di base
Interactive Media Designer AFC

del 22 ottobre 2013

Formazione professionale di 4 anni con certificato federale

PBS OPF UPF

viscom⁺

syna

syndicom

Sommario

Introduzione	2
Definizione	3
I. Ambito di lavoro e profilo professionale	3
II. Panoramica dei settori riguardo alle loro competenze	6
III. Livello dei requisiti	10
Spiegazione per l'utilizzo del piano di formazione	11
A Competenze operative	14
1 Settori delle competenze operative, competenze operative e obiettivi di rendimento	14
2 Competenze metodologiche	54
3 Competenze sociali e personali	55
B Programma delle lezioni della scuola professionale	56
C Organizzazione, ripartizione e durata dei corsi interaziendali	57
D Procedure di qualificazione	61
Approvazione ed entrata in vigore	62
Allegato	63
Elenco dei documenti per l'implementazione della formazione professionale di base	63

Introduzione

Il piano di formazione è il concetto professionale pedagogico della formazione professionale di base dell'Interactive Media Designer AFC con il attestato federale di capacità (AFC). Concretizza la formazione di base per l'Interactive Media Designer AFC nei tre luoghi d'apprendimento azienda, scuola professionale e corsi interaziendali, con lo scopo di garantire una solida formazione nel settore dei media.

Il piano di formazione è composto da quattro parti:

Parte A definisce gli obiettivi formativi con il metodo triplex in tre livelli:

- i settori di competenze operative;
riassumono le competenze operative secondo i temi e le tecnologie
- le competenze operative professionali;
sono intese come combinazione di conoscenze, capacità e comportamenti in situazioni particolari e si differenziano nelle competenze professionali, metodologiche, sociali e personali. Le competenze professionali corrispondono agli obiettivi di prestazione nei tre luoghi d'apprendimento.
- gli obiettivi di rendimento;
assegnano gli obiettivi di formazione nelle varie sedi d'apprendimento.

Il piano di formazione non comprende solo i contenuti specifici della professione, ma anche il programma delle lezioni della scuola professionale (**parte B**), le indicazioni per i corsi interaziendali (**parte C**) e i parametri di base della procedura di qualifica (**parte D**).

Il piano di formazione è emanato dal l'Ufficio paritetico di formazione professionale della comunicazione visiva UPF e approvato dalla Segreteria di Stato per la formazione, la ricerca e l'innovazione (SEFRI).

Profilo di qualifica

I Ambito di lavoro e profilo professionale

Ambito di lavoro

Gli Interactive Media Designer AFC creano ed integrano i contenuti nella consapevolezza delle realtà tecniche, concettuali e creative con i media scelti. Questi contenuti sono:

- immagini, testi e infografiche statiche
- immagini, testi e infografiche animate
- audio
- video
- 3D

I professionisti concepiscono, progettano e creano da questi contenuti, media interattivi digitali. Sono attualmente i seguenti:

- siti web
- Apps
- POI / POS (Point of Interest= punto d'interesse / Point of Sales= punto di vendite)
- Trailer
- Newsletter
- reti sociali
- e inoltre altri mezzi in via di sviluppo

Pubblicano questi media sui seguenti sistemi di comunicazione digitali (Support Media):

- tablets
- telefoni cellulari
- PC
- TV
- display elettronici
- display
- altri media digitali futuri

Tengono conto dei principi di usabilità a livello di interfaccia utente e di esperienza d'uso. Rispettano e integrano in modo originale nel proprio lavoro le particolarità, gli sviluppi e gli standard etici, sociali, culturali, ecologici e giuridici.

Profilo di qualifica

I Ambito di lavoro e profilo professionale

Profilo professionale

Gli Interactive Media Designer AFC si contraddistinguono per i seguenti comportamenti:

- a) preparano progetti dai contenuti digitali interattivi in base agli incarichi e alle esigenze dei clienti. Elaborano e presentano idee e avamprogetti creativi;
- b) sviluppano programmi creativi per i media digitali interattivi basandosi su ricerche fondate e li presentano in funzione dei destinatari;
- c) specificano contenuti, design, funzioni e interazioni dei media digitali interattivi e li realizzano conformemente al progetto mediante tecniche artigianali e appositi dispositivi hardware e software;
- d) testano e pubblicano questi media nei sistemi di comunicazione digitali e concludono i progetti;
- e) nello svolgere queste attività tengono conto dei principi di usabilità a livello di interfaccia utente e di esperienza d'uso. Rispettano e integrano in modo originale nel proprio lavoro le particolarità, gli sviluppi e gli standard etici, sociali, culturali, ecologici e giuridici;
- f) sono consapevoli che il buon funzionamento dei processi operativi di una ditta dipende dalla disponibilità dei suoi collaboratori a pianificare le loro attività in funzione delle particolarità ed esigenze aziendali. Organizzano i propri lavori in modo razionale, moderno ed efficace dal punto di vista energetico e delle risorse rispettando prescrizioni generali e interne all'azienda;
- g) attuano le direttive concernenti la protezione dell'ambiente e della salute nonché della sicurezza sul lavoro.

Le competenze operative professionali più importanti

Gli obiettivi di formazione sono suddivisi in cinque settori di competenza:

1. preparazione di progetti dai contenuti digitali interattivi
2. sviluppo di progetti per i media digitali interattivi
3. realizzazione del design per i media digitali interattivi
4. uso dell'inglese tecnico
5. sicurezza sul lavoro, protezione della salute e dell'ambiente

Profilo di qualifica

I Ambito di lavoro e profilo professionale

Le competenze operative professionali più importanti

Gli Interactive Media Designer AFC posseggono competenze con le quali padroneggiano le esigenze professionali e si affermano nel mondo del lavoro. Attraverso una formazione permanente continua e uno sguardo per le tendenze in vigore, sono in grado di adattare i loro lavori e prodotti agli sviluppi e alle possibilità tecnologiche.

Gli Interactive Media Designer AFC svolgono il loro lavoro secondo le loro competenze professionali, metodologiche, sociali e personali sia autonomamente che in gruppo.

L'importanza della professione per l'economia e la società (sostenibilità)

La produzione di media per sistemi di comunicazione digitali interattivi è di grande importanza per la società dell'informazione. Con le loro competenze operative gli Interactive Media Designer AFC contribuiscono, nell'interesse della società e in maniera determinante alla pluralità, alla qualità e allo sviluppo come anche all'immagine del settore della comunicazione. Ricoprono quindi un ruolo fondamentale nell'applicazione delle innovazioni tecniche.

Profilo di qualifica

II Panoramica dei settori riguardo alle loro competenze

No.	Settori delle competenze operative	No.	Competenze operative professionali
1	Preparazione di progetti dai contenuti digitali interattivi	1.1	Comprendere i fondamenti del processo di ideazione Gli Interactive Media Designer AFC sono coscienti che nello svolgimento del loro lavoro, il contenuto, il messaggio e l'effetto, sono criteri qualitativi decisivi. In concordanza con le basi della cultura, dell'arte, del design e dei media, sviluppano e creano lavori pertinenti, convincenti e in funzione del destinatario.
		1.2	Registrare e documentare le richieste dei clienti, redigere mansionari Gli Interactive Media Designer AFC svolgono il colloquio con il cliente per capirne le richieste. Queste ultime vengono documentate e viene redatto un mansionario. Utilizzano le proprie conoscenze della creazione visiva
		1.3	Esaminare l'incarico del cliente, accertare la fattibilità del progetto e verificare l'adeguatezza Gli Interactive Media Designer AFC verificano la fattibilità del progetto secondo il mansionario. Esaminano l'adeguatezza e procedono ad una valutazione approssimativa delle risorse necessarie all'avamprogetto. Utilizzano le proprie conoscenze per la creazione visiva.
		1.4	Realizzare idee e avamprogetti Gli Interactive Media Designer AFC realizzano idee e utilizzano ricerche creative, di contenuto e tecniche come pure la loro immaginazione. Sviluppano degli approcci creativi per un avamprogetto e pianificano le fasi di lavoro.
		1.5	Presentare idee e avamprogetti Gli Interactive Media Designer AFC preparano in modo appropriato una presentazione, seguendo il mandato e il destinatario. Presentano e motivano le loro idee e la pianificazione del lavoro in modo convincente. Usano le loro conoscenze e la loro comprensione della creazione visiva. Documentano in modo chiaro gli accordi e completano, risp. modificano il mansionario.

Profilo di qualifica

II Panoramica dei settori riguardo alle loro competenze

No.	Settori delle competenze operative	No.	Competenze operative professionali
2	Sviluppo di progetti per i media digitali interattivi	2.1 Eseguire ricerche dettagliate, analizzare e sintetizzare efficacemente i risultati Gli Interactive Media Designer AFC eseguono ricerche dettagliate, analizzano e sintetizzano efficacemente i risultati per i concetti narrativi. Utilizzano le proprie conoscenze per la creazione visiva.	
		2.2 Elaborare un piano riguardante i contenuti, il design e le modalità di funzionamento Gli Interactive Media Designer AFC creano concetti e sviluppano idee, progetti, varianti di layout e proposte concrete che dal punto di vista funzionale e/o di progetto sono innovativi. Utilizzano le proprie conoscenze per la creazione visiva.	
		2.3 Presentare un piano riguardante i contenuti, il design e le modalità di funzionamento Gli Interactive Media Designer AFC preparano una presentazione adattata al mandato e al destinatario. Presentano e motivano i loro concetti in modo convincente. Documentano in modo comprensibile le modalità e completano, risp. modificano il mansionario.	
3	Realizzazione del design per i media digitali interattivi	3.1 Pianificare e organizzare le attività da svolgere Gli Interactive Media Designer AFC determinano l'attuazione del progetto e le esigenze tecniche e stabiliscono il piano e l'organizzazione del progetto.	
		3.2 Specificare e realizzare i contenuti per i media digitali interattivi Gli Interactive Media Designer AFC specificano i contenuti dei media digitali interattivi e li realizzano conformemente al progetto mediante tecniche artigianali, appositi dispositivi hardware e software e sfruttano le proprie conoscenze per la creazione visiva.	
		3.3 Specificare e realizzare il design per i media digitali interattivi Gli Interactive Media Designer AFC specificano il design dei media digitali interattivi e li realizzano conformemente al progetto mediante tecniche artigianali, appositi dispositivi hardware e software e sfruttano le proprie conoscenze per la creazione visiva.	

Profilo di qualifica

II Panoramica dei settori riguardo alle loro competenze

No.	Settori delle competenze operative	No.	Competenze operative professionali
3	Realizzazione del design per i media digitali interattivi	3.4	Specificare e creare funzioni per i media digitali interattivi Gli Interactive Media Designer AFC specificano funzioni per i media digitali interattivi e li creano conformemente al progetto mediante tecniche artigianali, appositi dispositivi hardware e software e sfruttano le proprie conoscenze per la creazione visiva.
		3.5	Specificare e creare interazioni per i media digitali interattivi Gli Interactive Media Designer AFC specificano interazioni per i media digitali interattivi e le realizzano conformemente al progetto tramite tecniche artigianali, appositi dispositivi hardware e software e sfruttano le proprie conoscenze per la creazione visiva.
		3.6	Testare e pubblicare i media digitali Gli Interactive Media Designer AFC testano e pubblicano media digitali nei sistemi di comunicazione digitali e documentano i risultati.
		3.7	Concludere il progetto Gli Interactive Media Designer AFC svolgono un debriefing con il mandante e concludono il progetto a livello amministrativo. Nel dossier d'apprendimento documentano con obiettivi e risultati in modo chiaro e comprensibile il loro processo d'apprendimento.
4	Uso dell'inglese tecnico	4.1	Comprendere e parlare l'inglese tecnico Gli Interactive Media Designer AFC ascoltano attentamente e attivamente, pongono domande in caso di problemi di comprensione e reagiscono in modo adeguato alla situazione e all'interlocutore.
		4.2	Leggere l'inglese tecnico Gli Interactive Media Designer AFC comprendono, grazie ad una lettura attenta, un testo del proprio ambito professionale adattato al loro livello. Per comprendere il testo utilizzano i mezzi ausiliari e le strategie di comprensione.

