

STANDARD MINIMO DI PERCORSO FORMATIVO
QUALIFICAZIONE DI GRAFICO DIGITALE PUBBLICITARIO 3D

1. RAPPORTO FRA UNITÀ DI COMPETENZA E UNITÀ DI RISULTATI DI APPRENDIMENTO

| Unità di Competenza | Unità di Risultati di Apprendimento |
|---|---|
| --- | Sicurezza sui luoghi di lavoro |
| --- | Inquadramento della professione. |
| Progettazione tecnica dell'idea grafica pubblicitaria in 3D | Inquadramento della comunicazione pubblicitaria |
| | Progettazione tecnica dell'idea grafica in 3D |
| Realizzazione di prodotti grafici pubblicitari in 3D | Realizzazione di prodotti grafici pubblicitari in 3D |
| Realizzazione di animazioni e montaggi video 3D in ambito pubblicitario | Realizzazione di animazioni e montaggi video 3D in ambito pubblicitario |
| Mantenere in efficienza la postazione digitale di lavoro | Mantenere in efficienza la postazione digitale di lavoro |

2. LIVELLO EQF DELLA QUALIFICAZIONE IN USCITA: 4

3. REQUISITI OBBLIGATORI DI ACCESSO AL PERCORSO

- Maggiore età o assolvimento del diritto-dovere all'istruzione e/o alla formazione professionale
- Possesso di diploma di scuola secondaria di secondo grado
- Possesso di competenza digitale equivalente ad ECDL Base, accertata tramite presentazione di idonea attestazione o dimostrata presenza dei contenuti nel programma scolastico o, in difetto, superamento di apposito test a cura del soggetto attuatore
- Per i cittadini stranieri conoscenza della lingua italiana almeno al livello B1 del Quadro Comune Europeo di Riferimento per le Lingue, restando obbligatorio lo svolgimento delle specifiche prove valutative in sede di selezione, ove il candidato già non disponga di attestazione di valore equivalente
- I cittadini extracomunitari devono disporre di regolare permesso di soggiorno valido per l'intera durata del percorso o dimostrazione della attesa di rinnovo, documentata dall'avvenuta presentazione della domanda di rinnovo del titolo di soggiorno

4. ARTICOLAZIONE, PROPEDEUTICITÀ E DURATE MINIME

| O. | Articolazione dell'Unità di competenza/Contenuti | Unità di Risultati di Apprendimento | Durata minima | di cui in FAD | Crediti Formativi |
|----|---|---|---------------|---------------|---|
| 1 | Conoscenze <ul style="list-style-type: none"> • Orientamento al ruolo • Elementi di legislazione del lavoro e dell'impresa • Aspetti contrattualistici, fiscali e previdenziali | Inquadramento della professione. | 10 | 0 | Non ammesso il riconoscimento di credito formativo di frequenza |
| 2 | Conoscenze <ul style="list-style-type: none"> • Principi e tecniche di comunicazione visiva • Caratteristiche degli elementi del messaggio pubblicitario (head line, visual, body copy, marchio, baseline, pay off, pack shot) • Strategie di immagine coordinata ed identità visiva • Tecniche di presentazione efficace • Tipologie e caratteristiche dei mezzi di comunicazione on line ed off line | Inquadramento della comunicazione pubblicitaria | 30 | 0 | Ammesso il riconoscimento di credito formativo di frequenza solo in presenza di evidenze relative a coerenti apprendimenti formali |
| 3 | Conoscenze <ul style="list-style-type: none"> • L'uso delle rappresentazioni e delle animazioni 3D nella comunicazione pubblicitaria • Caratteristiche tecniche delle rappresentazioni ed animazioni 3D e della loro produzione • Fasi di sviluppo di progetti pubblicitari basati su rappresentazioni ed animazioni 3D • Principi e tecniche di sviluppo di bozzetti grafici 3D e strumenti digitali di supporto • Principi di redazione di storyboarding virtuali di animazioni 3D e strumenti digitali di supporto • Criteri di stima dei costi di produzione e tecniche di budgeting • Tecniche di progettazione applicate alla grafica ed alla animazione 3D • Tecniche di gestione del cliente • Tecniche di ascolto e di relazione | Progettazione tecnica dell'idea grafica in 3D | 40 | 0 | Ammesso il riconoscimento di credito formativo di frequenza sulla base della valutazione di apprendimenti formali, non formali ed informali |

