



MICROCREDENZIALI PER LA CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI COMPETENZA 3.1: SVILUPPO DI CONTENUTI DIGITALI

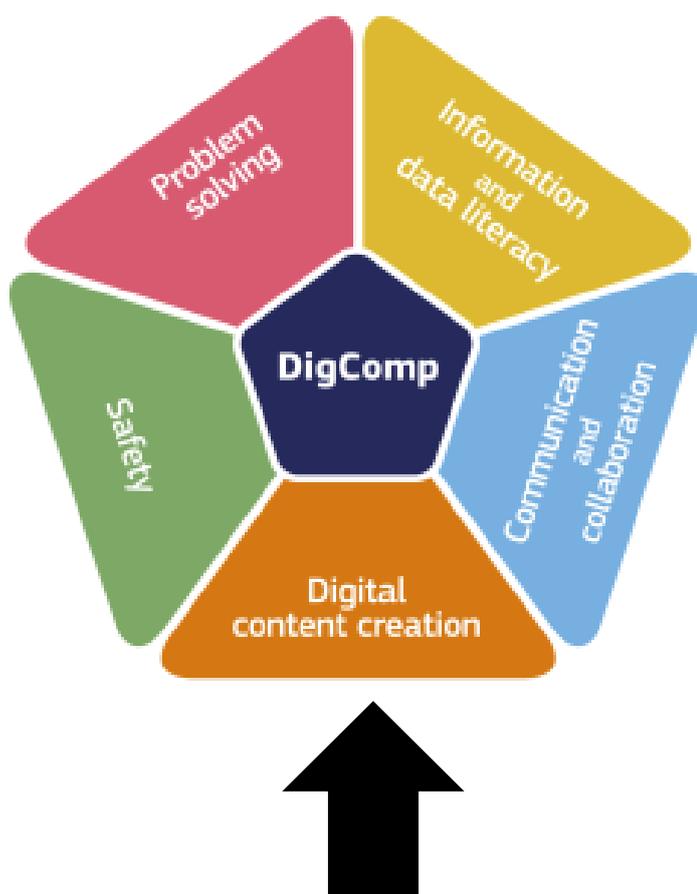
DSW
DIGITAL SKILLS WALLET



Co-funded by
the European Union

Finanziato dall'Unione europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili.

Microcredenziali per la competenza:
3.1: SVILUPPO DI CONTENUTI DIGITALI



Contenuti

LIVELLO BASE (LIVELLO 1 e LIVELLO 2)	8
Creazione e formattazione di documenti di testo di base - 1 (MC 3.1.A.1)	9
Informazioni di base	9
Risultati di apprendimento (MC 3.1.A.1)	10
Descrizione (MC 3.1.A.1)	10
Domande (MC 3.1.A.1)	10
Creazione e formattazione di documenti di testo di base - 2 (MC 3.1.A.2)	11
Informazioni di base	11
Risultati di apprendimento (MC 3.1.A.2)	12
Descrizione (MC 3.1.A.2)	12
Domande (MC 3.1.A.2)	12
Creazione e formattazione di documenti di testo di base - 3 (MC 3.1.A.3)	13
Informazioni di base	13
Risultati di apprendimento (MC 3.1.A.3)	14
Descrizione (MC 3.1.A.3)	14
Domande (MC 3.1.A.3)	14
Fondamenti di Image Editing e Graphic Design - 1 (MC 3.1.A.4)	15
Informazioni di base	15
Risultati di apprendimento (MC 3.1.A.4)	16
Descrizione (MC 3.1.A.4)	16
Domande (MC 3.1.A.4)	16
Fondamenti di Image Editing e Graphic Design - 2 (MC 3.1.A.5)	18
Informazioni di base	18
Risultati di apprendimento (MC 3.1.A.5)	19
Descrizione (MC 3.1.A.5)	19
Domande (MC 3.1.A.5)	19
Fondamenti di Image Editing e Graphic Design - 3 (MC 3.1.A.6)	21
Informazioni di base	21
Risultati di apprendimento (MC 3.1.A.6)	22
Descrizione (MC 3.1.A.6)	22
Domande (MC 3.1.A.6)	22
Fondamenti di Image Editing e Graphic Design - 4 (MC 3.1.A.7)	24
Informazioni di base	24
Risultati di apprendimento (MC 3.1.A.7)	25
Descrizione (MC 3.1.A.7)	25
Domande (MC 3.1.A.7)	25
Fondamenti di creazione di contenuti video digitali - 1 (MC 3.1.A.8)	27
Informazioni di base	27
Risultati di apprendimento (MC 3.1.A.8)	28
Descrizione (MC 3.1.A.8)	28
Domande (MC 3.1.A.8)	28
Fondamenti di creazione di contenuti video digitali - 1 (MC 3.1.A.9)	30
Informazioni di base	30
Risultati di apprendimento (MC 3.1.A.9)	31
Descrizione (MC 3.1.A.9)	31

Domande (MC 3.1.A.9)	31
Fondamenti di creazione di contenuti video digitali - 3 (MC 3.1.A.10)	32
Informazioni di base	32
Risultati di apprendimento (MC 3.1.A.10)	33
Descrizione (MC 3.1.A.10)	33
Domande (MC 3.1.A.10)	33
Fondamenti di creazione di contenuti video digitali - 4 (MC 3.1.A.11)	34
Informazioni di base	34
Risultati di apprendimento (MC 3.1.A.11)	35
Descrizione (MC 3.1.A.11)	35
Domande (MC 3.1.A.11)	35
LIVELLO INTERMEDIO (LIVELLO 3 e LIVELLO 4)	36
Progettazione e impaginazione di documenti digitali - 1 (MC 3.1.B.1)	37
Informazioni di base	37
Risultati di apprendimento (MC 3.1.B.1)	38
Descrizione (MC 3.1.B.1).....	38
Domande (MC 3.1.B.1)	38
Progettazione e impaginazione di documenti digitali - 2 (MC 3.1.B.2)	39
Informazioni di base	39
Risultati di apprendimento (MC 3.1.B.2)	40
Descrizione (MC 3.1.B.2).....	40
Domande (MC 3.1.B.2)	40
Progettazione e impaginazione di documenti digitali - 3 (MC 3.1.B.3)	41
Informazioni di base	41
Risultati di apprendimento (MC 3.1.B.3)	42
Descrizione (MC 3.1.B.3).....	42
Domande (MC 3.1.B.3)	42
Manipolazione e composizione di immagini digitali - 1 (MC 3.1.B.4)	44
Informazioni di base	44
Risultati di apprendimento (MC 3.1.B.4)	45
Descrizione (MC 3.1.B.4).....	45
Domande (MC 3.1.B.4)	45
Manipolazione e composizione di immagini digitali - 2 (MC 3.1.B.5)	46
Informazioni di base	46
Risultati di apprendimento (MC 3.1.B.5)	47
Descrizione (MC 3.1.B.5).....	47
Domande (MC 3.1.B.5)	47
Manipolazione e composizione di immagini digitali - 3 (MC 3.1.B.6)	48
Informazioni di base	48
Risultati di apprendimento (MC 3.1.B.6)	49
Descrizione (MC 3.1.B.6).....	49
Domande (MC 3.1.B.6)	49
Manipolazione e composizione di immagini digitali - 4 (MC 3.1.B.7)	51
Informazioni di base	51
Risultati di apprendimento (MC 3.1.B.7)	52
Descrizione (MC 3.1.B.7).....	52
Domande (MC 3.1.B.7)	52
Manipolazione e composizione di immagini digitali - 5 (MC 3.1.B.8)	53