Profilo di qualifica

II Panoramica dei settori riguardo alle loro competenze

No.	Settori delle competenze operative	No.	Competenze operative professionali
4	Uso dell'inglese tecnico	4.3	Scrivere l'inglese tecnico Gli Interactive Media Designer AFC redigono testi in forma e stile corretti per quel che riguarda il loro ambito professionale e sociale. Applicano correttamente la grammatica di base e il vocabolario adeguato.
5	Sicurezza sul lavoro, protezione della salute e dell'ambiente	5.1	Garantire la sicurezza sul lavoro e la protezione della salute Gli Interactive Media Designer AFC sono a conoscenza dei rischi nel loro lavoro. Riconoscono e garantiscono in modo autonomo la sicurezza sul lavoro e la protezione della salute con misure appropriate.
		5.2	Garantire la protezione dell'ambiente Gli Interactive Media Designer AFC sono coscienti dell'importanza della protezione dell'ambiente e della salvaguardia delle risorse nel loro lavoro. Applicano scrupolosamente le misure legali e di salvaguardia ambientale dell'azienda.

Profilo di qualifica

III Livello dei requisiti

Il livello dei requisiti della professione si trova dettagliato nel piano di formazione (parte A competenze operative) nell'ambito dei livelli di tassonomia (C1 – C6) degli obiettivi di rendimento.

Spiegazioni per l'utilizzo del piano di formazione

Nella formazione di base dell'Interactive Media Designer AFC e per capire in modo appropriato questo piano di formazione, sono molto importanti i quattro punti seguenti:

- 1) Alla fine della loro formazione, gli apprendisti devono avere le competenze necessarie per padroneggiare i requisiti professionali. Questi requisiti si compongono in base ai processi di lavorazione, ai mandati o ai tre luoghi d'apprendimento e richiedono le competenze adeguate:
 - Si tratta di padroneggiare i requisiti professionali come per es. pianificare i lavori, fare delle ricerche o specificare i contenuti. Per ottenere ciò necessarie delle **competenze specializzate**. Alla fine dell'apprendistato gli Interactive Media Designer AFC dispongono di competenze specializzate come descritto nelle pagine da 6 a 9.
 - Per assicurare una buona organizzazione personale e d'apprendistato, un lavoro ordinato e pianificato e un utilizzo ottimale dei mezzi di lavoro, si necessitano delle **competenze metodologiche**, che per gli Interactive Media Designer AFC sono le seguenti (vedi dettagli pagina 54):
 - tecniche di lavoro e risoluzione dei problemi
 - pensiero teorico e operativo coerenti, orientati ai procedimenti
 - metodi d'apprendimento utili a lungo termine
 - tecniche creative
 - Si deve essere in grado di far fronte alle esigenze delle relazioni umane, per esempio con i superiori, i colleghi di lavoro, i clienti o le autorità. Questo richiede delle **competenze sociali e personali**. Esse permettono agli Interactive Media Designer AFC, in caso di comunicazione o di lavoro di gruppo, di agire con sicurezza. Questo rafforza la loro personalità, li prepara a lavorare sul proprio sviluppo; trattasi delle seguenti competenze (vedi dettagli pagina 55):
 - assunzione delle responsabilità del proprio operato
 - capacità comunicative
 - capacità di gestione dei conflitti
 - attitudine al lavoro di gruppo
 - rapporti interpersonali
 - capacità di resistenza allo stress
 - coscienza e azione ecologiche

Profilo di qualifica

III Livello dei requisiti

Spiegazioni per l'utilizzo del piano di formazione

- 2) Gli obiettivi di formazione si concretizzano in tre livelli attraverso settori di competenze operative, competenze operative e obiettivi di rendimento.
- Nei settori di competenze operative troviamo una descrizione generale di tematiche e di competenze di formazione e la spiegazione della loro importanza per gli Interactive Media Designer AFC.
 - Le competenze operative concretizzano i settori di competenze operative e descrivono attitudini o caratteristiche comportamentali di ordine superiore per gli apprendisti.
 - Per gli obiettivi di rendimento, le competenze operative vengono tradotte in azioni concrete che gli apprendisti devono mostrare nei tre luoghi d'apprendimento.

I settori di competenze operative e le competenze operative stesse sono applicate nei tre luoghi d'apprendimento. Gli obiettivi di rendimento sono particolarmente importanti per la scuola professionale, l'azienda formatrice e i corsi interaziendali.

- 3) Gli obiettivi di rendimento e le competenze metodologiche, sociali e personali vengono promossi nei luoghi di apprendimento. Viene così formato un insieme di competenze. La scuola professionale favorisce lo sviluppo della comprensione e dell'orientamento, l'azienda formatrice e i corsi interaziendali sono improntati principalmente sulla pratica professionale.
- 4) L'indicazione dei livelli cognitivi (tassonomia) negli obiettivi di rendimento nei tre luoghi d'apprendimento serve ad evidenziare il livello dei requisiti di questi obiettivi. Si distinguono sei gradi di competenze (C1 a C6) che esprimono i diversi livelli di prestazione. Il loro significato è il seguente:

L'indicazione dei livelli cognitivi (tassonomia)

C1 sapere

Riprodurre informazioni e utilizzarle in situazioni analoghe (citare, denominare).

Esempio: gli Interactive Media Designer AFC denominano le condizioni fisiche della percezione visiva.

C2 comprendere

Non solo ripetere informazioni ma anche capirle (spiegare, descrivere, mostrare).

Esempio: gli Interactive Media Designer AFC spiegano dei modelli e lo sviluppo storico della comunicazione visiva per quanto riguarda i lavori di progettazione.

C3 applicare

Utilizzare informazioni di situazioni in diversi contesti.

Esempio: gli Interactive Media Designer AFC utilizzano il colore quale strumento di navigazione.

Profilo di qualifica

III Livello dei requisiti

L'indicazione dei livelli cognitivi (tassonomia)

C4 **analizzare**

Scomporre una situazione in elementi isolati, identificare i rapporti tra questi elementi e riconoscere le caratteristiche strutturali.

Esempio: gli Interactive Media Designer AFC riconoscono e analizzano le informazioni comunicate dai media per quel che riguarda il contenuto, le affermazioni, la diffusione e l'effetto.

C5 **sintetizzare**

Combinare i differenti elementi di una situazione e assemblarli o trovare la soluzione di un problema.

Esempio: gli Interactive Media Designer AFC sviluppano e realizzano un messaggio in funzione del destinatario.

C6 **valutare**

Valutare informazioni e situazioni secondo determinati criteri.

Esempio: gli Interactive Media Designer AFC valutano le caratteristiche di lavori di creazione visiva secondo il loro contenuto e l'espressione visiva.

A Competenze operative

1 Settori di competenze operative, competenze operative e obiettivi di rendimento

1.0 Preparazione di progetti dai contenuti digitali interattivi

La preparazione di progetti con contenuti digitali interattivi è molto importante per capire le esigenze del cliente ed eseguire un avamprogetto. Gli Interactive Media Designer AFC comprendono le esigenze del mandante, analizzano gli ordini e redigono il mansionario. Ne accertano la fattibilità e ne verificano l'adeguatezza. Sviluppano programmi creativi e creano un avamprogetto. Questi vengono presentati al cliente in maniera convincente e appropriata. Per raggiungere l'obiettivo utilizzano le loro conoscenze e la loro comprensione della creazione visiva.

1.1 Comprendere i fondamenti del processo di ideazione

Gli Interactive Media Designer AFC sono coscienti che nello svolgimento del loro lavoro, il contenuto, il messaggio e l'effetto, sono criteri qualitativi decisivi. In concordanza con le basi della cultura, dell'arte, del design e dei media, sviluppano e creano lavori pertinenti, convincenti e in funzione del destinatario.

No.	Obiettivi di rendimento scuola professionale	Obiettivi di rendimento azienda formatrice	Obiettivi di rendimento corsi interaziendali
1.1.1	<p>Utilizzare le basi della comunicazione visiva</p> <p>Gli Interactive Media Designer AFC interpretano e confrontano espressioni e posizioni artistiche sulla base di:</p> <ul style="list-style-type: none">– cultura– arte– design– media <p>Tengono conto delle evoluzioni contemporanee. Spiegano i modelli e l'evoluzione storica della comunicazione visiva per quel che riguarda i loro compiti di creazione visiva.</p> <p>Descrivono le funzioni e le possibilità di utilizzo dei differenti prodotti mediatici.</p> <p>Riconoscono e analizzano le informazioni trasmesse dai media in funzione del contenuto, delle affermazioni, della diffusione e dell'effetto. [C4]</p>		

A Competenze operative

1 Settori di competenze operative, competenze operative e obiettivi di rendimento

No.	Obiettivi di rendimento scuola professionale	Obiettivi di rendimento azienda formatrice	Obiettivi di rendimento corsi interaziendali
1.1.2	<p>Utilizzare le basi della percezione visiva</p> <p>Gli Interactive Media Designer AFC</p> <ul style="list-style-type: none">– spiegano le condizioni fisiche della percezione visiva– spiegano la visione spaziale– spiegano le caratteristiche e l'effetto della percezione dei colori e delle forme e le applicano nella creazione visiva– riconoscono e spiegano i fenomeni di percezione– descrivono gli aspetti psicologici della forma e del colore, e conoscono il loro effetto nella percezione visiva– sviluppano e creano dei messaggi in funzione del destinatario. [C5]		
1.1.3	<p>Applicare le basi dello spazio, del corpo e della forma</p> <p>Gli Interactive Media Designer AFC spiegano differenti tipi di prospettiva (centrale, a due punti di fuga, colorata, atmosferica, significativa) e le basi della teoria delle forme.</p> <p>Applicano in maniera appropriata procedimenti di rappresentazione spaziale nella propria attività creativa.</p> <p>Per questo utilizzano la rappresentazione grafica adeguata. [C5]</p>		

A Competenze operative

1 Settori di competenze operative, competenze operative e obiettivi di rendimento

No.	Obiettivi di rendimento scuola professionale	Obiettivi di rendimento azienda formatrice	Obiettivi di rendimento corsi interaziendali
1.1.4	<p>Utilizzare le basi della semiologia</p> <p>Gli Interactive Media Designer AFC decodificano messaggi, per quel che riguarda il contenuto, la forma e l'uso, con terminologia tecnica.</p> <p>Valutano le caratteristiche di lavori di creazione visiva in relazione ai contenuti e all'espressione creativa. [C6]</p>		
1.1.5	<p>Comprendere la teoria dei colori</p> <p>Gli Interactive Media Designer AFC spiegano le regole della teoria dei colori e percepiscono coscientemente il colore come dimensione creativa.</p> <p>Spiegano modelli e contrasti di colore e la loro natura (additiva/sottrattiva). Descrivono l'interazione tra i colori e le loro tonalità.</p> <p>Usano il colore come strumento di navigazione. [C3]</p>		
1.1.6	<p>Realizzare illustrazioni/disegni</p> <p>Gli Interactive Media Designer AFC</p> <ul style="list-style-type: none">– descrivono e utilizzano le tecniche (manuali e digitali) le sostanze, i settori d'applicazione del colore come materiale– percepiscono elementi formali e di rappresentazione nei loro effetti (punto, linea, superficie e spazio)– identificano e utilizzano le proporzioni– capiscono gli aspetti di composizione– sviluppano immagini nelle loro diverse forme. [C5]		

A Competenze operative

1 Settori di competenze operative, competenze operative e obiettivi di rendimento

No.	Obiettivi di rendimento scuola professionale	Obiettivi di rendimento azienda formatrice	Obiettivi di rendimento corsi interaziendali
1.1.7	<p>Utilizzare le basi della tipografia e del carattere</p> <p>Gli Interactive Media Designer AFC</p> <ul style="list-style-type: none">– spiegano e utilizzano correttamente le basi e le regole tipografiche– sviluppano e realizzano i loro lavori creativi con strumenti e dispositivi software– verificano i loro lavori per quel che concerne la leggibilità, il carattere, l'espressione e l'effetto– stabiliscono una gerarchia, strutturano e creano testi in funzione del destinatario– descrivono la storia della scrittura partendo dalle origini fino ad oggi– denominano i requisiti in rapporto alla scrittura per i media digitali– descrivono i formati di fonti digitali più importanti e le loro possibilità di utilizzo– spiegano le basi della creazione di caratteri di scrittura– usano la tipografia/la scrittura come strumento di navigazione– valutano i caratteri di scrittura con l'aiuto di terminologie specializzate e le attribuiscono ad un sistema di classificazione (per es. ZHDK) [C6]		
1.1.8	<p>Creare infografiche</p> <p>Gli Interactive Media Designer AFC Sviluppano e realizzano lavori di creazione visiva con relazioni testo-immagine [C5]</p>		

