

Aarau, Febbraio 2025

## **SwissSkills 2025 – Regolamento del Campionato Svizzero IMD**

### **Generale e Ambito di applicazione**

Il presente regolamento disciplina l'organizzazione, lo svolgimento e la partecipazione degli Interactive Media Designer al concorso professionale svizzero "SwissSkills 2025". In conformità al principio di parità di trattamento, tutte le designazioni di persone e funzioni, indipendentemente dalla forma linguistica, si applicano a tutti i generi.

### **Responsabilità**

L'associazione professionale dpsuisse è l'organismo responsabile per le professioni partecipanti ed è responsabile per tutta la Svizzera.

### **Obiettivi**

Ai SwissSkills 2025, circa 1000 talenti professionali svizzeri competono in 85 diverse gare per il titolo di campione o campionessa svizzera.

Gli obiettivi del campionato svizzero sono:

- Offrire ai giovani professionisti la possibilità di confrontarsi e valutare le proprie competenze professionali in un campionato svizzero, favorendo lo scambio di esperienze tra giovani professionisti con interessi simili.
- Promuovere e valorizzare le competenze professionali diversificate.
- Trasmettere un'immagine professionale moderna e rilevante per il settore.

Possono partecipare i giovani professionisti provenienti da tutte le regioni del paese che si trovano nel quarto anno di apprendistato a settembre 2025. Le prestazioni d'eccellenza dovrebbero fungere da ispirazione per altri.

### **Il Concorso SwissSkills 2025**

- Il concorso è valido per tutta la Svizzera.
- Comprende diverse prove di competizione (=discipline) per illustrare l'ampiezza e i campi d'attività della professione.
- Si basa sui contenuti del piano di formazione.
- Corrisponde al livello di formazione al termine della formazione di base (esame finale di apprendistato).
- Le prove valutano le competenze operative (abilità e conoscenze).
- Le prove portano a risultati visibili e rilevanti per la professione in diverse discipline.
- Il concorso si svolgerà preferibilmente sui media più utilizzati, ovvero smartphone e computer.
- Inoltre, deve essere attraente per i visitatori degli SwissSkills.

### **Compito di competizione**

I compiti di competizione sono strutturati in modo da valutare le competenze diversificate e professionali rilevanti per la professione di Interactive Media Designer.

- Sono composti da più esercizi individuali.
- Ogni esercizio deve essere completato entro un tempo prestabilito.
- Gli esercizi sono stati elaborati da esperti qualificati. Ogni sotto-compito viene valutato al termine dell'esecuzione.
- L'intera coordinazione e supervisione del concorso è affidata a un capo esperto.

## Struttura del concorso

Il concorso inizia mercoledì 17 settembre 2025 e termina sabato 20 settembre 2025. Si svolge in più fasi. In ogni fase vengono assegnati compiti specifici che i candidati devono completare entro un tempo stabilito. Nella prima fase, sei candidati competono tra loro. I migliori candidati si qualificano per il turno successivo. In finale, i tre migliori candidati si sfidano per la vittoria.

## Valutazione

La valutazione avviene secondo i seguenti principi:

- La valutazione del concorso avviene secondo lo standard CIS SwissSkills con una scala di 100 punti.
- I partecipanti vengono informati sul risultato e sul proseguimento della competizione entro le 21:00 del giorno di consegna del compito.
- Il capo esperto analizza i risultati delle singole prove. Tre ulteriori esperti valutano i risultati e stabiliscono i punteggi congiuntamente.
- Il capo esperto ha la supervisione generale del concorso.
- Incertezze e domande vengono chiarite e risolte direttamente sul posto dal team di esperti.

## Strumenti ammessi

Sono consentiti i seguenti strumenti:

- Smartphone personale
- Login personale a Figma
- Libri di lavoro personali (digitali o analogici) con risorse individuali come link, appunti, file e impostazioni software.
- L'uso dell'intelligenza artificiale deve essere trasparente e tracciabile. Questo include sia la progettazione che i risultati dell'applicazione dell'IA. Nella progettazione devono essere indicate le motivazioni per l'uso dell'IA, compresi i criteri di selezione, gli obiettivi e i benefici attesi. Inoltre, è essenziale documentare dettagliatamente i risultati, compresi gli output generati, i prompt utilizzati, le fonti e i dati impiegati, nonché il materiale eventualmente scartato. In generale, per la documentazione e i risultati valgono gli stessi standard applicati ad altri ambiti. Se la dichiarazione è insufficiente o poco trasparente (non tracciabile), i risultati complessivi non verranno né considerati né valutati.

## Squalifica

Le seguenti violazioni comportano l'esclusione dal concorso:

- Uso di strumenti non consentiti.
- Violazione delle regole del concorso.
- Frode o tentativo di frode da parte del partecipante.
- Mancata presentazione delle risorse personali portate al concorso (link, appunti, file, ecc.) al team di esperti.
- Copia di file di design, lavori o progetti di altri.
- Copia di idee di design di altri.

## Cerimonia di Premiazione, Titoli e Pubblicazione

- Le medaglie e i premi vengono assegnati durante la cerimonia di premiazione organizzata dal comitato SwissSkills sabato 20 settembre 2025 alle ore 19:30. La premiazione avverrà nell'ambito di una grande celebrazione per tutte le professioni partecipanti.
- Titolo: Campione o Campionessa Svizzera Interactive Media Designer AFC
- I risultati saranno pubblicati sulla stampa specializzata.

## Premi in Denaro

Per il campionato svizzero sono previsti premi in denaro. La distribuzione dell'importo complessivo verrà effettuata da dpsuisse dopo la valutazione finale. dpsuisse assegna per professione:

- 1° posto: Fr. 1500.–
- 2° posto: Fr. 1000.–
- 3° posto: Fr. 500.–

## Varie

- Mezzi legali: il ricorso giuridico è escluso.
- Le assicurazioni personali sono responsabilità dei partecipanti.
- Entrata in vigore: il presente regolamento è stato emanato dall'associazione professionale dpsuisse.

dpsuisse



Beat Kneubühler  
Direktor