Informazioni di base	53
Risultati di apprendimento (MC 3.1.B.8)	54
Descrizione (MC 3.1.B.8).....	54
Domande (MC 3.1.B.8)	54
Montaggio e perfezionamento di video digitali - 1 (MC 3.1.B.9)	55
Informazioni di base	55
Risultati di apprendimento (MC 3.1.B.9)	56
Descrizione (MC 3.1.B.9).....	56
Domande (MC 3.1.B.9)	56
Montaggio e perfezionamento di video digitali - 2 (MC 3.1.B.10)	57
Informazioni di base	57
Risultati di apprendimento (MC 3.1.B.10)	58
Descrizione (MC 3.1.B.10).....	58
Domande (MC 3.1.B.10)	58
Montaggio e perfezionamento di video digitali - 3 (MC 3.1.B.11)	59
Informazioni di base	59
Risultati di apprendimento (MC 3.1.B.11)	60
Descrizione (MC 3.1.B.11).....	60
Domande (MC 3.1.B.11)	60
Montaggio e perfezionamento di video digitali - 4 (MC 3.1.B.12)	61
Informazioni di base	61
Risultati di apprendimento (MC 3.1.B.12)	62
Descrizione (MC 3.1.B.12).....	62
Domande (MC 3.1.B.12)	62
LIVELLO AVANZATO (LIVELLO 5 e LIVELLO 6)	64
Gestione avanzata del testo - 1 (MC 3.1.C.1).....	65
Informazioni di base	65
Risultati di apprendimento (MC 3.1.C.1)	66
Descrizione (MC 3.1.C.1).....	66
Domande (MC 3.1.C.1)	66
Gestione avanzata del testo - 2 (MC 3.1.C.2).....	67
Informazioni di base	67
Risultati di apprendimento (MC 3.1.C.2)	68
Descrizione (MC 3.1.C.2).....	68
Domande (MC 3.1.C.2)	68
Trattamento avanzato di immagini e grafica digitale - 1 (MC 3.1.C.3)	69
Informazioni di base	69
Risultati di apprendimento (MC 3.1.C.3)	70
Descrizione (MC 3.1.C.3).....	70
Domande (MC 3.1.C.3)	70
Gestione avanzata di immagini e grafica digitale - 2 (MC 3.1.C.4)	71
Informazioni di base	71
Risultati di apprendimento (MC 3.1.C.4)	72
Descrizione (MC 3.1.C.4).....	72
Domande (MC 3.1.C.4)	72
Gestione avanzata di immagini e grafica digitale - 3 (MC 3.1.C.5)	73
Informazioni di base	73
Risultati di apprendimento (MC 3.1.C.5)	74

Descrizione (MC 3.1.C.5).....	74
Domande (MC 3.1.C.5)	74
Gestione avanzata di immagini e grafica digitale - 4 (MC 3.1.C.6)	75
Informazioni di base	75
Risultati di apprendimento (MC 3.1.C.6)	76
Descrizione (MC 3.1.C.6).....	76
Domande (MC 3.1.C.6)	76
Gestione avanzata di immagini e grafica digitale - 5 (MC 3.1.C.7)	77
Informazioni di base	77
Risultati di apprendimento (MC 3.1.C.7)	78
Descrizione (MC 3.1.C.7).....	78
Domande (MC 3.1.C.7)	78
Tecniche avanzate di produzione video digitale - 1 (MC 3.1.C.8).....	79
Informazioni di base	79
Risultati di apprendimento (MC 3.1.C.8)	80
Descrizione (MC 3.1.C.9).....	80
Domande (MC 3.1.C.8)	80
Tecniche avanzate di produzione video digitale - 2 (MC 3.1.C.9).....	81
Informazioni di base	81
Risultati di apprendimento (MC 3.1.C.9)	82
Descrizione (MC 3.1.C.9).....	82
Domande (MC 3.1.C.9)	82
Tecniche avanzate di produzione video digitale - 3 (MC 3.1.C.10).....	83
Informazioni di base	83
Risultati di apprendimento (MC 3.1.C.10)	84
Descrizione (MC 3.1.C.10).....	84
Domande (MC 3.1.C.10)	84
Tecniche avanzate di produzione video digitale - 4 (MC 3.1.C.11).....	85
Informazioni di base	85
Risultati di apprendimento (MC 3.1.C.11)	86
Descrizione (MC 3.1.C.11).....	86
Domande (MC 3.1.C.11)	86
LIVELLO ESPERTO (LIVELLO 7 e LIVELLO 8).....	88
Stilizzazione e personalizzazione di alto livello di testi digitali - 1 (MC 3.1.D.1).....	89
Informazioni di base	89
Risultati di apprendimento (MC 3.1.D.1)	90
Descrizione (MC 3.1.D.1)	90
Domande (MC 3.1.D.1)	90
Stilizzazione e personalizzazione di alto livello di testi digitali - 2 (MC 3.1.D.2).....	91
Informazioni di base	91
Risultati di apprendimento (MC 3.1.D.2)	92
Descrizione (MC 3.1.D.2)	92
Domande (MC 3.1.D.2)	92
Padronanza in Digital Image and Graphics Design - 1 (MC 3.1.D.3)	93
Informazioni di base	93
Risultati di apprendimento (MC 3.1.D.3)	94
Descrizione (MC 3.1.D.3)	94
Domande (MC 3.1.D.3)	94

Padronanza in Digital Image and Graphics Design - 2 (MC 3.1.D.4)	95
Informazioni di base	95
Risultati di apprendimento (MC 3.1.D.4)	96
Descrizione (MC 3.1.D.4)	96
Domande (MC 3.1.D.4)	96
Padronanza in Digital Image and Graphics Design - 3 (MC 3.1.D.5)	97
Informazioni di base	97
Risultati di apprendimento (MC 3.1.D.5)	98
Descrizione (MC 3.1.D.5)	98
Domande (MC 3.1.D.5)	98
Padronanza della produzione video digitale - 1 (MC 3.1.D.6)	99
Informazioni di base	99
Risultati di apprendimento (MC 3.1.D.6)	100
Descrizione (MC 3.1.D.6)	100
Domande (MC 3.1.D.6)	100
Padronanza della produzione video digitale - 2 (MC 3.1.D.7)	102
Informazioni di base	102
Risultati di apprendimento (MC 3.1.D.7)	103
Descrizione (MC 3.1.D.7)	103
Domande (MC 3.1.D.7)	103
Padronanza della produzione video digitale - 3 (MC 3.1.D.8)	104
Informazioni di base	104
Risultati di apprendimento (MC 3.1.D.8)	105
Descrizione (MC 3.1.D.8)	105
Domande (MC 3.1.D.8)	105
Padronanza della produzione digitale Video - 4 (MC 3.1.D.9)	106
Informazioni di base	106
Risultati di apprendimento (MC 3.1.D.9)	107
Descrizione (MC 3.1.D.9)	107
Domande (MC 3.1.D.9)	107
APPENDICE 1: RISULTATI DI APPRENDIMENTO	108
AREA DI COMPETENZA: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI	108
COMPETENZA: SVILUPPARE CONTENUTI DIGITALI	108
INTRODUZIONE	111
PREREQUISITI	113
LIVELLO BASE (LIVELLO 1 e LIVELLO 2)	114
LIVELLO INTERMEDIO (LIVELLO 3 e LIVELLO 4)	119
LIVELLO AVANZATO (LIVELLO 5 e LIVELLO 6)	125
ALTAMENTE SPECIALIZZATO (LIVELLO 7 e LIVELLO 8)	130

LIVELLO BASE (LIVELLO 1 e LIVELLO 2)



Creazione e formattazione di documenti di testo di base - 1 (MC 3.1.A.1)

Informazioni di base

Identificazione dell'allievo	Qualsiasi cittadino
Titolo e codice della microcredenziale	Creazione e formattazione di documenti di testo di base - 1 Codice: MC 3.1.A.1
Paese(i)/Regione(i) dell'emittente	ROMANIA, GRECIA, CIPRO, IRLANDA, ITALIA http://dsw.projectsgallery.eu
Ente/i di assegnazione	Consorzio DSW Numero del progetto: 101087628
Data di emissione	Novembre 2023
Carico di lavoro figurativo necessario per raggiungere i risultati dell'apprendimento	Minimo 3 - Massimo 5 ore
Livello dell'esperienza di apprendimento che porta alla microcredenziale	BASE
Tipo di valutazione	Domande contrassegnate automaticamente Numero di domande: 10 - 12 Punteggio di superamento: 75%
Forma di partecipazione all'attività di apprendimento	Online Asincrono
Tipo di garanzia della qualità utilizzata per sostenere la microcredenziale	Revisione tra pari

Risultati di apprendimento (MC 3.1.A.1)

Risultati di apprendimento (rif. LO di livello 1 3.1.1 - 3.1.4):

- **Comprendere l'interfaccia di un elaboratore di testi.**
- Conoscenza dei componenti di base dei documenti.
- Capacità di base di dattilografia.
- Capacità di applicare operazioni di base su testi digitali.