A Competenze operative

1 Settori di competenze operative, competenze operative e obiettivi di rendimento

No.	Obiettivi di rendimento scuola professionale	Obiettivi di rendimento azienda formatrice	Obiettivi di rendimento corsi interaziendali
1.1.9	Utilizzare la fotografia, l'ottica e la luce Gli Interactive Media Designer AFC – descrivono le temperature di colori di differenti fonti d'illuminazione – spiegano l'importanza estetica e sociale della fotografia – spiegano i requisiti e i mezzi ausiliari per la produzione di immagini – descrivono i differenti generi di fotografia – utilizzano i procedimenti di acquisizione foto, di lavori d'immagini, della profondità di campo e d'illuminazione – utilizzano in maniera autonoma la fotografia come mezzo di rappresentazione – elaborano le immagini con i dispositivi software, i mezzi ausiliari e gli strumenti appropriati [C3]		
1.1.10	Utilizzare il video/l'audio Gli Interactive Media Designer AFC – spiegano l'importanza estetica e sociale della produzione cinematografica, della televisione, del video e dell'audio – descrivono i differenti generi di produzione audiovisiva – elaborano la narrazione e lo scenario per una produzione audiovisiva – elaborano e utilizzano, nella preproduzione, strumenti come lo storyboard e il piano di produzione		

A Competenze operative

1 Settori di competenze operative, competenze operative e obiettivi di rendimento

No.	Obiettivi di rendimento scuola professionale	Obiettivi di rendimento azienda formatrice	Obiettivi di rendimento corsi interaziendali
1.1.10	<ul style="list-style-type: none"> – registrano in maniera autonoma video e suono tenendo conto degli elementi di creazione, di messa in scena e d’illuminazione – elaborano delle immagini video e delle fonti audio con software, mezzi ausiliari o strumenti appropriati, in maniera pertinente. [C5] 		
1.1.11	<p>Comprendere Corporate Identity, Corporate Design e la comunicazione di marketing</p> <p>Gli Interactive Media Designer AFC spiegano i termini Corporate Identity e Corporate Design e il loro significato per un’azienda o un’organizzazione</p> <p>Spiegano le nozioni di base, lo scopo e gli strumenti della comunicazione di marketing.[C2]</p>		
1.1.12	<p>Comprendere la proprietà intellettuale e il diritto d’autore</p> <p>Gli Interactive Media Designer AFC spiegano la nozione di proprietà intellettuale e le caratteristiche principali del diritto d’autore.</p> <p>Utilizzando le fonti rispettano le disposizioni di legge e citano correttamente le loro fonti. [C3]</p>		
Competenze metodologiche		Competenze sociali e personali	
2.1	Tecniche di lavoro e risoluzione dei problemi	3.1	Assunzione delle responsabilità del proprio operato
2.2	Pensiero teorico e operativo coerenti, orientati ai procedimenti	3.4	Attitudine al lavoro di gruppo
2.3	Metodi d’apprendimento utili a lungo termine		

A Competenze operative

1 Settori di competenze operative, competenze operative e obiettivi di rendimento

1.2 Registrare e documentare le richieste dei clienti, redigere mansionari

Gli Interactive Media Designer AFC svolgono il colloquio con il cliente per capirne le richieste. Queste ultime vengono documentate e viene redatto un mansionario. Utilizzano le proprie conoscenze della creazione visiva.

No.	Obiettivi di rendimento scuola professionale	Obiettivi di rendimento azienda formatrice	Obiettivi di rendimento corsi interaziendali
1.2.1	<p>Comprendere la comunicazione</p> <p>Gli Interactive Media Designer AFC citano le forme base e i principi di una comunicazione efficace mediante un modello di comunicazione corrente.¹</p> <p>Esaminano situazioni tipiche di comunicazione e le classificano secondo il loro contenuto. [C5]</p>		
1.2.2	<p>Comprendere il colloquio con il cliente</p> <p>Gli Interactive Media Designer AFC descrivono le fasi del colloquio con il cliente e le esigenze specifiche:</p> <ul style="list-style-type: none"> – accogliere il cliente in modo professionale – ascoltare attentamente – analizzare le esigenze del cliente attraverso domande pertinenti (domande aperte) – riconoscere i problemi, valutarli e consigliare attivamente – prendere posizione in caso di obiezione del cliente – concludere il colloquio/la consulenza – congedarsi dal cliente [C2] 	<p>Comprendere le esigenze del cliente</p> <p>Gli Interactive Media Designer AFC comprendono le esigenze del cliente e del gruppo target grazie a domande appropriate.</p> <p>Durante la comprensione tengono conto delle seguenti informazioni:</p> <ul style="list-style-type: none"> – i media, i mandati o i colloqui esistenti – l'identità, corporate identity / design del cliente / il suo posizionamento / il contesto del mercato – le indicazioni e le limitazioni specifiche del cliente – le particolarità e i valori culturali, etici, sociali ed ecologici del mandante – le particolarità e i valori culturali, etici, sociali ed ecologici del gruppo target – gli obiettivi del cliente – i media possibili / desiderati – gruppo target / area geografica / presenza 	

¹ per es. Friedemann Schulz di Thun. Watzlawick, Laswell, Palo Alto

A Competenze operative

1 Settori di competenze operative, competenze operative e obiettivi di rendimento

1.2 Registrare e documentare le richieste dei clienti, redigere mansionari

Gli Interactive Media Designer AFC svolgono il colloquio con il cliente per capirne le richieste. Queste ultime vengono documentate e viene redatto un mansionario. Utilizzano le proprie conoscenze della creazione visiva.

No.	Obiettivi di rendimento scuola professionale	Obiettivi di rendimento azienda formatrice	Obiettivi di rendimento corsi interaziendali
1.2.2		<ul style="list-style-type: none"> – data / momento di realizzazione – orizzonte temporale / conclusione del progetto – costi/budget <p>Svolgono il colloquio di consulenza accompagnati, in funzione del destinatario e degli obiettivi.</p> <p>Mostrano al cliente le fasi future (lavori, termini, responsabilità). [C5]</p>	
1.2.3	<p>Descrivere un mansionario</p> <p>Gli Interactive Media Designer AFC descrivono la struttura, i contenuti e gli obiettivi di un mansionario. Per progetti concreti redigono e gestiscono il proprio mansionario in maniera chiara e completa. [C3]</p>	<p>Annotare i risultati e redigere un mansionario</p> <p>Gli Interactive Media Designer AFC annotano in modo chiaro e appropriato i risultati emersi dal colloquio con il cliente e redigono un mansionario in funzione delle direttive aziendali.</p> <p>Ottengono dal cliente le seguenti informazioni:</p> <ul style="list-style-type: none"> – gruppo target – valori culturali – obiettivo della comunicazione – messaggio – mezzi tecnici ausiliari – media – calendario – limiti di costo [C3] 	

A Competenze operative

1 Settori di competenze operative, competenze operative e obiettivi di rendimento

Competenze metodologiche

2.2 Pensiero teorico e operativo coerenti, orientati ai procedimenti

2.4 Tecniche creative

Competenze sociali e personali

3.2 Capacità comunicative

3.3 Capacità di gestione dei conflitti

3.4 Attitudine al lavoro di gruppo

3.5 Rapporti interpersonali

A Competenze operative

1 Settori di competenze operative, competenze operative e obiettivi di rendimento

1.3 Esaminare l'incarico del cliente, accertare la fattibilità del progetto e verificare l'adeguatezza

Gli Interactive Media Designer AFC verificano la fattibilità del progetto secondo il mansionario. Esaminano l'adeguatezza e procedono ad una valutazione approssimativa delle risorse necessarie all'avamprogetto. Utilizzano le proprie conoscenze per la creazione visiva.

No.	Obiettivi di rendimento scuola professionale	Obiettivi di rendimento azienda formatrice	Obiettivi di rendimento corsi interaziendali
1.3.1		<p>Verificare la fattibilità del progetto, risp. esaminare e valutarne l'adeguatezza</p> <p>Gli Interactive Media Designer AFC verificano la fattibilità del progetto.</p> <p>Esaminano e valutano l'adeguatezza delle aspettative del cliente e delle esigenze dell'ordine sulla base dei punti seguenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> – coerenza tra azienda, valori, obiettivi e messaggio – concordanza tra i media e il gruppo target (estensione geografica / presenza) – fattibilità nei tempi e con il budget previsto. [C5] 	
1.3.2		<p>Stimare approssimativamente le risorse necessarie per un avamprogetto</p> <p>Gli Interactive Media Designer AFC stabiliscono una stima approssimativa per un avamprogetto e la comunicano al loro superiore. [C3]</p>	

Competenze metodologiche

- 2.1 Tecniche di lavoro e risoluzione dei problemi
- 2.2 Pensiero teorico e operativo coerenti, orientati ai procedimenti
- 2.4 Tecniche creative

Competenze sociali e personali

- 3.1 Assunzione delle responsabilità del proprio operato
- 3.2 Capacità comunicative
- 3.6 Capacità di resistenza allo stress

A Competenze operative

1 Settori di competenze operative, competenze operative e obiettivi di rendimento

1.4 Realizzare idee e avamprogetti

Gli Interactive Media Designer AFC realizzano idee e utilizzano ricerche creative, di contenuto e tecniche come pure la loro immaginazione. Sviluppano degli approcci creativi per un avamprogetto e pianificano le fasi di lavoro.

No.	Obiettivi di rendimento scuola professionale	Obiettivi di rendimento azienda formatrice	Obiettivi di rendimento corsi interaziendali
1.4.1	Raccogliere e sviluppare idee Gli Interactive Media Designer AFC raccolgono e sviluppano in un processo creativo dinamico. [C5]	Raccogliere e sviluppare idee Gli Interactive Media Designer AFC raccolgono e sviluppano le idee, singolarmente, in gruppo o con il cliente. Svolgono un processo dinamico e creativo in base alle ricerche di creazione, di contenuto e tecniche. [C5]	
1.4.2	Usare delle tecniche di visualizzazione Gli Interactive Media Designer AFC usano delle tecniche visive appropriate per visualizzare le proprie idee. [C5]	Trascrizione delle idee Gli Interactive Media Designer AFC trascrivono le loro idee a mano in forma visiva appropriata (schizzi, immagini, testi, animazione, diagramma di flusso, tempo di esecuzione, visualizzazione). [C5]	
1.4.3	Sviluppare i primi approcci creativi Gli Interactive Media Designer AFC sviluppano i primi approcci creativi tenendo presente. Tengono conto: <ul style="list-style-type: none"> – l'accordo tra le aziende, i valori, gli obiettivi e il messaggio – l'accordo tra i media e il gruppo target (area di influenza geografica / presenza) Fanno una scelta e la motivano. [C5]	Sviluppare i primi approcci creativi Gli Interactive Media Designer AFC sviluppano i primi approcci creativi tenendo presente. Tengono conto: <ul style="list-style-type: none"> – l'accordo tra le aziende, i valori, gli obiettivi e il messaggio – l'accordo tra i media e il gruppo target (area di influenza geografica / presenza) – la possibilità di realizzazione con i tempi e il budget previsti. Fanno e motivano una scelta, singolarmente o in gruppo. [C5]	

A Competenze operative

1 Settori di competenze operative, competenze operative e obiettivi di rendimento

No.	Obiettivi di rendimento scuola professionale	Obiettivi di rendimento azienda formatrice	Obiettivi di rendimento corsi interaziendali
1.4.4	Realizzare un avamprogetto Gli Interactive Media Designer AFC eseguono, in base alla loro scelta, un avamprogetto chiaro e pertinente. [C5]	Realizzare un avamprogetto Gli Interactive Media Designer AFC eseguono, in base alla loro scelta, un avamprogetto chiaro e pertinente. [C5]	
1.4.5	Descrivere gli elementi di un'offerta Gli Interactive Media Designer AFC elencano i più importanti fattori di costo del progetto. Citano gli elementi di un'offerta (costi interni ed esterni) e spiegano le condizioni legali. [C2]		
1.4.6	Descrivere obiettivi e esigenze per la pianificazione del lavoro Gli Interactive Media Designer AFC descrivono i loro scopi e le esigenze relativi ad una pianificazione del lavoro, allo scopo di raggiungere gli obiettivi. [C2]	Stabilire una pianificazione del lavoro Gli Interactive Media Designer AFC eseguono, in funzione del progetto, una pianificazione del lavoro comprendente le fasi seguenti: <ul style="list-style-type: none"> – determinare i compiti – stabilire le responsabilità – fissare la cronologia delle fasi del lavoro – rilevare le parti critiche – termini del progetto [C5] 	
Competenze metodologiche		Competenze sociali e personali	
2.1	Tecniche di lavoro e risoluzione dei problemi	3.1	Assunzione delle responsabilità del proprio operato
2.2	Pensiero teorico e operativo coerenti, orientati ai procedimenti	3.2	Capacità comunicative
2.4	Tecniche creative	3.6	Capacità di resistenza allo stress

A Competenze operative

1 Settori di competenze operative, competenze operative e obiettivi di rendimento

1.5 Presentare idee e avamprogetti

Gli Interactive Media Designer AFC preparano in modo appropriato una presentazione, seguendo il mandato e il destinatario. Presentano e motivano le loro idee e la pianificazione del lavoro in modo convincente. Usano le loro conoscenze e la loro comprensione della creazione visiva. Documentano in modo chiaro gli accordi e completano, risp. modificano il mansionario.

