



TECNICO QUALIFICATO IN SISTEMI DI COMUNICAZIONE MULTIMEDIALI - Profilo non più attivabile dal 17/06/2010

Settore ISFOL: 26 - INFORMATICA
SubSettore ISFOL: 2608 - Sistemi multimediali
Codice Profilo: 2608392

Descrizione

E' una professionalità che opera nel settore dell'informatica e attività connesse, in particolare sistemi e tecniche di comunicazione. Effettua l'elaborazione digitale dei media, la progettazione grafica, il desktop publishing, l'editoria multimediale, le tecniche di regia e di animazione, la comunicazione e il marketing. Opera assumendo le responsabilità connesse al ruolo tecnico che svolge, ivi compreso il proprio aggiornamento professionale e collabora con altri profili del settore.

Codice ATECO

K72 - INFORMATICA E ATTIVITÀ CONNESSE

Contenuti di base

- *comunicazione: idee, strumenti e modelli;
- *introduzione all'informatica e ai sistemi operativi;
- *ambiente Dos-Windows;
- *logica di programmazione;
- *sistemi autore in ambiente Windows;
- *ambiente Macintosh;
- *sistemi autori in ambiente Macintosh;
- *architetture HW e dispositivi di I/O;
- *pratica della comunicazione;
- *progettazione grafica;
- *acquisizione ed elaborazione digitale delle Immagini Bitmap;
- *grafica vettoriale;
- *dal testo all'ipertesto;
- *evoluzione delle tecnologie di editoria/comunicazione;
- *elementi di DTP;
- *modalità di ricerca del lavoro;
- *tecniche di animazione;
- *modellazione 3D e rendering;
- *animazione computerizzata;
- *acquisizione ed elaborazione digitale del suono;

- *tecniche di regia;
- *acquisizione e post produzione digitale del video;
- *sottoinsiemi trasmissivi di supporto alla comunicazione multimediale;
- *sviluppo e mercato delle opere multimediali interattive;
- *diritti d'autore;
- *contratto di lavoro e principali normative regolanti il rapporto di lavoro;
- *igiene del lavoro, prevenzione e pronto soccorso

Contenuti tecnico-professionali

- *assunzione continua di iniziativa nello studio de concetti e delle tecniche di base della comunicazione;
- *sviluppo di conoscenza specialistica degli aspetti umani (processi mentali, psicologia della percezione, ecc.) e dei principi e delle tecniche di disegno e "interfacce" per sistemi multimediali interattivi che sfruttino appieno le potenzialità dei vari media garantendo, nello stesso tempo, una corretta fruizione da parte dell'utente;
- *acquisizione di conoscenze informatiche di base e maturazione di esperienze pratiche sulle piattaforme hardware e software più comunemente adottate (Apple, Windows) e sulle principali periferiche (scanner, telecamere, stampanti, etc.) fino a raggiungere la piena autonomia operativa;
- *individuazione dei vari sistemi autore più adeguati alla tipologia di progetto e sviluppo dei programmi necessari ad assicurare l'interattività del sistema;
- *utilizzo corretta e consapevole di software per l'acquisizione e l'elaborazione dei media (immagini bitmap, grafica vettoriale, animazione video);
- *modellazione di base 3D e acquisizione del modello per generare simulazioni 3D fotorealistiche;
- *partecipazione alla stesura di storyboard di video e di animazione con conoscenze e competenze adeguate per interagire con registi ed animatori professionisti;
- *realizzazione autonomia, secondo le specifiche della storyboard, di semplici animazioni e montaggi audio/video;
- *tutela della proprietà e dei diritti d'autore;
- *rapporti interpersonali a monte e a valle e con i livelli di responsabilità;
- *previsione dell'evoluzione del proprio ruolo professionale

Contenuti trasversali

Requisiti di ingresso

*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); oppure Formazione professionale: qualifica professionale di II livello corrispondente a profilo professionale nel settore/subsetto di riferimento; oppure Istruzione primo ciclo: diploma di scuola secondaria di primo ciclo + esperienza lavorativa biennale nel settore di riferimento

null

Criteri di selezione

*test psicotecnici attitudinali;

*colloquio individuale

Sbocchi occupazionali

*software mouse, società di consulenza e di formazione, società di grafica ed editoria elettronica;

*case editrici;

*agenzie di pubblicità;

*aziende medio grandi;

*distributori di hardware e software

Durata

*ore 1800

Professionalità docente

*diplomati o laureati in materie tecnico scientifiche;

*professionisti del settore informatico con valida esperienza formativa

Attrezzature e sussidi didattici

*data display;

*personal computer Pentium;

*stampanti laser;

*apparecchiature audio/video

Note