Descrizione (MC 3.1.A.1)

La creazione e la formattazione di documenti di testo digitali a livello base comprende le conoscenze e le competenze necessarie per produrre e formattare documenti semplici per scopi diversi. Queste competenze sono applicabili in campi come l'amministrazione d'ufficio, la creazione di contenuti o la scrittura accademica.

A un livello base di competenza nella creazione di documenti di testo digitali, gli individui dovrebbero acquisire innanzitutto le conoscenze e le competenze di base relative al lavoro con il testo digitale. A questo livello gli utenti devono conoscere gli elementi fondamentali che compongono qualsiasi documento di testo digitale, ovvero caratteri, parole, paragrafi, sezioni, e devono essere consapevoli del loro ruolo all'interno del testo digitale. La comprensione delle funzioni, dei servizi e delle opzioni disponibili all'interno dei menu dei processori di testo - le applicazioni software per la formattazione del testo digitale - dovrebbe essere posseduta da qualsiasi utente a questo livello di competenza. Ciò si estende anche alla creazione di un nuovo documento di testo digitale e al suo salvataggio con un nome e un formato di file appropriati.

La conoscenza delle operazioni di base di modifica del testo, come tagliare, copiare, incollare e annullare, nonché la familiarità con le scorciatoie da tastiera e con i concetti di stile, dimensione, colore, allineamento e spaziatura dei caratteri, completano le conoscenze di base che gli utenti devono possedere.

Domande (MC 3.1.A.1)

1. Spiegare le fasi di installazione di una nuova applicazione software sul computer.
2. Avete mai installato un software di elaborazione testi come Microsoft Word o Google Docs?
3. Descrivete il processo di applicazione di opzioni di formattazione come il grassetto, il corsivo e il sottolineato al testo.
4. Come si eseguono le operazioni di editing di base, come copiare, tagliare e incollare il testo all'interno di un documento?
5. Spiegare come modificare gli stili, le dimensioni e gli allineamenti dei caratteri in un documento.

Creazione e formattazione di documenti di testo di base - 2 (MC 3.1.A.2)

Informazioni di base

Identificazione dell'allievo	Qualsiasi cittadino
Titolo e codice della microcredenziale	Creazione e formattazione di documenti di testo di base - 2 Codice: MC 3.1.A.2
Paese(i)/Regione(i) dell'emittente	ROMANIA, GRECIA, CIPRO, IRLANDA, ITALIA http://dsw.projectsgallery.eu
Ente/i di assegnazione	Consorzio DSW Numero del progetto: 101087628
Data di emissione	Novembre 2023
Carico di lavoro figurativo necessario per raggiungere i risultati dell'apprendimento	Minimo 3 - Massimo 5 ore
Livello dell'esperienza di apprendimento che porta alla microcredenziale	BASE
Tipo di valutazione	Domande contrassegnate automaticamente Numero di domande: 10 - 12 Punteggio di superamento: 75%
Forma di partecipazione all'attività di apprendimento	Online Asincrono
Tipo di garanzia della qualità utilizzata per sostenere la microcredenziale	Revisione tra pari

Risultati di apprendimento (MC 3.1.A.2)

Risultati di apprendimento (rif. LO di livello 1 3.1.5 - 3.1.8):

- **Comprendere il ruolo delle opzioni nell'ambito di un elaboratore di testi.**
- Conoscenza dei formati dei file di testo digitali e delle procedure di gestione.
- Capacità di applicare le operazioni di base della gestione documentale.
- Apertura nel comunicare messaggi o informazioni al pubblico.

Descrizione (MC 3.1.A.2)

A questo livello di competenza di base, gli individui dovrebbero essere in grado di applicare la formattazione al testo, come ad esempio rendere il testo in grassetto, corsivo o sottolineato, regolare la dimensione e l'allineamento dei caratteri e la capacità di copiare il testo da una posizione e incollarlo in un'altra, sia all'interno dello stesso documento che tra documenti diversi.

Inoltre, capacità quali la navigazione nel testo, la selezione e l'eliminazione del testo - per carattere o per interi blocchi di testo, l'esecuzione di ricerche testuali di base all'interno dei documenti per individuare parole o frasi specifiche, il copiare il testo da una fonte digitale e incollarlo in un documento di testo, la formattazione dei paragrafi e l'impostazione della pagina, si aggiungono al corpo di conoscenze e all'insieme di abilità specifiche di questo livello di competenza.

Gli utenti devono inoltre essere in grado di riconoscere i formati di file di testo standard, comprendendo come generare, salvare, aprire e gestire documenti di testo nelle directory di un computer o di un dispositivo. Ciò si estende anche al salvataggio, al recupero, all'organizzazione, alla ridenominazione e alla ricollocazione dei file di testo all'interno del file system del computer. Sapere come convertire tra i formati standard rientra nell'ambito delle conoscenze specifiche per l'elaborazione del testo digitale. Inoltre, gli utenti devono essere in grado di accedere, memorizzare, recuperare, importare ed esportare documenti di testo su diverse piattaforme.

Domande (MC 3.1.A.2)

1. Come si fa a trovare e cancellare parole e blocchi di testo in un documento di testo digitale?
2. Spiegare come modificare gli stili, le dimensioni e gli allineamenti dei caratteri in un documento.
3. Come si fa a inserire punti elenco o numerazioni in un documento e a modificarne la formattazione?
4. Spiegare i passaggi per salvare un documento in una cartella o in una posizione specifica. Come si rinomina un file?
5. Siete in grado di distinguere tra i vari formati di file (ad esempio, .docx, .pdf) e quando utilizzare ciascun formato?

Creazione e formattazione di documenti di testo di base - 3 (MC 3.1.A.3)

Informazioni di base

Identificazione dell'allievo	Qualsiasi cittadino
Titolo e codice della microcredenziale	Creazione e formattazione di documenti di testo di base - 3 Codice: MC 3.1.A.3
Paese(i)/Regione(i) dell'emittente	ROMANIA, GRECIA, CIPRO, IRLANDA, ITALIA http://dsw.projectsgallery.eu
Ente/i di assegnazione	Consorzio DSW Numero del progetto: 101087628
Data di emissione	Novembre 2023
Carico di lavoro figurativo necessario per raggiungere i risultati dell'apprendimento	Minimo 5 - Massimo 7 ore
Livello dell'esperienza di apprendimento che porta alla microcredenziale	BASE
Tipo di valutazione	Domande contrassegnate automaticamente Numero di domande: 10 - 12 Punteggio di superamento: 75%
Forma di partecipazione all'attività di apprendimento	Online Asincrono
Tipo di garanzia della qualità utilizzata per sostenere la microcredenziale	Revisione tra pari

Risultati di apprendimento (MC 3.1.A.3)

Risultati di apprendimento (rif. LO di livello 2 3.1.9 - 3.1.13):

- Conoscenza degli strumenti grammaticali e ortografici integrati in un elaboratore di testi.
- Capacità di applicare semplici operazioni di formattazione o trasferimento su file di testo digitali.
- Capacità di eseguire operazioni di gestione dei file su file di testo digitali.
- Capacità di rivedere, correggere documenti e stampare documenti di testo.
- Apertura e motivazione a migliorare la chiarezza delle informazioni nei file di testo digitali,

Descrizione (MC 3.1.A.3)

La creazione di testi digitali comporta la pianificazione, la scrittura, l'editing e la formattazione del testo per raggiungere efficacemente l'obiettivo di trasmettere informazioni. Comprende anche l'importanza della formattazione e dello styling dei documenti di testo per migliorare la leggibilità e le considerazioni sul coinvolgimento in un contesto online.

