

Tecnico Superiore per l'ideazione, lo sviluppo e la gestione di progetti di comunicazione Omnicanale
(ITS Omnichannel Communication Specialist)

(Biennio 2019-2021)

Descrizione sintetica

Figura professionale del settore della Grafica, Marketing & Comunicazione Digitale (agenzie pubblicitarie e di comunicazione, web agency e sviluppo APP, case editrici, reparti di comunicazione aziendali, e-commerce, consulenza informatica, consulenza di marketing, aziende grafiche) che si occupa dell'ideazione, dello sviluppo e della gestione di progetti di comunicazione omnicanale e del disegno di interfacce utente con particolare focus sulla UX (user experience).

Principali caratteristiche

Interviene in tutte le fasi di un progetto di comunicazione omnicanale finalizzato a veicolare contenuti promozionali o informativi attraverso diversi canali (web, mobile, stampa, social media, video, ecc), per garantire un'esperienza di fruizione (UI/UX) quanto più possibile uniforme e coerente lato consumer.

Conosce i differenti canali e le logiche di comunicazione integrata attraverso di essi. Ha competenze di marketing, web marketing e social media marketing che gli consentono di promuovere in modo efficace il messaggio e di misurarne gli esiti in termini di business. Possiede gli strumenti per comprendere le esigenze espresse dal cliente attraverso la strategia di marketing del prodotto/servizio.

Sa applicare la metodologia del Design Thinking per creare e sviluppare modelli di business innovativi, imposta l'analisi SWOT per valutare i punti di forza (Strengths), le debolezze (Weaknesses), le opportunità (Opportunities) e le minacce (Threats) di un progetto.

Dettaglio competenze (abilità/conoscenze)

1. Comunicazione e grafica

- ideare, realizzare e implementare un piano di comunicazione - attività di pre-lancio, lancio e post-lancio;
- creare un piano di comunicazione e preparare la presentazione finale per il cliente;
- realizzare un brand (progettazione e realizzazione di loghi, infografiche e banner);
- impostare un lavoro legato alla progettazione digitale (sviluppo degli elementi di base del design di interfacce e dell'interaction design).

2. Design delle interfacce utente (UI/UX)

- individuare le possibili interazioni uomo-macchina (HCI, human-computer interaction)
- progettare l'architettura delle informazioni definendo quali informazioni sono necessarie, la loro tassonomia (in quale ordine e gerarchia le informazioni vanno presentate) e logica di correlazione
- realizzare wireframe e sketch (bozze) delle interfacce
- costruire un prototipo che simuli il funzionamento del prodotto finale, in tutte le sue parti, per poter essere testato e validato

3. Marketing

- utilizzare gli strumenti di marketing: analisi SWOT, targeting / segmenting / profiling del consumatore, product /service positioning;
- gestire il processo di una lead generation, ossia costruire una landing page e utilizzare correttamente i dati raccolti;
- lavorare secondo le logiche di Google e dei motori di ricerca in generale;
- sviluppare campagne di email marketing e di marketing automation;
- utilizzare in modo strategico Facebook, LinkedIn e Twitter.

4. Video

- realizzare un video con l'inserimento di titolazione e audio sincronizzato;
- sviluppare uno storyboard;
- progettare una creazione animatic;
- realizzare clip video a tema.

5. Web

- utilizzare HTML e CSS
- configurare un sito web tramite il CMS Wordpress (scelta di un tema e personalizzazione, installazione di plugin e configurazione dei widget dedicati, integrazione di pagine e articoli gestibili da back-end, esportazione ed importazione dei dati per trasferimento sito da differenti provider).

6. VR/AR (realtà virtuale e realtà aumentata)

- muoversi all'interno di uno spazio tridimensionale, attraverso viste prospettiche e ortogonali
- utilizzare un linguaggio specifico legato agli ambienti di sviluppo 3D
- comprendere le logiche di parentela negli ambienti di animazione, modellazione e programmazione
- creare solidi attraverso l'uso di primitive e dei modificatori
- creare solidi attraverso l'uso delle shape
- progettare ed assegnare materiali e texture

7. Capacità di utilizzo dei seguenti software grafici:

- Adobe CC (InDesign, Photoshop, Illustrator)
- Sketch
- Video (editing e compositing)
- Buona padronanza degli strumenti del pacchetto Office (Word, Excel e Power Point)

Il percorso si articola in 1.200 ore svolte in aula/laboratori e 800 in stage. Di seguito il dettaglio del piano formativo.

UNITÀ FORMATIVE TRASVERSALI		
UFT01	Industry 4.0. Basi sulle tecnologie abilitanti (Intelligenza artificiale e Big Data)	16
UFT02	Protezione dei dati e e-Privacy	16
UFT03	Diritto commerciale, digitale e diritto del lavoro	48
UFT04	Economia e organizzazione aziendale	60
UFT05	Qualità, ambiente, salute e sicurezza sui luoghi di lavoro	16
UFT06	Project Management	24
UFT07	Problem solving e creatività	16
UFT08	Design thinking	16
UFT09	Comunicazione, capacità relazionali e Costruzione del gruppo di lavoro	24
UFT10	Personal branding e orientamento al lavoro	16
UFT11	Team working	24
UFT12	Lingua Inglese e microlingua di settore	88
	Totale	364
UNITÀ FORMATIVE TECNICO PROFESSIONALI		
UFS01	Progettazione grafica, infografica, web design, UX/UI design	76
UFS02	Strumenti software per la grafica e l'impaginazione	76
UFS03	Linguaggi di programmazione	32
UFS04	Linguaggi base per lo sviluppo front-end	68
UFS05	Video Editing	52
UFS06	Digital Marketing e Social Media	60
UFS07	Human machine interaction per industry 4.0	28
UFS08	Scrittura funzionale	36
UFS09	Progettazione di servizi digitali	76
UFS10	Stampa digitale e stampa 3D	40
UFS11	Marketing one-to-one	60
UFS12	Linguaggi avanzati per lo sviluppo front-end	48
UFS13	Video Compositing	40
UFS14	Modellazione 3D, realtà virtuale e realtà aumentata	88
PW01	Project work: Think Out	28
PW02	Project work: Think Tank	28
		836