No.	Obiettivi di rendimento scuola professionale	Obiettivi di rendimento azienda formatrice	Obiettivi di rendimento corsi interaziendali
1.5.1	Presentazione Gli interactive Media Designer AFC descrivono le forme appropriate di presentazione. Spiegano le esigenze delle presentazioni in funzione del destinatario e del mandato. [C3]	Presentazione Gli Interactive Media Designer AFC stabiliscono e realizzano una forma appropriata di presentazione in funzione del mandato e del destinatario. [C5]	
1.5.2	Eseguire la presentazione Gli Interactive Media Designer AFC presentano e motivano le loro idee in modo convincente. Mostrano le innovazioni specifiche del progetto. [C3]	Eseguire la presentazione e documentare gli accordi Gli Interactive Media Designer AFC presentano e motivano le loro idee e la pianificazione del lavoro in modo convincente. Mostrano al cliente le innovazioni specifiche e il valore aggiunto. Alle domande, suggerimenti o eventuali obiezioni del cliente, reagiscono in modo adeguato e portano argomenti pertinenti. Documentano gli accordi, completano, risp. modificano il mansionario e inducono alla conferma dell'ordine. [C5]	

Competenze metodologiche

- 2.1 Tecniche di lavoro e risoluzione dei problemi
- 2.4 Tecniche creative

Competenze sociali e metodologiche

- 3.2 Capacità comunicative
- 3.3 Capacità di gestione conflitti
- 3.5 Rapporti interpersonali

A Competenze operative

1 Settori di competenze operative, competenze operative e obiettivi di rendimento

2.0 Sviluppo di progetti per i media digitali interattivi

Con lo sviluppo dei concetti, le aspettative del cliente vengono concretizzate. Per raggiungere lo scopo, gli Interactive Media Designer AFC svolgono delle ricerche dettagliate sul cliente, sul suo ambiente e sul mercato circostante. Analizzano i risultati e riassumono in maniera pertinente i punti fissi per l'avamprogetto. Elaborano un progetto di contenuto, di design e per i media in funzione dell'ordine e li presentano in modo appropriato al destinatario.

2.1 Eseguire ricerche dettagliate, analizzare e sintetizzare efficacemente i risultati

Gli Interactive Media Designer AFC eseguono ricerche dettagliate, analizzano e sintetizzano efficacemente i risultati per i concetti narrativi. Utilizzano le proprie conoscenze per la creazione visiva.

No.	Obiettivi di rendimento scuola professionale	Obiettivi di rendimento azienda formatrice	Obiettivi di rendimento corsi interaziendali
2.1.1	<p>Svolgere ricerche</p> <p>Gli Interactive Media Designer AFC svolgono delle ricerche mirate, con mezzi e metodi appropriati, in funzione del progetto.</p> <p>Si procurano in modo mirato informazioni problematiche che insorgono durante il preprogetto. [C5]</p>	<p>Svolgere ricerche</p> <p>Gli Interactive Media Designer AFC svolgono delle ricerche mirate, con mezzi e metodi appropriati, in funzione del progetto.</p> <p>Si focalizzano su:</p> <ul style="list-style-type: none"> – l'ambito , l'offerta e le attività sia del cliente sia della concorrenza – la comunicazione del cliente e della concorrenza – il pubblico mirato (in particolare il comportamento mediatico, la competenza tecnica, la distribuzione geografica, le preferenze visive, il contesto culturale, i valori e il livello d'istruzione) – il tema – l'identità / i valori del cliente / la cultura aziendale. [C5] 	
2.1.2	<p>Analizzare e sintetizzare i risultati delle ricerche</p> <p>Gli Interactive Media Designer AFC ponderano il potenziale creativo, del contenuto e della ricerca considerando gli obiettivi del progetto. [C6]</p>	<p>Analizzare e sintetizzare i risultati delle ricerche</p> <p>Gli Interactive Media Designer AFC ponderano il potenziale creativo, del contenuto e della ricerca considerando gli obiettivi del progetto. [C6]</p>	

A Competenze operative

1 Settori di competenze operative, competenze operative e obiettivi di rendimento

No.	Obiettivi di rendimento scuola professionale	Obiettivi di rendimento azienda formatrice	Obiettivi di rendimento corsi interaziendali
2.1.3	<p>Definire i parametri per ulteriori lavori</p> <p>Gli Interactive Media Designer AFC descrivono l'obiettivo, la struttura e i contenuti della comunicazione. Realizzano un concetto di comunicazione specifico al progetto, per la narrazione e la comunicazione visiva. [C5]</p>	<p>Definire i parametri per ulteriori lavori</p> <p>Gli Interactive Media Designer AFC riassumono in modo adeguato i risultati dell'analisi in base ai punti seguenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> – l'ambito, l'offerta e le attività sia del cliente sia della concorrenza – comunicazione del cliente e della concorrenza – pubblico destinatario (in particolare il comportamento mediatico, la competenza tecnica, la distribuzione geografica, le preferenze visive, il contesto culturale, i valori e il livello d'istruzione) – tema – identità / valori del cliente / cultura dell'azienda. <p>Realizzano un concetto di comunicazione specifico al progetto, per la narrazione e la comunicazione visiva. [C5]</p>	
Competenze metodologiche		Competenze sociali e personali	
2.1	Tecniche di lavoro e risoluzione dei problemi	3.1	Assunzione delle responsabilità del proprio operato
2.2	Pensiero teorico e operativo coerenti, orientati ai procedimenti	3.2	Capacità comunicative
2.4	Tecniche creative	3.3	Capacità di gestione dei conflitti
		3.4	Attitudine al lavoro di gruppo

A Competenze operative

1 Settori di competenze operative, competenze operative e obiettivi di rendimento

2.2 Elaborare un piano riguardante i contenuti, il design e le modalità di funzionamento

Gli Interactive Media Designer AFC creano concetti e sviluppano idee, progetti, varianti di layout e proposte concrete che dal punto di vista funzionale e/o di progetto sono innovativi. Utilizzano le proprie conoscenze per la creazione visiva.

No.	Obiettivi di rendimento scuola professionale	Obiettivi di rendimento azienda formatrice	Obiettivi di rendimento corsi interaziendali
2.2.1	<p>Spiegare le esigenze rispetto al contenuto Gli Interactive Media Designer AFC spiegano le esigenze per i seguenti contenuti:</p> <p>Contenuti statici</p> <ul style="list-style-type: none">– immagine– testo (tipografia/carattere)– rappresentazioni 2D/3D– illustrazione <p>Contenuti animati</p> <ul style="list-style-type: none">– immagine– testo (tipografia/carattere)– rappresentazioni 2D/3D– illustrazione <p>Audio / video Esigenze:</p> <ul style="list-style-type: none">– esigenze estetiche (forma)– pratiche e tecniche (funzionalità; realizzabilità, usabilità a livello di interfaccia utente; esperienza d'uso)– standard etici, sociali, culturali, ecologici e giuridici. <p>[C2]</p>		

A Competenze operative

1 Settori di competenze operative, competenze operative e obiettivi di rendimento

No.	Obiettivi di rendimento scuola professionale	Obiettivi di rendimento azienda formatrice	Obiettivi di rendimento corsi interaziendali
2.2.2	Spiegare i criteri per i media Gli Interactive Media Designer AFC spiegano i seguenti criteri per la creazione e l'elaborazione dei media: ² <ul style="list-style-type: none">– apparenza– struttura– funzionalità tecnica– gerarchia– navigazione– utilizzo– svolgimento– diffusione– costanti e variabili [C2]		
2.2.3	Spiegare le direttive e le possibilità tecniche dei media Gli Interactive Media Designer AFC spiegano le direttive e possibilità tecniche dei media seguenti: ³ <ul style="list-style-type: none">– presentazione– possibilità e restrizioni tecniche– ambiti d'utilizzo / diffusione [C2]		
2.2.4	Sviluppare idee Gli Interactive Media Designer AFC sviluppano idee funzionali e/o innovative per quel che concerne: <ul style="list-style-type: none">– lo stile visivo– i media digitali interattivi scelti– il comportamento interattivo e mediatico del pubblico target	Sviluppare idee Gli Interactive Media Designer AFC sviluppano idee che dal punto di vista e/o del progetto sono innovative per quel che concerne: <ul style="list-style-type: none">– lo stile visivo– i media digitali interattivi scelti	

² vedi pagina 3

³ vedi pagina 3

A Competenze operative

1 Settori di competenze operative, competenze operative e obiettivi di rendimento

No.	Obiettivi di rendimento scuola professionale	Obiettivi di rendimento azienda formatrice	Obiettivi di rendimento corsi interaziendali
2.2.4	<p>Tengono conto:</p> <ul style="list-style-type: none"> – delle esigenze in rapporto ai contenuti – dei criteri per i media – delle direttive e possibilità tecniche di comunicazione. [C5] 	<ul style="list-style-type: none"> – il comportamento interattivo e mediatico del pubblico target <p>Tengono conto:</p> <ul style="list-style-type: none"> – delle esigenze in rapporto ai contenuti – dei criteri per i media – delle direttive e possibilità tecniche di comunicazione. [C5] 	
2.2.5	<p>Creare progetti</p> <p>Gli Interactive Media Designer AFC spiegano gli obiettivi, i contenuti, le strutture e le esigenze per i concetti seguenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> – concetti di contenuto – concetti di svolgimento (per es. storyboard) – concetti di design: <ul style="list-style-type: none"> – linguaggio creativo/espressione visiva – stile creativo – concetti d’uso (usabilità) – concetti audio/video <p>Creano questi concetti in funzione del progetto.</p> <p>Tengono conto:</p> <ul style="list-style-type: none"> – delle esigenze per il contenuto – dei criteri per i media – delle direttive e possibilità tecniche dei media/sistemi di comunicazione. [C5] 	<p>Creare progetti</p> <p>Gli Interactive Media Designer AFC creano i progetti seguenti in funzione del mandato:</p> <ul style="list-style-type: none"> – concetti di contenuto – concetti di svolgimento (per es. storyboard) – concetti di design: <ul style="list-style-type: none"> – linguaggio creativo/espressione visiva – stile creativo – concetti d’uso (usabilità) – ev. ulteriori concetti per es. un concetto audio/video [C5] 	

A Competenze operative

1 Settori di competenze operative, competenze operative e obiettivi di rendimento

No.	Obiettivi di rendimento scuola professionale	Obiettivi di rendimento azienda formatrice	Obiettivi di rendimento corsi interaziendali
2.2.6	<p>Sviluppare le varianti di layout</p> <p>Gli Interactive Media Designer AFC spiegano la funzione della variante di layout.</p> <p>Sviluppano in funzione del progetto, delle varianti di layout innovatrici e uniche, con l'aiuto di tecniche d'espressione creativa.</p> <p>La creazione tiene conto delle esigenze del progetto. [C5]</p>	<p>Sviluppare le varianti di layout</p> <p>Gli Interactive Media Designer AFC sviluppano le varianti di layout corrispondenti, considerando:</p> <ul style="list-style-type: none"> – le esigenze del cliente e del pubblico destinatario – la coerenza con gli obiettivi della comunicazione (che risulta dalle analisi del cliente) – l'unicità (originalità creativa e visiva) e del valore innovativo – la possibilità di realizzazione. [C5] 	
2.2.7	<p>Elaborare le proposte</p> <p>Gli Interactive Media Designer AFC visualizzano proposte scelte in maniera pertinente e convincente.</p> <p>Visualizzano le idee in modo appropriato. [C5]</p>	<p>Elaborare le proposte</p> <p>Gli Interactive Media Designer AFC visualizzano proposte scelte in modo pertinente e convincente per il cliente.</p> <p>Visualizzano le idee in modo appropriato. [C5]</p>	
Competenze metodologiche		Competenze sociali e personali	
2.1	Tecniche di lavoro e risoluzione dei problemi	3.1	Assunzione delle responsabilità del proprio operato
2.3	Metodi d'apprendimento utili a lungo termine	3.2	Capacità comunicative
2.4	Tecniche creative	3.3	Capacità di gestione dei conflitti
		3.4	Attitudine al lavoro di gruppo

A Competenze operative

1 Settori di competenze operative, competenze operative e obiettivi di rendimento

2.3 Presentare un piano riguardante i contenuti, il design e le modalità di funzionamento

Gli Interactive Media Designer AFC preparano una presentazione adattata al mandato e al destinatario. Presentano e motivano i loro concetti in modo convincente. Documentano in modo comprensibile le modalità e completano, risp. modificano il mansionario.