Il livello base di competenza nella creazione e nella formattazione del testo digitale prevede che gli utenti siano consapevoli del ruolo del controllo ortografico e degli strumenti grammaticali all'interno dei software di elaborazione del testo, mentre la comprensione della stampa di un documento, che comporta la selezione di una stampante, la configurazione delle opzioni di stampa e la risoluzione di problemi di stampa elementari, rientra anch'essa nel livello base di competenza.

A un livello di competenza analogo, gli individui devono essere in grado di creare e formattare elenchi, applicare temi e stili e inserire interruzioni di pagina, intestazioni e piè di pagina in un documento. A completare questo livello fondamentale di competenza nella creazione e nella formattazione di testi digitali è la capacità di rivedere e correggere un documento alla ricerca di errori, compresi quelli ortografici, grammaticali e di formattazione, utilizzando gli strumenti di controllo ortografico e grammaticale integrati per identificare e correggere gli errori all'interno del testo.

Quando i singoli progrediscono oltre il livello base, possono sviluppare queste competenze per diventare più abili nell'elaborazione del testo e nella produzione di documenti.

Domande (MC 3.1.A.3)

1. Come si creano e si formattano le intestazioni in un documento?
2. Come si eseguono le operazioni di stampa dei documenti?
3. Descrivere il processo di correzione di un documento per verificare la presenza di errori ortografici e grammaticali.
4. Quali strumenti o funzioni possono aiutare gli utenti a controllare la leggibilità o la grammatica dei documenti?
5. Cosa fareste se la formattazione del vostro documento apparisse incoerente o distorta?
6. Perché è importante creare documenti accessibili alle persone con disabilità?

Fondamenti di Image Editing e Graphic Design - 1 (MC 3.1.A.4)

Informazioni di base

Identificazione dell'allievo	Qualsiasi cittadino
Titolo e codice della microcredenziale	Fondamenti di Image Editing e Graphic Design - 1 Codice: MC 3.1.A.4
Paese(i)/Regione(i) dell'emittente	ROMANIA, GRECIA, CIPRO, IRLANDA, ITALIA http://dsw.projectsgallery.eu
Ente/i di assegnazione	Consorzio DSW Numero del progetto: 101087628
Data di emissione	Novembre 2023
Carico di lavoro figurativo necessario per raggiungere i risultati dell'apprendimento	Minimo 3 - Massimo 5 ore
Livello dell'esperienza di apprendimento che porta alla microcredenziale	BASE
Tipo di valutazione	Domande contrassegnate automaticamente Numero di domande: 10 - 12 Punteggio di superamento: 75%
Forma di partecipazione all'attività di apprendimento	Online Asincrono
Tipo di garanzia della qualità utilizzata per sostenere la microcredenziale	Revisione tra pari

Risultati di apprendimento (MC 3.1.A.4)

Risultati di apprendimento (rif. LO di livello 1 3.1.14 - 3.1.18):

- **Comprendere l'interfaccia di un software di editing di immagini.**
- Conoscenza dei formati di file utilizzati per l'editing di immagini e grafica digitale.
- Conoscenza di base del fotoritocco.
- Comprensione della teoria del colore.
- Possibilità di gestire la risoluzione e le dimensioni dell'immagine.

Descrizione (MC 3.1.A.4)

A questo livello di base, gli individui devono possedere una comprensione fondamentale degli strumenti software di editing delle immagini, dei formati di file, della risoluzione, della teoria del colore e delle tecniche di editing di base. Le seguenti aree di conoscenza e competenze chiave sono necessarie per la manipolazione e la creazione di contenuti visivi di base:

Caratteristiche del software di editing di immagini: la conoscenza delle interfacce utente, degli strumenti e delle funzioni di base dell'editing di immagini e la comprensione del layout, delle barre degli strumenti e delle funzioni come gli strumenti di selezione, i livelli e i filtri sono fondamentali.

Formati di file: conoscenza dei formati di file immagine più comuni come JPEG, PNG, GIF, BMP e TIFF, insieme alla comprensione di quando utilizzare questi formati per preservare la qualità dell'immagine.

Teoria del colore: comprensione della teoria del colore e di modelli come RGB (Red, Green, Blue) e CMYK (Cyan, Magenta, Yellow, Key/Black), gestione degli schemi di colore e garanzia di accuratezza del colore in diversi contesti.

Fotoritocco di base: conoscenza delle tecniche di fotoritocco, tra cui il ritaglio per concentrarsi su elementi specifici, il ridimensionamento delle immagini, il ritocco delle imperfezioni e la correzione del colore per migliorare il bilanciamento dei colori e la luminosità.

Risoluzione e dimensioni dell'immagine: la capacità di regolare la risoluzione e le dimensioni delle immagini è indispensabile per diversi supporti e applicazioni. Comprendere la relazione tra risoluzione e qualità dell'immagine, nonché ridimensionare le immagini per le specifiche è essenziale per gestire la risoluzione e le dimensioni delle immagini.

Domande (MC 3.1.A.4)

1. Spiegare lo scopo dello strumento zoom e come utilizzarlo in modo efficace.
2. Quali funzioni si trovano di solito nel menu "File" di un software di editing di immagini?
3. Spiegare le differenze tra i formati di file JPEG, PNG e TIFF in termini di compressione e qualità.
4. Definire i colori primari, secondari e terziari nel contesto della teoria dei colori.
5. Descrivere la differenza tra schemi di colori monocromatici, analoghi e complementari.
6. Definire la risoluzione e spiegare come influisce sulla qualità di un'immagine.
7. Qual è la differenza tra pixel per pollice (PPI) e punti per pollice (DPI)?

8. Come si fa a ridimensionare un'immagine mantenendo il suo rapporto d'aspetto in un software di editing di immagini?

Fondamenti di Image Editing e Graphic Design - 2 (MC 3.1.A.5)

Informazioni di base

Identificazione dell'allievo	Qualsiasi cittadino
Titolo e codice della microcredenziale	Fondamenti di Image Editing e Graphic Design - 2 Codice: MC 3.1.A.5
Paese(i)/Regione(i) dell'emittente	ROMANIA, GRECIA, CIPRO, IRLANDA, ITALIA http://dsw.projectsgallery.eu
Ente/i di assegnazione	Consorzio DSW Numero del progetto: 101087628
Data di emissione	Novembre 2023
Carico di lavoro figurativo necessario per raggiungere i risultati dell'apprendimento	Minimo 3 - Massimo 5 ore
Livello dell'esperienza di apprendimento che porta alla microcredenziale	BASE
Tipo di valutazione	Domande contrassegnate automaticamente Numero di domande: 10 - 12 Punteggio di superamento: 75%
Forma di partecipazione all'attività di apprendimento	Online Asincrono
Tipo di garanzia della qualità utilizzata per sostenere la microcredenziale	Revisione tra pari

Risultati di apprendimento (MC 3.1.A.5)

Risultati di apprendimento (rif. LO di livello 1 3.1.19- 3.1.23):

- **Comprendere i principi della composizione dell'immagine.**
- Conoscenza della tipografia delle immagini.
- Capacità di utilizzare gli strumenti di selezione.
- Capacità di utilizzare livelli e maschere.
- Possibilità di applicare filtri ed effetti.