| | | | | | |
|---|---|--|----|---|---|
| | <p>Abilità</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sviluppare, sulla base delle richieste di comunicazione pubblicitaria, le possibili soluzioni tecniche di rappresentazione digitale 3D, statica ed animata • Realizzare schizzi, bozzetti e storyboard virtuali attraverso applicativi digitali • Stimare i costi e i tempi necessari per eseguire il lavoro rispetto ai vincoli posti dal committente • Gestire la relazione con il cliente, adottando comportamenti e codici linguistici coerenti | | | | |
| 4 | <p>Conoscenze</p> <ul style="list-style-type: none"> • Acquisizione di immagini attraverso fotografia e ripresa digitale • Principi di composizione dell'immagine fotografica • Principi e tecniche di creazione digitale di oggetti ed immagini • Architettura e caratteristiche dei principali sistemi di modellazione e rendering 3D. Caratteristiche ed Interfaccia dei principali applicativi dedicati • Tecniche di modellazione fotorealistica • Tecniche di texturizzazione. Librerie disponibili • Tecniche di illuminazione • Tecniche di rendering e compositing • Procedure di utilizzo degli applicativi dedicati alla grafica 3D • Tecniche e procedure di riproduzione a stampa delle immagini 3D <p>Abilità</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare tecniche di modellazione adatte ad ottenere un ambiente tridimensionale con il livello di dettaglio richiesto • Creare o reperire, attraverso accesso a banche dati dedicate, le texture più adatte ai modelli tridimensionali realizzati • Utilizzare tecniche per mappare correttamente il modello tridimensionale con le texture • Utilizzare un sistema di illuminazione adeguato per garantire un rendering fotorealistico • Riprodurre a stampa le immagini 3D | Realizzazione di prodotti grafici pubblicitari in 3D | 70 | 0 | AmMESSO il riconoscimento di credito formativo di frequenza sulla base della valutazione di apprendimenti formali, non formali ed informali |

| | | | | | |
|---|--|---|----|---|--|
| 5 | <p>Conoscenze</p> <ul style="list-style-type: none"> • Acquisizione di immagini attraverso scansione 3D e tecniche di loro ottimizzazione • Tecniche di scansione 3D • Tecniche di motion capture e sistemi fotogrammetrici • Tecniche di rigging • Tecniche di illuminazione • Tecniche di rendering e compositing • Tecniche di montaggio digitale di video • Tecniche di sonorizzazione di video digitali • Procedure di utilizzo degli applicativi dedicati all'animazione 3D <p>Abilità</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare tecniche di scansione 3D per ottenere modelli con il livello di dettaglio richiesto • Correggere ed ottimizzare i modelli scansionati per renderli adatti al rendering • Utilizzare tecniche di motion captures per ottenere animazioni verosimili da applicare ad oggetti virtuali • Applicare tecniche di rigging a modelli tridimensionali • Utilizzare tecniche di generazione ed ottimizzazione di animazioni • Sviluppare, con progressivo maggior dettaglio e realismo, versioni virtuali dello storyboard • Utilizzare tecniche di montaggio e sonorizzazione di video digitali | Realizzazione di animazioni e montaggi video 3D in ambito pubblicitario | 80 | 0 | Ammesso il riconoscimento di credito formativo di frequenza sulla base della valutazione di apprendimenti formali, non formali ed informali |
| 6 | <p>Conoscenze</p> <ul style="list-style-type: none"> • Criteri di archiviazione, gestione e condivisione dei file • Principi di gestione in sicurezza dei dati • Caratteristiche delle periferiche di acquisizione, visualizzazione e stampa • Procedure di manutenzione ordinaria delle risorse digitali (workstation, periferiche) • Norme sullo smaltimento dei materiali di consumo | Mantenere in efficienza la postazione digitale di lavoro | 10 | 0 | Ammesso il riconoscimento di credito formativo di frequenza sulla base della valutazione di apprendimenti formali, non formali ed informali - Credito con valore a |