No.	Obiettivi di rendimento scuola professionale	Obiettivi di rendimento azienda formatrice	Obiettivi di rendimento corsi interaziendali
2.3.1	Creare delle presentazioni Gli Interactive Media Designer AFC determinano un modo appropriato di presentare l'avamprogetto. Creano una presentazione. [C5]	Creare delle presentazioni Gli Interactive Media Designer AFC determinano in funzione al mandato e al cliente un modo appropriato di presentare l'avamprogetto. Creano una presentazione. [C5]	
2.3.2	Eseguire la presentazione Gli Interactive Media Designer AFC presentano e motivano l'elaborazione di un progetto di contenuto, di design e per i media in modo convincente. Mostrano le innovazioni. [C3]	Eseguire la presentazione Gli Interactive Media Designer AFC presentano e motivano l'elaborazione di un progetto di contenuto, di design e per i media in modo convincente. Mostrano al cliente le innovazioni specifiche e il valore aggiunto. A seguito di domande, proposte o eventuali obiezioni del cliente, reagiscono in orientamento alla soddisfazione del cliente e portano argomenti pertinenti. Documentano gli accordi e completano, risp. modificano il mansionario e inducono alla conferma d'ordine. [C5]	

Competenze metodologiche

- 2.1 Tecniche di lavoro e risoluzione dei problemi
- 2.4 Tecniche creative

Competenze sociali e personali

- 3.2 Capacità comunicative
- 3.3 Capacità di gestione dei conflitti
- 3.5 Rapporti interpersonali

A Competenze operative

1 Settori di competenze operative, competenze operative e obiettivi di rendimento

3.0 Realizzazione del design per i media digitali interattivi

Con la realizzazione del design tramite media digitali interattivi, le esigenze del cliente vengono trasformate in prodotti concreti. Per questo gli Interactive Media Designer AFC pianificano e organizzano i loro lavori. Specificano contenuti, design, funzioni e interazioni dei media digitali interattivi mediante tecniche artigianali, appositi dispositivi hardware e software e si servono delle proprie conoscenze per la creazione visiva.

3.1 Pianificare e organizzare le attività da svolgere

Gli Interactive Media Designer AFC determinano l'attuazione del progetto e le esigenze tecniche e stabiliscono il piano e l'organizzazione del progetto.

No.	Obiettivi di rendimento scuola professionale	Obiettivi di rendimento azienda formatrice	Obiettivi di rendimento corsi interaziendali
3.1.1		<p>Attuare il progetto e fissare le esigenze tecniche</p> <p>Gli Interactive Media Designer AFC stabiliscono la realizzazione del progetto e le esigenze tecniche seguendo i seguenti punti:</p> <ul style="list-style-type: none"> – determinano i partner per la realizzazione e attribuiscono le responsabilità – definiscono i tempi d'esecuzione, i termini e le dipendenze – determinano i limiti tecnici del progetto [C5] 	
3.1.2		<p>Effettuare un piano di progetto</p> <p>Gli Interactive Media Designer AFC pianificano i lavori secondo il progetto con i contenuti seguenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> – lavori all'interno dell'azienda – materiali – infrastruttura – lavori a terzi – altri contenuti importanti secondo il progetto <p>Informano i partner secondo le direttive aziendali. [C5]</p>	

A Competenze operative

1 Settori di competenze operative, competenze operative e obiettivi di rendimento

Competenze metodologiche

- 2.1 Tecniche di lavoro e risoluzione dei problemi
- 2.2 Pensiero teorico e operative coerenti, orientati ai procedimenti
- 2.3 Metodi d'apprendimento utili a lungo termine
- 2.4 Tecniche creative

Competenze sociali e personali

- 3.1 Assunzione delle responsabilità del proprio operato
- 3.6 Capacità di resistenza allo stress

A Competenze operative

1 Settori di competenze operative, competenze operative e obiettivi di rendimento

3.2 Specificare e realizzare i contenuti per i media digitali interattivi

Gli Interactive Media Designer AFC specificano i contenuti dei media digitali interattivi e li realizzano conformemente al progetto mediante tecniche artigianali, appositi dispositivi hardware e software e sfruttano le proprie conoscenze per la creazione visiva.

No.	Obiettivi di rendimento scuola professionale	Obiettivi di rendimento azienda formatrice	Obiettivi di rendimento corsi interaziendali
3.2.1	<p>Specificare e realizzare i contenuti</p> <p>Gli Interactive Media Designer AFC specificano e realizzano per i media, in modo professionale, i seguenti contenuti:</p> <p>Contenuti statici</p> <ul style="list-style-type: none"> – immagine – testo (tipografia / carattere) – rappresentazione 2D / 3D – illustrazione <p>Contenuti animati</p> <ul style="list-style-type: none"> – immagine – testo (tipografia / carattere) – rappresentazione 2D / 3D – illustrazione <p>Audio / Video</p> <p>Utilizzano in modo mirato le proprie conoscenze della creazione visiva.</p> <p>Osservano e integrano gli aspetti e standard etici, sociali, culturali, ecologici e giuridici. [C5]</p>	<p>Specificare e realizzare i contenuti</p> <p>Gli Interactive Media Designer AFC specificano e realizzano i contenuti sottoelencati tramite mezzi tecnici manuali e digitali e appositi dispositivi hardware e software:</p> <p>Contenuti statici</p> <ul style="list-style-type: none"> – immagine – testo (tipografia / carattere) – rappresentazione 2D / 3D – illustrazione <p>Contenuti animati</p> <ul style="list-style-type: none"> – immagine – testo (tipografia / carattere) – rappresentazione 2D / 3D – illustrazione <p>Audio / Video</p> <p>Durante questi lavori, tengono conto dei principi di usabilità a livello di interfaccia utente e di esperienza d'uso.</p> <p>Osservano e integrano gli aspetti e standard etici, sociali, culturali, ecologici e giuridici. [C5]</p>	<p>Utilizzare gli attrezzi</p> <p>Gli Interactive Media Designer AFC utilizzano in modo competente gli attrezzi professionali per realizzare i contenuti seguenti:</p> <p>Contenuti statici</p> <ul style="list-style-type: none"> – immagine – testo (tipografia / carattere) – rappresentazione 2D / 3D – illustrazione <p>Contenuti animati</p> <ul style="list-style-type: none"> – immagine – testo (tipografia / carattere) – rappresentazione 2D / 3D – illustrazione <p>Audio / Video</p> <p>[C3]</p>

A Competenze operative

1 Settori di competenze operative, competenze operative e obiettivi di rendimento

No.	Obiettivi di rendimento scuola professionale	Obiettivi di rendimento azienda formatrice	Obiettivi di rendimento corsi interaziendali
3.2.2		<p>Chiarire la collaborazione con i partner del progetto (interni/esterni)</p> <p>Gli Interactive Media Designer AFC sostengono il colloquio con i partner del progetto (interni o esterni) considerando i seguenti punti:</p> <ul style="list-style-type: none"> – visualizzazione e concetto – esigenze tecniche <p>Chiariscono e risolvono le questioni aperte con i partner. [C5]</p>	

Competenze metodologiche

- 2.1 Tecniche di lavoro e risoluzione dei problemi
- 2.2 Pensiero teorico e operativo coerenti, orientati ai procedimenti
- 2.3 Metodi d'apprendimento utili a lungo termine
- 2.4 Tecniche creative

Competenze sociali e personali

- 3.1 Assunzione delle responsabilità del proprio operato
- 3.6 Capacità di resistenza allo stress

A Competenze operative

1 Settori di competenze operative, competenze operative e obiettivi di rendimento

3.3 Specificare e realizzare il design per i media digitali interattivi

Gli Interactive Media Designer AFC specificano il design dei media digitali interattivi e li realizzano conformemente al progetto mediante tecniche artigianali, appositi dispositivi hardware e software e sfruttano le proprie conoscenze per la creazione visiva.

No.	Obiettivi di rendimento scuola professionale	Obiettivi di rendimento azienda formatrice	Obiettivi di rendimento corsi interaziendali
3.3.1	<p>Specificare e realizzare il design</p> <p>Gli Interactive Media Designer AFC realizzano il design conformemente al progetto, a partire dai contenuti.</p> <p>Tengono conto dei vincoli dei concetti di contenuto, di design e d'utilizzo.</p> <p>Per questi lavori considerano i principi di usabilità a livello di interfaccia utente e d'esperienza d'uso.</p> <p>Osservano e integrano gli aspetti e gli standard etici, sociali, culturali, ecologici e giuridici. [C5]</p>	<p>Specificare e realizzare il design</p> <p>Gli Interactive Media Designer AFC specificano il design per i media digitali interattivi e lo realizzano mediante mezzi tecnici manuali e digitali.⁴</p> <p>Considerano le esigenze dei media digitali in questione.⁵</p> <p>Per questi lavori considerano i principi di usabilità a livello di interfaccia utente e d'esperienza d'uso.</p> <p>Osservano e integrano gli aspetti e gli standard etici, sociali, culturali, ecologici e giuridici. [C5]</p>	

⁴ Che possono essere (l'elenco non è esaustivo ma indicativo):

- siti internet
- webdocs
- corporate video
- generici
- televisione a schermo di progettazione
- schermi interattivi
- libri elettronici
- e-riviste
- apps
- giochi
- POI / POS
- trailer
- newsletter
- reti sociali
- altre, che diventeranno importanti, o non ancora esistenti

⁵ Che posso essere (l'elenco non è esaustivo ma indicativo):

- e-tablets
- telefonini
- pc
- tv
- display elettronici
- schermi
- futuri media digitali

A Competenze operative

1 Settori di competenze operative, competenze operative e obiettivi di rendimento

No.	Obiettivi di rendimento scuola professionale	Obiettivi di rendimento azienda formatrice	Obiettivi di rendimento corsi interaziendali
3.3.2		<p>Chiarire la collaborazione con i partner del progetto (interni/esterni)</p> <p>Gli Interactive Media Designer AFC sostengono il colloquio con i partner del progetto (interni o esterni) considerando le seguenti parti:</p> <ul style="list-style-type: none"> – visualizzazione e concetto – esigenze tecniche <p>Chiariscono e risolvono le questioni aperte con i partner. [C5]</p>	
Competenze metodologiche		Competenze sociali e personali	
2.1	Tecniche di lavoro e risoluzione dei problemi	3.1	Assunzione delle responsabilità del proprio operato
2.2	Pensiero teorico e operativo coerenti, orientati ai procedimenti	3.6	Capacità di resistenza allo stress
2.3	Metodi d'apprendimento utili a lungo termine		
2.4	Tecniche creative		

A Competenze operative

1 Settori di competenze operative, competenze operative e obiettivi di rendimento

3.4 Specificare e creare funzioni per i media digitali interattivi

Gli Interactive Media Designer AFC specificano funzioni per i media digitali interattivi e li creano conformemente al progetto mediante tecniche artigianali, appositi dispositivi hardware e software e sfruttano le proprie conoscenze per la creazione visiva.