Descrizione (MC 3.1.A.5)

A questo livello fondamentale di competenza nell'immagine e nella grafica digitale, diverse abilità e conoscenze chiave sono importanti per un visual design efficace:

Composizione dell'immagine: la comprensione dei principi della composizione dell'immagine implica la comprensione di concetti come la regola dei terzi, che guida la collocazione degli elementi chiave lungo linee intersecanti per ottenere immagini equilibrate. Comprende anche il raggiungimento dell'equilibrio visivo attraverso l'equilibrio e la direzione dell'attenzione dello spettatore attraverso i punti focali.

Tipografia: la conoscenza della selezione dei caratteri in base agli stili e ai contesti, insieme al posizionamento del testo che si armonizza con la composizione dell'immagine, è fondamentale per trasmettere i messaggi in modo efficace.

Strumenti di selezione: l'abilità nell'uso di strumenti di selezione come il marquee, il lazo e la bacchetta magica consente di effettuare modifiche precise isolando parti specifiche di un'immagine. La padronanza di questi strumenti consente modifiche dettagliate e accurate.

Livelli e maschere: la familiarità con il lavoro sui livelli e sulle maschere aiuta la modifica non distruttiva. Comprendere il funzionamento dei livelli e utilizzare le maschere per modificare l'immagine senza alterarla per ottenere modifiche reversibili.

Filtri ed effetti: la capacità di applicare filtri ed effetti e la conoscenza dei vari filtri ed effetti, delle loro applicazioni e di come possono migliorare o trasformare le immagini sono fondamentali per la creazione di contenuti visivi.

Queste competenze fondamentali in materia di composizione delle immagini, tipografia, strumenti di selezione, livelli e maschere, nonché filtri ed effetti, consentiranno agli utenti di creare immagini e grafica digitale visivamente convincenti e ben progettate.

Domande (MC 3.1.A.5)

1. Come descriverebbe il concetto di equilibrio in un'immagine e perché è importante?
2. Come si determina il posizionamento appropriato del testo all'interno di un'immagine per mantenere l'equilibrio visivo?
3. Quali sono le sfide che potrebbero sorgere quando si utilizzano gli strumenti di selezione e come le affrontereste?
4. In che modo le maschere di livello facilitano l'editing non distruttivo e quando si usano di solito?
5. Spiegare la differenza tra l'uso di filtri e l'applicazione di effetti nell'editing delle immagini.

6. Come si fa a determinare quale filtro è adatto per ottenere un risultato visivo specifico in un'immagine?
7. Condividere un esempio di effetto visivo ottenuto attraverso filtri o e il suo impatto sull'immagine complessiva.

Fondamenti di Image Editing e Graphic Design - 3 (MC 3.1.A.6)

Informazioni di base

Identificazione dell'allievo	Qualsiasi cittadino
Titolo e codice della microcredenziale	Fondamenti di Image Editing e Graphic Design - 3 Codice: MC 3.1.A.6
Paese(i)/Regione(i) dell'emittente	ROMANIA, GRECIA, CIPRO, IRLANDA, ITALIA http://dsw.projectsgallery.eu
Ente/i di assegnazione	Consorzio DSW Numero del progetto: 101087628
Data di emissione	Novembre 2023
Carico di lavoro figurativo necessario per raggiungere i risultati dell'apprendimento	Minimo 3 - Massimo 5 ore
Livello dell'esperienza di apprendimento che porta alla microcredenziale	BASE
Tipo di valutazione	Domande contrassegnate automaticamente Numero di domande: 10 - 12 Punteggio di superamento: 75%
Forma di partecipazione all'attività di apprendimento	Online Asincrono
Tipo di garanzia della qualità utilizzata per sostenere la microcredenziale	Revisione tra pari

Risultati di apprendimento (MC 3.1.A.6)

Risultati di apprendimento (rif. LO di livello 2 3.1.24 - 3.1.28):

- Conoscenza dell'esportazione di immagini.
- Capacità di realizzare ritocchi di base alle immagini.
- Capacità di applicare correzioni cromatiche alle immagini digitali.
- Capacità di ritagliare e ridimensionare le immagini digitali.
- Capacità di creare semplici disegni digitali.

Descrizione (MC 3.1.A.6)

A questo livello fondamentale di competenza nelle immagini e nella grafica digitale, le seguenti abilità e conoscenze sono fondamentali per la manipolazione e la creazione di immagini efficaci:

Esportazione e ottimizzazione delle immagini: comporta la conoscenza dell'esportazione di immagini adatte a diverse piattaforme, considerando sia le dimensioni che la qualità del file. Capire l'equilibrio ottimale tra le dimensioni del file e la qualità dell'immagine è fondamentale per garantire la corretta visualizzazione delle immagini su vari supporti.

Ritocco di base: capacità di ritoccare e rimuovere le imperfezioni dalle immagini. Sono essenziali le competenze nell'uso di strumenti come i pennelli curativi o i timbri clone per migliorare i ritratti o correggere i difetti minori.

Correzione del colore: la capacità di regolare la luminosità, il contrasto e il bilanciamento del colore nelle immagini è fondamentale per ottenere l'estetica visiva desiderata. Capire come queste regolazioni influiscono sull'aspetto complessivo di un'immagine.

Ritaglio e ridimensionamento Competenza nel ritagliare e ridimensionare le immagini per adattare a dimensioni o rapporti d'aspetto specifici per adattare le immagini a scopi diversi, come banner web, post sui social media o materiali di stampa.

Disegno e illustrazione digitale di base: capacità di creare disegni e illustrazioni digitali utilizzando vari strumenti software. Capacità di applicare le tecniche di disegno di base, forme, linee e livelli.

La padronanza di queste competenze fondamentali costituisce una solida base per chi entra nel campo della manipolazione delle immagini digitali e della progettazione grafica. Queste competenze sono essenziali per creare contenuti digitali visivamente professionali.

Domande (MC 3.1.A.6)

1. Come si fa a determinare il formato di file e le impostazioni di compressione appropriate quando si esporta un'immagine per il web o per la stampa?
2. Quali strumenti e tecniche utilizzereste per ritoccare una foto di ritratto e rimuoverla?
3. Come si determinano le regolazioni appropriate per il contrasto e il bilanciamento del colore in un'immagine?
4. Quando si ridimensiona un'immagine, quali fattori si considerano per mantenere la qualità e il rapporto d'aspetto dell'immagine?
5. In che modo il ritaglio contribuisce a migliorare la composizione di un'immagine?

6. Quali sono gli strumenti e le tecniche di base comunemente utilizzati per il disegno e l'illustrazione digitale?

Fondamenti di Image Editing e Graphic Design - 4 (MC 3.1.A.7)

Informazioni di base

Identificazione dell'allievo	Qualsiasi cittadino
Titolo e codice della microcredenziale	Fondamenti di Image Editing e Graphic Design - 4 Codice: MC 3.1.A.7
Paese(i)/Regione(i) dell'emittente	ROMANIA, GRECIA, CIPRO, IRLANDA, ITALIA http://dsw.projectsgallery.eu
Ente/i di assegnazione	Consorzio DSW Numero del progetto: 101087628
Data di emissione	Novembre 2023
Carico di lavoro figurativo necessario per raggiungere i risultati dell'apprendimento	Minimo 3 - Massimo 5 ore
Livello dell'esperienza di apprendimento che porta alla microcredenziale	BASE
Tipo di valutazione	Domande contrassegnate automaticamente Numero di domande: 10 - 12 Punteggio di superamento: 75%
Forma di partecipazione all'attività di apprendimento	Online Asincrono
Tipo di garanzia della qualità utilizzata per sostenere la microcredenziale	Revisione tra pari

Risultati di apprendimento (MC 3.1.A.7)

Risultati di apprendimento (rif. LO di livello 2 3.1.29 - 3.1.33):

- Conoscenza delle tecniche di compressione delle immagini.
- Comprensione dei principi di calibrazione del colore.
- Capacità di realizzare la gestione dei metadati e dei file immagine.
- Possibilità di creare un proprio portafoglio individuale.
- Consapevolezza delle licenze d'immagine.