| | | | | | |
|--|--|--------------------------------|------------|----------|---|
| | Abilità <ul style="list-style-type: none"> • Organizzare e gestire i dati secondo criteri di efficienza e sicurezza • Verificare periodicamente lo stato della workstation e delle periferiche • Curare la manutenzione ordinaria, interagendo con risorse informatiche specializzate, per l'aggiornamento di sistema operativo ed applicativi | | | | priori in caso di possesso della qualifica di Disegnatore CAD rilasciata dalla Regione Abruzzo (DD 79/DPG009 (01-06-2020) |
| 7 | Conoscenze <ul style="list-style-type: none"> • Principi comuni e aspetti applicativi della legislazione vigente in materia di sicurezza • Fattori specifici di rischio professionale ed ambientale Abilità <ul style="list-style-type: none"> • Applicare procedure di sicurezza • Utilizzare dispositivi di sicurezza individuale • Agire nel rispetto della normativa sulla salute e la sicurezza nei luoghi di lavoro | Sicurezza sui luoghi di lavoro | 8 | 4 | Ammesso credito di frequenza con valore a priori riconosciuto a chi ha già svolto con idonea attestazione (conformità settore di riferimento e validità temporale) il corso conforme all'Accordo Stato - Regioni 21/12/2011 - Formazione dei lavoratori ai sensi dell'art. 37 comma 2 del D.lgs. 8 1/2008 |
| DURATA MINIMA TOTALE AL NETTO DEL TIROCINIO CURRICULARE | | | 248 | 4 | |

Nota di propedeuticità

Le unità di risultato di apprendimento n. 1 e 2 vanno svolte obbligatoriamente ad inizio percorso. Le restanti unità possono essere svolte, anche in alternanza fra loro, sulla base delle scelte di progettazione

5. TIROCINIO CURRICULARE

Durata minima tirocinio, al netto dell'eventuale riconoscimento di crediti formativi di frequenza: 60 ore

Durata massima tirocinio: 100 ore

6. UNITÀ DI RISULTATI DI APPRENDIMENTO AGGIUNTIVE

A scopo di miglioramento/curvatura della progettazione didattica, nel limite massimo del 20% delle ore totali di formazione, al netto del tirocinio curriculare.

7. METODOLOGIA DIDATTICA

Le unità di risultato di apprendimento vanno realizzate attraverso attività di formazione d'aula specifica e metodologia attiva, utilizzando laboratori pratici con particolare riferimento alle unità di risultato di apprendimento n.3, 4 e 5

8. VALUTAZIONE DIDATTICA DEGLI APPRENDIMENTI

Obbligo di tracciabile valutazione didattica degli apprendimenti per singola Unità di risultati di apprendimento.

9. GESTIONE DEI CREDITI FORMATIVI

- Crediti di ammissione: --
- Crediti formativi di frequenza: Percentuale massima riconoscibile 30% sulla durata di ore d'aula o laboratorio; 100% su tirocinio curriculare, al netto degli eventuali crediti con valore a priori.

10. REQUISITI PROFESSIONALI E STRUMENTALI

Qualificazione dei formatori, di cui almeno il 50% esperti provenienti dal mondo del lavoro, in possesso di una specifica e documentata esperienza professionale o di insegnamento, almeno triennale, nel settore di riferimento.

STANDARD MINIMO DI ATTREZZATURE: workstation con idonei applicativi di grafica digitale ed animazione 3D. Tecnologie di acquisizione digitale 2D e 3D di immagini fisse ed in movimento. Stampante colore.

11. ATTESTAZIONE IN ESITO RILASCIATA DAL SOGGETTO ATTUATORE

Documento di formalizzazione degli apprendimenti, con indicazione del numero di ore di effettiva frequenza. Condizioni di ammissione all'esame finale: frequenza di

almeno il 70% delle ore complessive del percorso formativo

12. ATTESTAZIONE IN ESITO AD ESAME PUBBLICO

Certificato di qualificazione professionale rilasciato ai sensi del D.lgs 13/13