No.	Obiettivi di rendimento scuola professionale	Obiettivi di rendimento azienda formatrice	Obiettivi di rendimento corsi interaziendali
3.4.1	Specificare e realizzare funzioni Gli Interactive Media Designer AFC citano le esigenze tecniche dei mezzi e dei sistemi di comunicazione. Attuano una specificazione per la produzione dei media. Per questi lavori considerano i principi di usabilità a livello di interfaccia utente e di esperienza d'uso. [C5]	Specificare e realizzare funzioni tecniche Gli Interactive Media Designer AFC specificano le funzioni tecniche per i media digitali interattivi e le realizzano conformemente al progetto mediante tecniche digitali e appositi dispositivi hardware e software. Tengono conto delle esigenze dei media digitali in questione. Per questi lavori considerano i principi di usabilità a livello di interfaccia utente e di esperienza d'uso. Osservano e integrano gli aspetti e gli standard etici, sociali, culturali, ecologici e giuridici. [C5]	Specificare e realizzare funzioni tecniche Gli Interactive Media Designer AFC specificano le funzioni tecniche e le realizzano conformemente al progetto mediante tecniche digitali, appositi dispositivi hardware e software per media digitali interattivi. Tengono conto delle esigenze dei media digitali in questione. Per questi lavori considerano i principi di usabilità a livello di interfaccia utente e di esperienza d'uso. Osservano e integrano gli aspetti e gli standard etici, sociali, culturali, ecologici e giuridici. [C5]
3.4.2		Chiarire la collaborazione con i partner del progetto (interni/esterni) Gli Interactive Media Designer AFC sostengono il colloquio con i partner del progetto (interni o esterni) considerando i seguenti punti: – visualizzazione e concetto – esigenze tecniche Chiariscono e risolvono le questioni aperte con i partner. [C5]	

A Competenze operative

1 Settori di competenze operative, competenze operative e obiettivi di rendimento

Competenze metodologiche

- 2.1 Tecniche di lavoro e risoluzione dei problemi
- 2.2 Pensiero teorico e operativo coerenti, orientati ai procedimenti
- 2.3 Metodi d'apprendimento utili a lungo termine
- 2.4 Tecniche creative

Competenze sociali e personali

- 3.1 Assunzione delle responsabilità del proprio operato
- 3.6 Capacità di resistenza allo stress

A Competenze operative

1 Settori di competenze operative, competenze operative e obiettivi di rendimento

3.5 Specificare e creare interazioni per i media digitali interattivi

Gli Interactive Media Designer AFC specificano interazioni per i media digitali interattivi e le realizzano conformemente al progetto tramite tecniche artigianali, appositi dispositivi hardware e software e sfruttano le proprie conoscenze per la creazione visiva.

No.	Obiettivi di rendimento scuola professionale	Obiettivi di rendimento azienda formatrice	Obiettivi di rendimento corsi interaziendali
3.5.1	Specificare e creare interazioni Gli Interactive Media Designer AFC citano le esigenze tecniche dei media e dei sistemi di comunicazione. Attuano una specificazione per la produzione dei media. Per questi lavori considerano i principi di usabilità a livello di interfaccia utente e di esperienza d'uso. Osservano e integrano gli aspetti e gli standard etici, sociali, culturali, ecologici e giuridici. [C5]	Specificare e creare interazioni Gli Interactive Media Designer AFC specificano le interazioni per i media interattivi digitali e le realizzano conformemente al progetto mediante tecniche digitali e appositi dispositivi hardware e software. Tengono conto delle esigenze dei media digitali in questione. Per questi lavori considerano i principi di usabilità a livello di interfaccia utente e di esperienza d'uso. Osservano e integrano gli aspetti e gli standard etici, sociali, culturali, ecologici e giuridici. [C5]	
3.5.2		Chiarire la collaborazione con i partner del progetto (interni/esterni) Gli Interactive Media Designer AFC sostengono il colloquio con i partner del progetto (interni o esterni) considerando i seguenti punti: – visualizzazione e concetto – esigenze tecniche Chiariscono e risolvono le questioni aperte con i partner. [C5]	

A Competenze operative

1 Settori di competenze operative, competenze operative e obiettivi di rendimento

Competenze metodologiche

- 2.1 Tecniche di lavoro e risoluzione dei problemi
- 2.2 Pensiero teorico e operativo coerenti, orientati ai procedimenti
- 2.3 Metodi d'apprendimento utili a lungo termine
- 2.4 Tecniche creative

Competenze sociali e personali

- 3.1 Assunzione delle responsabilità del proprio operato
- 3.6 Capacità di resistenza allo stress

A Competenze operative

1 Settori di competenze operative, competenze operative e obiettivi di rendimento

3.6 Testare e pubblicare i media digitali

Gli Interactive Media Designer AFC testano e pubblicano media digitali nei sistemi di comunicazione digitali e documentano i risultati.

No.	Obiettivi di rendimento scuola professionale	Obiettivi di rendimento azienda formatrice	Obiettivi di rendimento corsi interaziendali
3.6.1		Testare i media digitali interattivi Gli Interactive Media Designer AFC testano i media digitali interattivi nei sistemi di comunicazione digitali (media support). Documentano i risultati e se necessario, procedono personalmente o tramite altri, all'esecuzione di correzioni o miglioramenti [C5]	
3.6.2		Pubblicare i media digitali interattivi Gli Interactive Media Designer AFC pubblicano media digitali interattivi nei sistemi di comunicazione digitali (media support) [C3]	
Competenze metodologiche		Competenze sociali e personali	
2.1	Tecniche di lavoro e risoluzione dei problemi	3.1	Assunzione delle responsabilità del proprio operato
2.2	Pensiero teorico e operativo coerenti, orientati ai procedimenti	3.6	Capacità di resistenza allo stress

A Competenze operative

1 Settori di competenze operative, competenze operative e obiettivi di rendimento

3.7 Concludere il progetto

Gli Interactive Media Designer AFC svolgono un debriefing con il mandante e concludono il progetto a livello amministrativo. Nel dossier d'apprendimento documentano con obiettivi e risultati in modo chiaro e comprensibile il loro processo d'apprendimento.

No.	Obiettivi di rendimento scuola professionale	Obiettivi di rendimento azienda formatrice	Obiettivi di rendimento corsi interaziendali
3.7.1		<p>Svolgere il debriefing con il superiore Gli Interactive Media Designer AFC svolgono il debriefing con il mandante. Affrontando i seguenti punti:</p> <ul style="list-style-type: none"> – risultati/raggiungimento dell'obiettivo – soddisfazione del cliente – procedimenti di lavoro – collaborazione con partner interni ed esterni – punti di miglioramento – riferimento a futuri progetti [C3] 	
3.7.2		<p>Concludere il progetto amministrativamente Gli Interactive Media Designer AFC concludono il progetto e documentano, secondo le direttive aziendali, i punti seguenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> – concludere la documentazione del progetto – archiviare i dati – giudicare i rapporti finali (tempo, materiale, prestazioni di terzi) [C3] 	
3.7.3	<p>Spiegare la documentazione d'apprendimento Gli Interactive Media Designer AFC spiegano sia la struttura sia il senso e l'utilità della documentazione d'apprendimento. [C2]</p>	<p>Tenere la documentazione d'apprendimento Gli Interactive Media Designer AFC curano la documentazione d'apprendimento coscientemente e secondo le istruzioni, comunicando regolarmente con il loro superiore. [C3]</p>	

A Competenze operative

1 Settori di competenze operative, competenze operative e obiettivi di rendimento

Competenze metodologiche

- 2.1 Tecniche di lavoro e risoluzione dei problemi
- 2.3 Metodi d'apprendimento utili a lungo termine

Competenze sociali e personali

- 3.1 Assunzione delle responsabilità del proprio operato
- 3.2 Capacità comunicative
- 3.3 Capacità di gestione dei conflitti

A Competenze operative

1 Settori di competenze operative, competenze operative e obiettivi di rendimento

4.0 Uso dell'inglese tecnico

Gli Interactive Media Designer AFC sono consapevoli che la comunicazione corretta e fluida, orale e scritta in inglese tecnico costituisce una competenza importante per il loro campo professionale.

Si sentono a loro agio nella comprensione, nell'espressione e nell'interazione con altre persone. Ascoltano attentamente, si esprimono in funzione dell'interlocutore, leggono con precisione e redigono correttamente, secondo le regole, i documenti nel loro ambito professionale.

4.1 Comprendere e parlare l'inglese tecnico

Gli Interactive Media Designer AFC ascoltano attentamente e attivamente, pongono domande in caso di problemi di comprensione e reagiscono in modo adeguato alla situazione e all'interlocutore.

No.	Obiettivi di rendimento scuola professionale	Obiettivi di rendimento azienda formatrice	Obiettivi di rendimento corsi interaziendali
4.1.1	<p>Ascoltare</p> <p>Durante le conversazioni gli Interactive Media Designer AFC recepiscono i punti essenziali del discorso, affinché possano capire gli argomenti degli interlocutori.</p> <p>Comprendono i contenuti centrali nei media elettronici. [C4]</p>	<p>Ascoltare</p> <p>Durante le conversazioni gli Interactive Media Designer AFC recepiscono i punti essenziali del discorso, affinché possano capire gli argomenti degli interlocutori. [C2]</p>	
4.1.2	<p>Trasmettere informazioni orali</p> <p>Gli Interactive Media Designer AFC trasmettono in inglese il contenuto di colloqui nell'ambito professionale, svolti nella propria lingua, oralmente in un'altra lingua. [C5]</p>	<p>Trasmettere informazioni orali</p> <p>Gli Interactive Media Designer AFC trasmettono in inglese in modo comprensibile il contenuto di colloqui nell'ambito professionale, svolto nella propria lingua, (per es. colloqui telefonici, reclamazioni, richieste del cliente); oralmente in un'altra lingua.</p> <p>Trasmettono informazioni scritte importanti, nella propria lingua, oralmente in un'altra lingua. [C3]</p>	
4.1.3	<p>Comunicare oralmente</p> <p>Gli Interactive Media Designer AFC conversano con il cliente direttamente, per telefono, in viaggio o durante le visite. [C5]</p>	<p>Comunicare oralmente</p> <p>Gli Interactive Media Designer AFC conversano con il cliente direttamente, per telefono, in viaggio o durante le visite.</p>	

A Competenze operative

1 Settori di competenze operative, competenze operative e obiettivi di rendimento

No.	Obiettivi di rendimento scuola professionale	Obiettivi di rendimento azienda formatrice	Obiettivi di rendimento corsi interaziendali
4.1.3		Tramite le conversazioni telefoniche tramettono informazioni che permettono di fissare, confermare o spostare incontri in modo chiaro e corretto. [C5]	
4.1.4	Condurre dei colloqui Gli Interactive Media Designer AFC ascoltano attivamente gli interlocutori e reagiscono in base alla situazione (per es. con domande, con continuazione attiva della conversazione). [C5]	Condurre dei colloqui Gli Interactive Media Designer AFC ascoltano attivamente gli interlocutori e reagiscono in base alla situazione (per es. con domande, con continuazione attiva della conversazione). [C5]	
4.1.5	Informare e argomentare Gli Interactive Media Designer AFC espongono informazioni o idee e le sostengono con semplici argomenti. Presentano nel loro ambito professionale contenuti attinti dalla propria esperienza. [C5]	Informare e argomentare Gli Interactive Media Designer AFC espongono informazioni o idee e le sostengono con semplici argomenti. Presentano nel loro ambito professionale i contenuti. [C5]	
Competenze metodologiche		Competenze sociali e personali	
2.1	Tecniche di lavoro e risoluzione dei problemi	3.1	Assunzione delle responsabilità del proprio operato
2.3	Metodi d'apprendimento utili a lungo termine	3.2	Capacità comunicative
		3.3	Capacità di gestione dei conflitti

A Competenze operative

1 Settori di competenze operative, competenze operative e obiettivi di rendimento

4.2 Leggere l'inglese tecnico

Gli Interactive Media Designer AFC comprendono, grazie ad una lettura attenta, un testo del proprio ambito professionale adattato al loro livello. Per comprendere il testo utilizzano i mezzi ausiliari e le strategie di comprensione.