Descrizione (MC 3.1.A.7)

A questo livello fondamentale di competenza nelle immagini e nella grafica digitale, le seguenti abilità e conoscenze sono fondamentali per la manipolazione e la creazione di immagini efficaci:

Compressione delle immagini: la conoscenza di base delle tecniche di compressione delle immagini consente di ridurre le dimensioni dei file mantenendo una qualità accettabile. La comprensione di metodi come la compressione senza perdita di dati aiuta a ottimizzare le immagini per varie piattaforme senza compromettere l'integrità visiva.

Calibrazione del colore: riconoscere l'importanza della calibrazione del colore garantisce una riproduzione coerente e accurata del colore su tutti i dispositivi e i supporti e aiuta a mantenere la fedeltà dei colori nelle immagini digitali.

Metadati e gestione dei file: competenza nell'organizzazione delle immagini e nell'aggiunta di metadati per una gestione efficiente delle risorse digitali. Conoscenza di tagging e categorizzazione per migliorare l'accessibilità.

Sviluppo del portfolio: Lo sviluppo di un portfolio per mostrare il proprio lavoro e le proprie capacità è essenziale per l'avanzamento professionale. Creare un portfolio coeso e visivamente accattivante, che metta in luce diversi progetti, dimostra competenza ed esperienza a potenziali datori di lavoro o clienti.

Comprendere le licenze delle immagini: Consapevolezza dei problemi legati al copyright e alle licenze nell'uso e nella condivisione delle immagini. La comprensione dei diversi tipi di licenze e il rispetto dei diritti di proprietà intellettuale garantiscono un utilizzo etico e legale delle immagini in contesti professionali.

Domande (MC 3.1.A.7)

1. In che modo la compressione delle immagini influisce sulle dimensioni e sulla qualità dei file? Fornite degli esempi.
2. Perché la calibrazione del colore è importante per ottenere una riproduzione uniforme dei colori su diversi dispositivi?
3. Qual è lo scopo dell'aggiunta di metadati alle immagini e in che modo aiuta a recuperarle e gestirle in modo efficiente?
4. Definire il diritto d'autore e spiegarne la rilevanza nel contesto dell'utilizzo e della condivisione di immagini.
5. Descrivere i diversi tipi di licenze d'immagine e le loro implicazioni per l'utilizzo delle immagini in contesti professionali.



Fondamenti di creazione di contenuti video digitali - 1 (MC 3.1.A.8)

Informazioni di base

Identificazione dell'allievo	Qualsiasi cittadino
Titolo e codice della microcredenziale	Nozioni di base sulla creazione di contenuti video digitali - 1 Codice: MC 3.1.A.8
Paese(i)/Regione(i) dell'emittente	ROMANIA, GRECIA, CIPRO, IRLANDA, ITALIA http://dsw.projectsgallery.eu
Ente/i di assegnazione	Consorzio DSW Numero del progetto: 101087628
Data di emissione	Novembre 2023
Carico di lavoro figurativo necessario per raggiungere i risultati dell'apprendimento	Minimo 3 - Massimo 5 ore
Livello dell'esperienza di apprendimento che porta alla microcredenziale	BASE
Tipo di valutazione	Domande contrassegnate automaticamente Numero di domande: 10 - 12 Punteggio di superamento: 75%
Forma di partecipazione all'attività di apprendimento	Online Asincrono
Tipo di garanzia della qualità utilizzata per sostenere la microcredenziale	Revisione tra pari

Risultati di apprendimento (MC 3.1.A.8)

Risultati di apprendimento (rif. LO di livello 2 3.1.34 - 3.1.37):

- Comprensione dei formati video.
- Capacità di manipolare vari formati video.
- Capacità di utilizzare una macchina fotografica.
- Capacità di utilizzare software di editing video

Descrizione (MC 3.1.A.8)

Al livello fondamentale di competenza nella creazione e nell'editing di video digitali, la comprensione dei formati video costituisce la base. Si tratta di riconoscere i vari formati di file come MP4, AVI e MOV e di comprenderne le caratteristiche fondamentali, tra cui la compressione, i livelli di qualità e la compatibilità con le diverse piattaforme. Questa conoscenza è fondamentale per selezionare il formato più adatto alle esigenze specifiche, tenendo conto di fattori quali la dimensione del file, la qualità di riproduzione e la compatibilità con i dispositivi.

Inoltre, è essenziale possedere la capacità di eseguire le operazioni di base della macchina fotografica. L'abilità nel maneggiare una telecamera comprende la conoscenza della regolazione della messa a fuoco, la gestione delle impostazioni di esposizione, l'inquadratura efficace e la comprensione delle composizioni di base dell'inquadratura, come le angolazioni ampie, medie e ravvicinate. Queste abilità gettano le basi per catturare filmati visivamente convincenti e ben composti.

Inoltre, la familiarità con le interfacce software di editing video come iMovie o Windows Movie Maker è fondamentale. Questa competenza consente di eseguire semplici modifiche, come il taglio di clip, l'eliminazione di sezioni indesiderate e l'inserimento di transizioni di base. Una conoscenza di base di questi strumenti consente ai principianti di iniziare a manipolare i contenuti video e ad assemblare sequenze in modo coerente.

A livello di base, la conoscenza dei formati video, le nozioni di base sul funzionamento della telecamera e le competenze introduttive sul software di editing video costituiscono il punto di partenza per chi si affaccia al mondo della creazione e dell'editing di video digitali.

Domande (MC 3.1.A.8)

1. Quali sono le principali differenze tra i comuni formati di file video come MP4, AVI e MOV in termini di compressione, qualità e compatibilità? Fornite un esempio di scenario in cui potreste scegliere un formato piuttosto che un altro.
2. Come si affronta il trasferimento di file video in diversi formati su varie piattaforme e dispositivi, garantendo una compatibilità ottimale e mantenendo la qualità?
3. Come regolereste le impostazioni della fotocamera per ottenere diverse composizioni di inquadrature, come quelle ampie, medie e ravvicinate?
4. Quali sono gli strumenti e le funzionalità principali che utilizzereste per eseguire modifiche come il taglio, il ritaglio e l'aggiunta di transizioni di base? Fornite una breve panoramica dei passaggi che fareste in questo processo.



Fondamenti di creazione di contenuti video digitali - 1 (MC 3.1.A.9)

Informazioni di base

Identificazione dell'allievo	Qualsiasi cittadino
Titolo e codice della microcredenziale	Nozioni di base sulla creazione di contenuti video digitali - 2 Codice: MC 3.1.A.9
Paese(i)/Regione(i) dell'emittente	ROMANIA, GRECIA, CIPRO, IRLANDA, ITALIA http://dsw.projectsgallery.eu
Ente/i di assegnazione	Consorzio DSW Numero del progetto: 101087628
Data di emissione	Novembre 2023
Carico di lavoro figurativo necessario per raggiungere i risultati dell'apprendimento	Minimo 3 - Massimo 5 ore
Livello dell'esperienza di apprendimento che porta alla microcredenziale	BASE
Tipo di valutazione	Domande contrassegnate automaticamente Numero di domande: 10 - 12 Punteggio di superamento: 75%
Forma di partecipazione all'attività di apprendimento	Online Asincrono
Tipo di garanzia della qualità utilizzata per sostenere la microcredenziale	Revisione tra pari

Risultati di apprendimento (MC 3.1.A.9)

Risultati di apprendimento (rif. LO di livello 2 3.1.38 - 3.1.41):

- Comprensione della narrazione nei video.
- Comprensione delle tecniche di editing di base.
- Conoscenza delle transizioni di base.
- Capacità di effettuare la sincronizzazione audio-video.

