



# TECNICO QUALIFICATO PER LA RIPRODUZIONE 3D DEL PATRIMONIO ARCHEOLOGICO ED ARTISTICO - Profilo non più attivabile dal 23/07/2009

Settore ISFOL: 26 - INFORMATICA  
SubSettore ISFOL: 2608 - Sistemi multimediali  
Codice Profilo: 2608023

## Descrizione

E' una professionalità che opera nel settore dell'informatica e attività connesse. Svolge un ruolo tecnico di ricostruzione virtuale di oggetti, strutture architettoniche e siti complessi con particolare attenzione al patrimonio archeologico ed artistico. Opera assumendo le responsabilità connesse al ruolo tecnico che svolge, ivi compreso il proprio aggiornamento professionale.

## Codice ISFOL (comparto)

2608 - Sistemi multimediali

## Codice ATECO

K72 - INFORMATICA E ATTIVITÀ CONNESSE

**Tipologia:** Qualifica Professionale

**Livello europeo qualifica:** III.c

## Riferimenti normativi

## Obiettivi di competenza e relative aree di sapere (BASE)

	obiettivi competenze	aree di sapere
1	Informatica di base.	Caratteristiche del computer; pacchetto Office; Internet.
2	Storia dell'arte e dell'architettura (generale e specifico territoriale).	Introduzione alla storia dell'arte; elementi di storia locale; elementi di storia dell'arte dall'XI al XX secolo; il patrimonio architettonico e artistico locale.
3	Archeologia (generale e dello specifico territoriale).	Storia disciplina; discipline archeologiche; scavo (metodologie, tecniche); archeometria; fonti letterarie; campi di interesse: arte figurativa; architettura; topografia; ceramica; arti minori; numismatica; epigrafia.
4	Legislazione Lavoro e Sicurezza ambienti di lavoro.	Legislazione del lavoro: forme di tutela; statuto dei lavoratori, organizzazioni sindacali, contratti di lavoro; contrattazione collettiva. Sicurezza nei luoghi di lavoro: legge 626, prevenzione incendi; nozioni di primo soccorso; forme di tutela infortuni sui luoghi di lavoro.

5	Marketing dei beni culturali.	Principi di marketing; marketing applicato ai beni culturali, Il Marketing esperienziale.
---	-------------------------------	---

### Obiettivi di competenza e relative aree di sapere (TECNICO-PROFESSIONALI )

	obiettivi competenze	aree di sapere
1	Computer Grafica, elaborazione immagini e fotoritocco.	Concetti fondamentali della computer grafica; Grafica vettoriale; Corel draw; Tecniche di elaborazione immagine e fotoritocco; Funzioni avanzate: integrazione con software di video editing.
2	Principi e tecniche di analisi e di rilevazione dei siti archeologici.	Il rilievo; Principi teorici rappresentazione grafica; Strumenti del rilievo; Posizionamento topografico scavo; Costruzione sistema di riferimento: la quadrettatura; tecniche di rilievo sullo scavo; la rappresentazione: piante, sezioni, prospetti, assonometrie, ipotesi ricostruttive; rilievo dei materiali archeologici; disegno e fotografia in archeologia.
3	Tecniche di rappresentazione.	Tecniche di rappresentazione; Descrizione dei diversi software e loro applicazioni specifiche.
4	CAD bidimensionale.	AutoCAD 2003 disegno bidimensionale, strumenti, tecniche e comandi di disegno, costruzione, selezione e modifica; tecniche di quotatura; stampa; funzionalità avanzate; funzioni esterne.
5	CAD 3D.	AutoCAD 2003 disegno tridimensionale: ambiente di lavoro; controllo visualizzazione; menù e comandi; disegno di primitive bidimensionali; editazione delle entità; uso piani; blocchi interni ed esterni; attributi, tratteggio; funzioni avanzate.
6	Tecniche di animazione computerizzata.	3D Studio MAX 5: Concetti di grafica 3D; Flusso di lavoro/GUI; Modellazione 2D; Creazione ambiente; Rappresentazione 3D; Colori di superficie e motivi; Illuminazione; Animazione; Rendering visualizzazione del lavoro; Modellazione; Video post.
7	Post produzione e video editing.	Tecniche di montaggio; Programmi di montaggio non lineare; Effetti e titolazione; Impostazione del suono; Aggiunta di illustrazioni al video; Integrazioni di immagini grafiche video; Aggiunta di animazione a un video; Tecniche di compressione video ed ottimizzazione.
8	Compilazione di prodotti interattivi.	Introduzione a Director MX; Gestione filmato; Creazione animazioni; Importazione di elementi esterni programmazione Lingo e controllo filmati Flash; Esportazione per supporti digitali; Organizzazione progetto; Ottimizzazione prodotto finito.