No.	Obiettivi di rendimento scuola professionale	Obiettivi di rendimento azienda formatrice	Obiettivi di rendimento corsi interaziendali
4.2.1	<p>Leggere</p> <p>Gli Interactive Media Designer AFC comprendono, se necessario tramite mezzi ausiliari, i contenuti essenziali di testi semplici (istruzioni, messaggi, in forma di e-mail, fax o lettere, articoli di giornali, rapporti). Traducono/riferiscono notizie telefoniche, promemoria, prenotazioni, richieste, offerte, comande, semplici reclamazioni (in forma di e-mail, fax o lettera). Annotano informazioni (per es. numeri e fatti) da rapporti, prospetti, annunci e articoli di giornale. [C5]</p>	<p>Leggere</p> <p>Gli Interactive Media Designer AFC comprendono, se necessario tramite mezzi ausiliari, i contenuti essenziali di testi semplici (istruzioni, messaggi, in forma di e-mail, fax o lettere, articoli di giornali, rapporti). Traducono/riferiscono notizie telefoniche, promemoria, prenotazioni, richieste, offerte, comande, semplici reclamazioni (in forma di e-mail, fax o lettera). Annotano informazioni (per es. numeri e fatti) da rapporti, prospetti, annunci e articoli di giornale. [C5]</p>	

Competenze metodologiche

- 2.1 Tecniche di lavoro e risoluzione dei problemi
- 2.3 Metodi d'apprendimento utili a lungo termine

Competenze sociali e personali

- 3.1 Assunzione delle responsabilità del proprio operato
- 3.2 Capacità comunicative
- 3.3 Capacità di gestione dei conflitti

A Competenze operative

1 Settori di competenze operative, competenze operative e obiettivi di rendimento

4.3 Scrivere l'inglese tecnico

Gli Interactive Media Designer AFC redigono testi in forma e stile corretti per quel che riguarda il loro ambito professionale e sociale. Applicano correttamente la grammatica di base e il vocabolario adeguato

No.	Obiettivi di rendimento scuola professionale	Obiettivi di rendimento azienda formatrice	Obiettivi di rendimento corsi interaziendali
4.3.1	Trasmettere per iscritto informazioni orali Gli Interactive Media Designer AFC trasmettono per iscritto e in modo comprensibile in inglese i contenuti che sono stati presentati nella loro lingua e nel loro ambito professionale, (per es. colloqui telefonici, reclamazioni, desideri dei clienti). [C5]	Trasmettere per iscritto informazioni orali Gli Interactive Media Designer AFC trasmettono per iscritto e in modo comprensibile in inglese i contenuti che sono stati presentati nella loro lingua e nel loro ambito professionale, (per es. colloqui telefonici, reclamazioni, desideri dei clienti). [C5]	
4.3.2	Comunicare per iscritto Gli Interactive Media Designer AFC scrivono messaggi semplici e chiari (note, cartoline postali, lettere, e-mail, notizie). [C5]	Comunicare per iscritto Gli Interactive Media Designer AFC scrivono messaggi semplici e chiari (note, cartoline postali, lettere, e-mail, notizie). [C5]	
4.3.3	Scrivere testi Gli Interactive Media Designer AFC controllano i propri testi e se necessario li ottimizzano tramite mezzi ausiliari come il vocabolario, il thesaurus elettronico, il programma di correzione. [C5]	Scrivere testi Gli Interactive Media Designer AFC controllano i propri testi e se necessario li ottimizzano tramite mezzi ausiliari come il vocabolario, il thesaurus elettronico, il programma di correzione. [C5]	

Competenze metodologiche

- 2.1 Tecniche di lavoro e risoluzione dei problemi
- 2.3 Metodi d'apprendimento utili a lungo termine

Competenze sociali e personali

- 3.1 Assunzione delle responsabilità del proprio operato
- 3.2 Capacità comunicative
- 3.3 Capacità di gestione dei conflitti

A Competenze operative

1 Settori di competenze operative, competenze operative e obiettivi di rendimento

5.0 Sicurezza sul lavoro, protezione della salute e dell'ambiente

Per gli Interactive Media Designer AFC sono di fondamentale importanza misure personali e generali per garantire la qualità, la sicurezza, la protezione della salute e dell'ambiente. In questo modo proteggono dagli effetti negativi i collaboratori e le collaboratrici, l'azienda, i mandanti ma anche il loro lavoro. Per quel che riguarda la sicurezza, la salute e l'ambiente, nel loro lavoro gli Interactive Media Designer AFC si comportano in modo corretto. Applicano diligentemente e in modo autonomo le disposizioni di legge e le direttive dell'azienda.

5.1 Garantire la sicurezza sul lavoro e la protezione della salute

Gli Interactive Media Designer AFC sono a conoscenza dei rischi nel loro lavoro. Riconoscono e garantiscono in modo autonomo la sicurezza sul lavoro e la protezione della salute con misure appropriate.

No.	Obiettivi di rendimento scuola professionale	Obiettivi di rendimento azienda formatrice	Obiettivi di rendimento corsi interaziendali
5.1.1	Descrivere i regolamenti Gli Interactive Media Designer AFC spiegano i regolamenti per la protezione della salute secondo le direttive CFST in particolare per quel che concerne l'ergonomia. [C2]	Rispettare i regolamenti Gli Interactive Media Designer AFC riconoscono le cause di rischio per la salute e valutano le possibili conseguenze Seguono le regole e disposizioni in vigore nell'azienda. [C5]	
5.1.2	Spiegare le misure per garantire la sicurezza sul lavoro Gli Interactive Media Designer AFC spiegano le varie misure per proteggere la propria persona e il proprio ambiente secondo la soluzione di settore ASA No. 56 VISCOM e le direttive del CFST. [C2]	Mettere in pratica le misure per garantire la sicurezza sul lavoro Gli Interactive Media Designer AFC proteggono la propria persona e il proprio ambiente dai rischi secondo la soluzione di settore ASA No. 56 VISCOM e applicano misure adeguate. [C3]	Mettere in pratica le misure per garantire la sicurezza sul lavoro Gli Interactive Media Designer AFC proteggono la propria persona e il proprio ambiente dai rischi secondo la soluzione di settore ASA No. 56 VISCOM e applicano misure adeguate. [C3]
5.1.3		Primo soccorso Gli Interactive Media Designer AFC sono in grado di assumere un comportamento adeguato in caso di lesioni o incidenti. [C2]	

A Competenze operative

1 Settori di competenze operative, competenze operative e obiettivi di rendimento

Competenze metodologiche

- 2.1 Tecniche di lavoro e risoluzione dei problemi
- 2.2 Pensiero teorico e operativo coerenti, orientati ai procedimenti

Competenze sociali e personali

- 3.1 Assunzione delle responsabilità del proprio operato
- 3.7 Coscienza e azione ecologiche

A Competenze operative

1 Settori di competenze operative, competenze operative e obiettivi di rendimento

5.2 Garantire la protezione dell'ambiente

Gli Interactive Media Designer AFC sono coscienti dell'importanza della protezione dell'ambiente e della salvaguardia delle risorse nel loro lavoro. Applicano scrupolosamente le misure legali e di salvaguardia ambientale dell'azienda.

No.	Obiettivi di rendimento scuola professionale	Obiettivi di rendimento azienda formatrice	Obiettivi di rendimento corsi interaziendali
5.2.1	Spiegare le norme giuridiche Gli Interactive Media Designer AFC descrivono, mediante esempi, i principi e le disposizioni di legge determinanti per la protezione dell'ambiente. Conoscono le conseguenze per il proprio lavoro. [C2]	Applicare le norme giuridiche Gli Interactive Media Designer AFC applicano scrupolosamente, nel loro lavoro, le norme giuridiche e le disposizioni dell'azienda per la protezione dell'ambiente. [C3]	Mettere in pratica la protezione dell'ambiente Gli Interactive Media Designer AFC applicano correttamente, scrupolosamente e con misure appropriate, i principi dell'azienda per la protezione dell'ambiente. [C3]
5.2.2		Applicare le misure per la protezione dell'ambiente Gli Interactive Media Designer AFC applicano correttamente, scrupolosamente e con misure appropriate, i principi dell'azienda per la protezione dell'ambiente. [C3]	
5.2.3		Gestire le sostanze Gli Interactive Media Designer AFC evitano, riducono, recuperano o riciclano sistematicamente e correttamente i rifiuti secondo le norme legali e le direttive dell'azienda. Utilizzano i materiali in modo ecologico ed economico. [C3]	
Competenze metodologiche		Competenze sociali e personali	
2.1	Tecniche di lavoro e risoluzione dei problemi	3.1	Assunzione delle responsabilità del proprio operato
2.2	Pensiero teorico e operativo coerenti, orientati ai procedimenti	3.7	Coscienza e azione ecologiche

A Competenze operative

2 Competenze metodologiche

Competenze metodologiche

Grazie ad una buona organizzazione personale del lavoro, le **competenze metodologiche** permettono agli Interactive Media Designer AFC di effettuare un lavoro ordinato e pianificato, un impiego misurato dei mezzi ausiliari, e infine di risolvere i loro compiti tenendo conto degli obiettivi.

2.1 Tecniche di lavoro e risoluzione dei problemi

Per risolvere i compiti professionali è necessario un metodo di lavoro chiaro e sistematico. Per questo gli Interactive Media Designer AFC utilizzano strumenti e mezzi ausiliari che favoriscono procedimenti e tappe efficaci. Pianificano in modo efficiente i loro lavori secondo le disposizioni e verificano, a lavoro ultimato, tutto lo svolgimento del progetto.

2.2 Pensiero teorico e operativo coerenti, orientati ai procedimenti

Non si possono solo considerare i procedimenti individuali nell'azienda, ma si deve tener conto delle fasi precedenti e successive. Gli Interactive Media Designer AFC sono coscienti delle ripercussioni del loro lavoro sui colleghi e sul successo aziendale. Per questo mettono in pratica tutti i processi che permettono uno svolgimento del lavoro senza difficoltà ed efficace.

2.3 Metodi d'apprendimento utili a lungo termine

Insistono per apprendere durante tutto il periodo lavorativo in modo da sempre essere all'altezza delle esigenze nel proprio ambito professionale e aggiornandosi continuamente. Gli Interactive Media Designer AFC si avvalgono di strategie a loro congeniali, atte a fornire loro piacere, successo e soddisfazione nell'apprendimento. Seguono corsi di formazione continua e partecipano a manifestazioni tematiche.

2.4 Tecniche creative

L'apertura alle novità ed ai processi non convenzionali costituiscono un'importante competenza per gli Interactive Media Designer AFC. Per questo sono in grado di pervenire con tecniche creative a soluzioni nuove ed innovative. Gli Interactive Media Designer AFC si profilano grazie alla perspicacia ed all'apertura nei confronti delle novità e tendenze nel quotidiano della loro professione.

A Competenze operative

3 Competenze sociali e personali

Competenze sociali e personali

Le **competenze sociali e personali** permettono agli Interactive Media Designer AFC di padroneggiare con sicurezza e fiducia delle sfide in situazioni di comunicazione e di gruppo. Questo rafforza la loro personalità e li rende pronti a lavorare al proprio sviluppo.

3.1 Assunzione delle responsabilità del proprio operato

Gli Interactive Media Designer AFC sono coresponsabili del buon andamento dei procedimenti aziendali. Sono pronti a prendere decisioni nel proprio ambito, assumendosene le responsabilità e agendo in modo coscienzioso.

3.2 Capacità comunicative

La comunicazione corretta nei contatti con i superiori e i collaboratori/collaboratrici è molto importante. Gli Interactive Media Designer AFC sono comprensivi verso le altre persone, sono aperti e comunicativi. Comprendono le regole della comunicazione e le applicano nell'interesse dell'azienda.

3.3 Capacità di gestione dei conflitti

Nella quotidianità professionale, a contatto con molte persone di opinioni differenti, le situazioni conflittuali non sono una rarità. Gli Interactive Media Designer AFC ne sono coscienti e, se del caso, reagiscono con calma e in modo ponderato. Si mettono in discussione, accettano altri punti di vista, discutono in modo obiettivo e cercano soluzioni costruttive.

3.4 Attitudine al lavoro di gruppo

Le attività professionali e personali possono essere affrontate singolarmente o in gruppo. Gli Interactive Media Designer AFC sono in grado di lavorare in gruppo per raggiungere gli obiettivi con un lavoro produttivo. Nei loro contatti con i superiori e con i collaboratori/collaboratrici mostrano spirito di collaborazione rispettando le regole generali essenziali per un buon lavoro di gruppo.