Descrizione (MC 3.1.A.9)

Al livello fondamentale di competenza nella creazione e nel montaggio di video digitali, la comprensione dei principi di narrazione è fondamentale. Si tratta di comprendere le basi della struttura narrativa, del ritmo e della trasmissione di messaggi visivi. Capire come costruire una storia attraverso il video, stabilendo un inizio, una parte centrale e una fine, pone le basi per la creazione di contenuti coinvolgenti che risuonino con il pubblico.

Inoltre, è essenziale la conoscenza delle tecniche di montaggio di base. Ciò include la comprensione di come tagliare, tagliare e disporre efficacemente le clip video su una linea temporale. Queste abilità consentono ai principianti di mettere insieme le riprese in modo coerente, assicurando un flusso coerente e una progressione logica all'interno del video.

Inoltre, è fondamentale conoscere gli effetti di transizione di base. Sapere quando e come usare transizioni come dissolvenze o dissolvenze aiuta a creare cambi di scena fluidi, a mantenere il coinvolgimento dello spettatore e a evitare bruschi cambiamenti visivi che potrebbero distrarre dalla narrazione. Inoltre, è importante la capacità di sincronizzare le tracce audio e video nel software di editing. Garantire l'allineamento tra elementi visivi e uditivi migliora la coerenza complessiva e l'impatto del contenuto video.

In sostanza, le competenze fondamentali nella creazione e nel montaggio di video digitali comprendono la comprensione dei fondamenti della narrazione, le tecniche di montaggio di base, la conoscenza delle transizioni e la capacità di sincronizzare audio e video, fornendo una solida base per una produzione video efficace.

Domande (MC 3.1.A.9)

1. Come definirebbe l'importanza dei principi dello storytelling nei video, tra cui la struttura narrativa, il ritmo e la trasmissione visiva dei messaggi? Fornite un esempio di video che utilizza efficacemente questi principi e spiegate perché ha avuto successo.
2. Come utilizzereste il taglio, la rifinitura e la disposizione dei video clip su una timeline per migliorare il flusso e la coerenza di un progetto video?
3. Quando si parla di effetti di transizione di base nel montaggio video, quali sono alcune transizioni comuni (ad esempio, dissolvenza, dissolvenza) e le loro rispettive applicazioni?
4. Perché la sincronizzazione è essenziale e come si può garantire la coerenza tra elementi visivi e uditivi per mantenere un'esperienza visiva senza soluzione di continuità?

Fondamenti di creazione di contenuti video digitali - 3 (MC 3.1.A.10)

Informazioni di base

Identificazione dell'allievo	Qualsiasi cittadino
Titolo e codice della microcredenziale	Nozioni di base sulla creazione di contenuti video digitali - 3 Codice: MC 3.1.A.10
Paese(i)/Regione(i) dell'emittente	ROMANIA, GRECIA, CIPRO, IRLANDA, ITALIA http://dsw.projectsgallery.eu
Ente/i di assegnazione	Consorzio DSW Numero del progetto: 101087628
Data di emissione	Novembre 2023
Carico di lavoro figurativo necessario per raggiungere i risultati dell'apprendimento	Minimo 3 - Massimo 5 ore
Livello dell'esperienza di apprendimento che porta alla microcredenziale	BASE
Tipo di valutazione	Domande contrassegnate automaticamente Numero di domande: 10 - 12 Punteggio di superamento: 75%
Forma di partecipazione all'attività di apprendimento	Online Asincrono
Tipo di garanzia della qualità utilizzata per sostenere la microcredenziale	Revisione tra pari

Risultati di apprendimento (MC 3.1.A.10)

Risultati di apprendimento (rif. LO di livello 2 3.1.42 - 3.1.45):

- Comprensione della risoluzione e della qualità video.
- Comprensione delle tecniche di illuminazione nella produzione video.
- Comprensione dei fondamenti della correzione del colore.
- Capacità di editing audio di base.

Descrizione (MC 3.1.A.10)

A livello di competenze fondamentali per la creazione e l'editing di video digitali, la comprensione della risoluzione e della qualità dei video è importante. Si tratta di conoscere le diverse risoluzioni video, come 1080p o 4K, e il loro impatto sulla qualità del video, sulle dimensioni dei file e sulle esperienze di visualizzazione. Questa conoscenza aiuta a selezionare le risoluzioni appropriate in base all'output previsto, bilanciando la qualità con i vincoli di archiviazione o di larghezza di banda.

Inoltre, riconoscere l'importanza dell'illuminazione nella produzione video è fondamentale. Una conoscenza di base di come l'illuminazione influisce sulla qualità dei video, compresi i concetti di luce naturale e artificiale, nonché le impostazioni fondamentali di illuminazione, pone le basi per la cattura di filmati visivamente accattivanti.

Inoltre, è essenziale comprendere i fondamenti della correzione del colore. Si tratta di una conoscenza di base della regolazione del bilanciamento del colore, del contrasto e dei livelli di luminosità per migliorare l'estetica visiva dei contenuti video, garantendo un aspetto più curato e professionale. Inoltre, è importante possedere competenze di base in materia di editing audio. Essere in grado di modificare le tracce audio regolando i livelli di volume, applicando fade-in/fade-out ed eliminando il rumore di fondo contribuisce a migliorare la qualità audio complessiva del video.

Le competenze di base nella creazione e nell'editing di video digitali comprendono la comprensione dell'impatto della risoluzione video, il riconoscimento dell'importanza dell'illuminazione, la comprensione dei principi di base della correzione del colore e il possesso delle competenze fondamentali di editing audio, che costituiscono la base per la creazione di contenuti video visivamente e acusticamente coinvolgenti.

Domande (MC 3.1.A.10)

1. In che modo la risoluzione video influisce sulla qualità del video, sulle dimensioni del file e sull'esperienza di visualizzazione?
2. Può spiegare il ruolo dell'illuminazione nella produzione video? Spieghi le differenze tra illuminazione naturale e artificiale e descriva una configurazione di base dell'illuminazione che migliori la qualità del video.
3. Quali sono gli obiettivi principali della correzione del colore nel montaggio video? Descrivete le regolazioni di base che fareste per migliorare l'aspetto visivo attraverso la correzione del colore, ad esempio modificando il bilanciamento del colore, il contrasto e i livelli di luminosità.
4. Quali tecniche utilizzereste per regolare i livelli di volume, incorporare dissolvenze e ridurre il rumore di fondo nelle tracce audio per migliorare la qualità complessiva dell'audio?

Fondamenti di creazione di contenuti video digitali - 4 (MC 3.1.A.11)

Informazioni di base

Identificazione dell'allievo	Qualsiasi cittadino
Titolo e codice della microcredenziale	Nozioni di base sulla creazione di contenuti video digitali - 4 Codice: MC 3.1.A.9
Paese(i)/Regione(i) dell'emittente	ROMANIA, GRECIA, CIPRO, IRLANDA, ITALIA http://dsw.projectsgallery.eu
Ente/i di assegnazione	Consorzio DSW Numero del progetto: 101087628
Data di emissione	Novembre 2023
Carico di lavoro figurativo necessario per raggiungere i risultati dell'apprendimento	Minimo 3 - Massimo 5 ore
Livello dell'esperienza di apprendimento che porta alla microcredenziale	BASE
Tipo di valutazione	Domande contrassegnate automaticamente Numero di domande: 10 - 12 Punteggio di superamento: 75%
Forma di partecipazione all'attività di apprendimento	Online Asincrono
Tipo di garanzia della qualità utilizzata per sostenere la microcredenziale	Revisione tra pari

Risultati di apprendimento (MC 3.1.A.11)

Risultati di apprendimento (rif. LO di livello 2 3.1.46 - 3.1.49):

- Conoscenza dei componenti e delle tecniche audio.
- Conoscenza dell'esportazione e della pubblicazione.
- Conoscenza di effetti e filtri.
- Capacità di gestione e organizzazione dei file.