## Obiettivi di competenza e relative aree di sapere (TRASVERSALI)

	obiettivi competenze	aree di sapere
1	Principi e tecniche della comunicazione.	La dinamica del processo di comunicazione; La pragmatica della comunicazione umana; La comunicazione di massa.

**Durata minima (ore):** 600

### Requisiti di ingresso

	Titoli di istruzione	Qualifiche professionali conseguite mediante percorso/i formativo/i	Eventuali altri requisiti aggiuntivi rispetto ai titoli di studio/formazione
a)	ISTRUZIONE SECONDO CICLO: (titolo attestante il compimento del percorso relativo al secondo ciclo dell'istruzione (sistema dei licei o sistema dell'istruzione e formazione professionale))		
b)		FORMAZIONE PROFESSIONALE: qualifica professionale di livello: II (corrispondente a profilo professionale nel settore/subsetto di riferimento)	
c)	ISTRUZIONE PRIMO CICLO: (diploma di scuola secondaria di primo ciclo)		Esperienza lavorativa biennale nel settore di riferimento

### Sbocchi occupazionali

\*Il Tecnico per la riproduzione 3D del patrimonio archeologico ed artistico trova occupazione nell'ambito della valorizzazione e del recupero del patrimonio artistico - culturale con finalità educative, divulgative, di promozione turistica, del supporto al restauro sia in ambito pubblico che in ambito privato. Le conoscenze e le competenze tecniche acquisite favoriscono una sua occupazione in differenti ambiti lavorativi: Enti Museali, Centri per il restauro, la tutela e la valorizzazione dei beni culturali, Studi tecnici per la progettazione architettonica, Enti per la sovrintendenza artistica, archeologica e dei beni culturali, Case Editrici specializzate in editoria multimediale.

### **Professionalità docente**

\*Per la realizzazione dei moduli formativi a contenuto tecnico-informatico verranno utilizzati professionisti e tecnici di settore (senior e junior) con maturata esperienza anche nell'ambito della docenza. Per i moduli relativi ai Beni Culturali (archeologia e storia dell'arte) verranno utilizzati docenti (junior e senior) con maturata esperienza di docenza nel settore. Per la realizzazione del modulo di Orientamento Professionale verranno utilizzati orientatori esperti del mondo del lavoro e delle professioni ed esperti bilancio competenze.

### **Attrezzature e sussidi didattici**

\*Laboratorio informatico dotato di tutti i software indicati

### **Note**

\*Ad integrazione e completamento del percorso formativo tecnico-informatico sono previsti moduli volti a: integrare le competenze tecniche implementandone la spendibilità in ambito lavorativo ed accompagnare l'attività formativa favorendo l'inserimento nel mondo lavorativo (legislazione del lavoro e sicurezza nei luoghi di lavoro); contestualizzare le competenze acquisite in funzione della specificità del profilo professionale e del settore lavorativo individuato (marketing dei beni culturali, principi e tecniche della comunicazione di massa); favorire l'apprendimento attivo attraverso l'esperienza e la pratica (tirocini aziendali, visite guidate, project work).