3.5 Rapporti interpersonali

Nel contesto della loro attività gli Interactive Media Designer AFC intrattengono contatti con le persone più disparate, che hanno aspettative specifiche riguardo al comportamento interpersonale. Sanno vestirsi e si comportano in modo appropriato, sono puntuali, ordinati e affidabili.

3.6 Capacità di resistenza allo stress

L'assolvimento quotidiano delle differenti mansioni professionali in azienda è impegnativo. Gli Interactive Media Designer AFC sanno gestire la pressione dei termini fissati, affrontando i lavori assegnati con calma, concentrazione ma con un buon ritmo. Mantengono il controllo anche nelle situazioni critiche e se necessario, informano il proprio superiore.

3.7 Coscienza e azione ecologiche

La gestione attenta e consapevole dei materiali e rifiuti che nuociono l'ambiente, è importante. Gli Interactive Media Designer AFC sono coscienti dell'effetto dei materiali utilizzati e del loro impatto sull'uomo e la natura. Prendono misure adeguate per proteggere l'ambiente.

B Programma delle lezioni della scuola professionale

Insegnamento professionale	1° anno	2° anno	3° anno	4° anno	Total
Preparazione di progetti dai contenuti digitali interattivi	300	240	—	—	540
Sviluppo di progetti per media digitali interattivi	40	160	80	—	280
Realizzazione del design per media digitali interattivi (incl. inglese tecnico 80 lezioni)	80	80	120	200	480
Uso dell'inglese tecnico	80	40	—	—	120
Sicurezza sul lavoro, protezione della salute e dell'ambiente	20	—	—	—	20
Materia	1° anno	2° anno	3° anno	4° anno	Total
Insegnamento professionale	520	520	200	200	1440
Lezioni di cultura generale	120	120	120	120	480
Sport	80	80	40	40	240
Totale lezioni	720	720	360	360	2160

L'insegnamento professionale è soggetto a una nota globale semestrale.

C Organizzazione, ripartizione e durata dei corsi interaziendali

1 Scopo

I corsi interaziendali (CI) completano la formazione della pratica professionale in azienda e quella scolastica. La partecipazione ai corsi è obbligatoria per tutti gli apprendisti.

2 Organo responsabile

L'organo competente per questi corsi è Viscom, associazione Svizzera per la comunicazione visiva.

3 Organi

Gli organi dei corsi sono:

- a. la Commissione di sorveglianza;
- b. le Commissioni regionali dei corsi

Le commissioni si autocostruiscono e si dotano di un regolamento d'organizzazione. Almeno un/a rappresentante per Cantone deve essere nella commissione dei corsi. Le autorità cantonali competenti hanno sempre accesso ai corsi.

4 Durata, periodi e temi principali

I corsi interaziendali durano in totale 20 giorni. Essi comprendono gli obiettivi di rendimento 3.2.1 e 3.4.1.

Gli obiettivi di rendimento 5.1.2, 5.2.2 e 5.2.3 e il settore di competenza operativa 5 (sicurezza sul lavoro, protezione della salute ed ambientale), sono oggetto di tutti i corsi.

CI	Semestre	Giorni	Obiettivo di rendimento	contenuti e strumenti
1	1°	4	3.2.1 Utilizzare gli attrezzi Gli Interactive Media Designer AFC utilizzano in modo competente gli attrezzi professionali per realizzare i seguenti contenuti: Contenuti statici – immagine – rappresentazione 2D/3D [C3] 5 (5.12, 5.2.2, 5.2.3) Sicurezza sul lavoro, protezione della salute e dell'ambiente. [C3]	Fotografia – luce – funzionamento della fotocamera – composizione dell'immagine Immagini digitali – elaborazione – composizione – montaggio – ritocchi – formati dei dati

C Organizzazione, ripartizione e durata dei corsi interaziendali

CI	Semestre	Giorni	Obiettivo di rendimento	contenuti e strumenti
2	2°	4	<p>3.4.1 Specificare e realizzare funzioni tecniche Gli Interactive Media Designer AFC specificano le funzioni tecniche e le realizzano conformemente al progetto mediante tecniche digitali, appositi dispositivi hardware e software per media digitali interattivi. [C5]</p> <p>3.2.1 Utilizzare gli attrezzi Gli Interactive Media Designer AFC utilizzano in modo competente gli attrezzi professionali per realizzare i seguenti contenuti:</p> <p>Contenuti statici</p> <ul style="list-style-type: none"> – immagine – testo (tipografia/carattere) – rappresentazione 2D/3D – illustrazione [C3] <p>5 (5.12, 5.2.2, 5.2.3) Sicurezza sul lavoro, protezione della salute e dell'ambiente. [C3]</p>	<p>Frontend I Creare siti web</p>
3	3°	4	<p>3.4.1 Specificare e realizzare funzioni tecniche Gli Interactive Media Designer AFC specificano le funzioni tecniche e le realizzano conformemente al progetto mediante tecniche digitali, appositi dispositivi hardware e software per media digitali interattivi. [C5]</p> <p>3.2.1 Utilizzare gli attrezzi Gli Interactive Media Designer AFC utilizzano in modo competente gli attrezzi professionali per realizzare i seguenti contenuti:</p> <p>Contenuti animati</p> <ul style="list-style-type: none"> – immagine – testo (tipografia / carattere) 	<p>3D Modellare un semplice oggetto</p> <p>Animazione</p> <ul style="list-style-type: none"> – immagini – carattere – rappresentazioni 2D / 3D – illustrazioni

C Organizzazione, ripartizione e durata dei corsi interaziendali

CI	Semestre	Giorni	Obiettivo di rendimento	contenuti e strumenti
3	3°	4	<p>– rappresentazione 2D/3D – illustrazione [C3]</p> <p>5 (5.12, 5.2.2, 5.2.3) Sicurezza sul lavoro, protezione della salute e dell'ambiente. [C3]</p>	
4	4°	4	<p>3.4.1 Specificare e realizzare funzioni tecniche Gli Interactive Media Designer AFC specificano le funzioni tecniche e le realizzano conformemente al progetto mediante tecniche digitali, appositi dispositivi hardware e software per media digitali interattivi. [C5]</p> <p>3.2.1 Utilizzare gli attrezzi Gli Interactive Media Designer AFC utilizzano in modo competente gli attrezzi professionali per realizzare i seguenti contenuti: Audio/Video [C3] 5 (5.12, 5.2.2, 5.2.3) Sicurezza sul lavoro, protezione della salute e dell'ambiente. [C3]</p>	<p>Video</p> <ul style="list-style-type: none"> – funzionamento della fotocamera e inquadratura – luce – registrazione del suono – ripresa – tagliare
5	6°	4	<p>3.4.1 Specificare e realizzare funzioni tecniche Gli Interactive Media Designer AFC specificano le funzioni tecniche e le realizzano conformemente al progetto mediante tecniche digitali, appositi dispositivi hardware e software per media digitali interattivi. [C5]</p>	<p>Frontend II Creazione di un applicazione mobile</p>

C Organizzazione, ripartizione e durata dei corsi interaziendali

CI	semestre	Giorni	Obiettivo di rendimento	contenuti e strumenti
5	6°	4	<p>3.2.1 Utilizzare gli attrezzi Gli Interactive Media Designer AFC utilizzano in modo competente gli attrezzi professionali per realizzare i seguenti contenuti:</p> <p>Contenuti statici</p> <ul style="list-style-type: none"> – immagine – testo (tipografia/carattere) – rappresentazione 2D/3D – illustrazione [C3] <p>Contenuti animati</p> <ul style="list-style-type: none"> – immagine – testo (tipografia/carattere) – rappresentazione 2D/3D – illustrazione <p>5 (5.12, 5.2.2, 5.2.3) Sicurezza sul lavoro, protezione della salute e dell'ambiente. [C3]</p>	

D Procedure di qualificazione

1 Organizzazione

- Le procedure di qualificazione hanno luogo nell'azienda formatrice, in un'altra azienda qualificata o in una scuola professionale. La persona in formazione deve disporre di un posto di lavoro e dei necessari supporti in perfetto stato.
- Con la convocazione all'esame, la persona in formazione sarà informata sul materiale da portare.
- Le istruzioni per l'esame sono a disposizione prima dell'esame.

2 Settori di qualifica

2.1 Lavoro pratico (vale 40%)

In questo settore di qualifica, il lavoro pratico individuale della durata da 80 – 120 ore permette di verificare, secondo una LPI (lavoro pratico individuale) se gli obiettivi di rendimento nell'azienda e dei corsi interaziendali sono stati raggiunti. Per queste valgono le direttive della SEFRI per LPI come le direttive specifiche per gli Interactive Media Designer AFC.

2.2 Conoscenze professionali (vale 20%)

In questo settore di qualifica, l'esame scritto di 4 ore permette di valutare se gli obiettivi di rendimento fissati per l'insegnamento professionale sono stati raggiunti. Il settore di qualifica include:

- Pos. 1 **Preparazione di progetti dai contenuti digitali interattivi**
- Pos. 2 **Sviluppo di progetti per i media digitali interattivi**
- Pos. 3 **Realizzazione del design per i media interattivi digitali**

2.3 Cultura generale (vale 20%)

L'esame finale nel settore di qualifica cultura generale dipende dall'ordinanza della SEFRI del 27 aprile 2006 (Stato: 1° gennaio 2013) sulle prescrizioni minime in materia di cultura generale impartita durante la formazione professionale di base.

3 Valutazione scolastica (vale 20%)

Per la nota relativa all'insegnamento professionale si intende la media arrotondata al punto o al mezzo punto delle otto note semestrali relative all'insegnamento professionale.

4 Valutazione

La norma di riuscita, il calcolo delle note e la loro ponderazione sono definite dall'ordinanza sulla formazione professionale di base.

Approvazione e entrata in vigore

Il presente piano di formazione entra in vigore il 1° gennaio 2014.

Viscom, Associazione svizzera per la comunicazione visiva

Dr. Thomas Gsponer
Direttore

Berna, il 22 ottobre 2013

Viscom, Associazione svizzera per la comunicazione visiva

Peter Theilkäs
Sost. Direttore

Syndicom, sindacato dei media e della comunicazione

Roland Kreuzer
Responsabile settore media

Syndicom, sindacato dei media e della comunicazione

Hans Kern
Segretario centrale

Syna, sindacato interprofessionale

Arno Kerst
Responsabile di settore e di categoria

Syna, sindacato interprofessionale

Tibor Menyhart
Segretario generale

Questo piano di formazione è approvato dalla Segreteria di Stato per la formazione, la ricerca e l'innovazione (SEFRI) in base all. art 8, cpv 1, dell'Ordinanza sulla formazione professionale di base per gli Interactive Media Designer AFC

SEGRETERIA DI STATO PER LA FORMAZIONE, LA RICERCA E L'INNOVAZIONE
Divisione formazione professionale di base e superiore:

del 22 ottobre 2013

Berna, il 22 ottobre 2013

Jean-Pascal Lüthi

Allegato al piano di formazione

Repertorio dei documenti per il cambiamento del piano di formazione professionale di base

Documenti	Data	Ottenibile presso
Ordinanza per la formazione professionale di base Interactive Media Designer AFC	22 ottobre 2013	Versione elettronica Segreteria di Stato per la formazione, la ricerca e l'innovazione (SEFRI) (http://www.sbf.admin.ch/htm/index_it.php) Versione cartacea Ufficio federale della costruzione e della logistica UFCL (www.bundespublikationen.admin.ch)
Piano di formazione Interactive Media Designer AFC	22 ottobre 2013	UPF, www.pbs-opf.ch Viscom, www.viscom.ch SIMD, www.simd.ch
Guida metodica per la formazione in azienda		UPF, www.pbs-opf.ch Viscom, www.viscom.ch SIMD, www.simd.ch
Documentazione didattica		
Esigenze minime per le aziende formatrici		
Rapporto di formazione		SDBB CSFO Centro svizzero di formazione professionale e orientamento professionale Telefono 031 320 29 00 info@csfoch www.csfo.ch
Modello tipo per i corsi interaziendali		
Regolamento d'organizzazione per i corsi interaziendali		
Piano d'insegnamento per l'insegnamento professionale		
Direttive per le procedure di qualificazione LPI		
Soluzione di settore ASA No. 56 Viscom, Associazione Svizzera per la comunicazione visiva		www.ekas.admin.ch