Descrizione (MC 3.1.A.11)

Al livello base di competenza nella creazione e nel montaggio di video digitali, la conoscenza degli elementi audio costituisce una parte integrante. Ciò include una comprensione di base dei componenti audio, come i livelli di volume, l'incorporazione di effetti sonori e la sovrapposizione di musica nei contenuti video. Queste conoscenze consentono ai creatori di gestire gli elementi audio in modo efficace, garantendo un mix equilibrato e migliorando la qualità complessiva del video.

Inoltre, è fondamentale un'introduzione all'esportazione e alla pubblicazione dei video. Capire le basi dell'esportazione dei progetti video dal software di editing e della loro pubblicazione su piattaforme come YouTube o i social media è essenziale per condividere i contenuti con il pubblico. Queste conoscenze consentono ai principianti di orientarsi nel processo di finalizzazione e presentazione delle loro creazioni video al pubblico.

Inoltre, la conoscenza di effetti e filtri aggiunge valore ai contenuti video. La conoscenza e l'applicazione di semplici effetti e filtri, come il bianco e nero o il seppia, contribuisce a migliorare gli aspetti visivi dei video, aggiungendo elementi creativi e migliorando il fascino visivo.

Infine, la gestione e l'organizzazione dei file sono competenze fondamentali. La capacità di organizzare sistematicamente i file video, le riprese e gli elementi del progetto garantisce un facile accesso e contribuisce a un flusso di lavoro efficiente, evitando confusione e snellendo il processo di editing.

Le competenze di base nella creazione di video digitali comprendono la comprensione delle basi dell'audio, la familiarità con l'esportazione e la pubblicazione, l'introduzione agli effetti e ai filtri e la competenza nella gestione e nell'organizzazione dei file, gettando le basi per una produzione e un montaggio video efficaci.

Domande (MC 3.1.A.11)

1. Come definireste i componenti audio di base nei contenuti video? Spiegate il ruolo dei livelli di volume, degli effetti sonori e delle sovrapposizioni musicali nel migliorare l'esperienza audiovisiva complessiva di un video.
2. Può illustrare il processo di esportazione di un progetto video da un software di editing e la sua pubblicazione su piattaforme online come YouTube o i social media?
3. Quali sono le considerazioni da fare per garantire una pubblicazione e una diffusione di successo?
4. Fornire esempi di semplici effetti (ad esempio, bianco e nero, seppia) e spiegare come l'applicazione di questi filtri possa migliorare gli aspetti visivi di un video.
5. Come organizzereste sistematicamente i file video, le riprese e gli elementi del progetto per facilitarne l'accesso e mantenere un flusso di lavoro efficiente durante il processo di editing?

LIVELLO INTERMEDIO (LIVELLO 3 e LIVELLO 4)



Progettazione e impaginazione di documenti digitali - 1 (MC 3.1.B.1)

Informazioni di base

Identificazione dell'allievo	Qualsiasi cittadino
Titolo e codice della microcredenziale	Progettazione e impaginazione di documenti digitali - 1 Codice: MC 3.1.B.1
Paese(i)/Regione(i) dell'emittente	ROMANIA, GRECIA, CIPRO, IRLANDA, ITALIA http://dsw.projectsgallery.eu
Ente/i di assegnazione	Consorzio DSW Numero del progetto: 101087628
Data di emissione	Novembre 2023
Carico di lavoro figurativo necessario per raggiungere i risultati dell'apprendimento	Minimo 3 - Massimo 5 ore
Livello dell'esperienza di apprendimento che porta alla microcredenziale	INTERMEDIO
Tipo di valutazione	Domande contrassegnate automaticamente Numero di domande: 10 - 12 Punteggio di superamento: 75%
Forma di partecipazione all'attività di apprendimento	Online Asincrono
Tipo di garanzia della qualità utilizzata per sostenere la microcredenziale	Revisione tra pari

Risultati di apprendimento (MC 3.1.B.1)

Risultati di apprendimento (rif. LO di livello 3 3.1.50 - 3.1.53):

- Conoscenza della formattazione avanzata degli elenchi.
- Conoscenza della formattazione avanzata delle tabelle.
- Conoscenza della formattazione di pagine e documenti.
- Capacità di utilizzare tecniche di formattazione avanzate e oggetti complessi in un documento.

Descrizione (MC 3.1.B.1)

Gli utenti intermedi nella formattazione di documenti di testo digitali devono avere una buona conoscenza degli strumenti di formattazione essenziali e possono creare documenti più complessi. A questo livello di competenza nella formattazione di testi digitali, ci si aspetta che gli utenti possiedano una comprensione più approfondita delle tecniche di formattazione, che includono la conoscenza degli elenchi avanzati e della formattazione delle tabelle. L'unione e la divisione delle celle delle tabelle, l'uso di tabelle annidate e di stili di bordo, la comprensione di come creare e aggiornare un indice con diversi livelli e stili e la conoscenza di come inserire e personalizzare le interruzioni di pagina, compreso il controllo delle linee orfane e vedove, sono tutti elementi che vanno ad aggiungersi al corpo di conoscenze e all'insieme di abilità specifiche di questo livello di competenza.

La comprensione di come creare e aggiornare i riferimenti incrociati a titoli, figure, tabelle o altri elementi del documento, nonché la capacità di creare e utilizzare macro per automatizzare le attività ripetitive e i processi di formattazione dovrebbero essere possedute da qualsiasi utente a questo livello di competenza nello sviluppo di contenuti testuali digitali.

A un livello intermedio di formattazione del testo digitale, gli utenti devono avere una comprensione più approfondita delle tecniche di formattazione ed essere abili con le funzioni più avanzate del software di progettazione dei documenti.

Domande (MC 3.1.B.1)

1. Spiegare il processo di creazione e formattazione delle tabelle in un software di elaborazione testi.
2. Spiegare il processo di creazione e formattazione di elenchi e numerazioni in un software di elaborazione testi.
3. Spiegare il processo di creazione e applicazione degli stili in un software di elaborazione testi.
4. Spiegate come creereste un indice.
5. Descrivere come creare intestazioni o piè di pagina con contenuti diversi nelle pagine pari e dispari.
6. Potete spiegare come inserire i numeri di pagina e formattarli in un documento?

Progettazione e impaginazione di documenti digitali - 2 (MC 3.1.B.2)

Informazioni di base

Identificazione dell'allievo	Qualsiasi cittadino
Titolo e codice della microcredenziale	Progettazione e impaginazione di documenti digitali - 2 Codice: MC 3.1.B.2
Paese(i)/Regione(i) dell'emittente	ROMANIA, GRECIA, CIPRO, IRLANDA, ITALIA http://dsw.projectsgallery.eu
Ente/i di assegnazione	Consorzio DSW Numero del progetto: 101087628
Data di emissione	Novembre 2023
Carico di lavoro figurativo necessario per raggiungere i risultati dell'apprendimento	Minimo 3 - Massimo 5 ore
Livello dell'esperienza di apprendimento che porta alla microcredenziale	INTERMEDIO
Tipo di valutazione	Domande contrassegnate automaticamente Numero di domande: 10 - 12 Punteggio di superamento: 75%
Forma di partecipazione all'attività di apprendimento	Online Asincrono
Tipo di garanzia della qualità utilizzata per sostenere la microcredenziale	Revisione tra pari

Risultati di apprendimento (MC 3.1.B.2)

Risultati di apprendimento (rif. LO di livello 3 3.1.54 - 3.1.57):

- Conoscenza delle tecniche di formattazione verticale e orizzontale di un documento.
- Capacità di tracciare le modifiche in un documento digitale.
- Capacità di utilizzare elementi di formattazione orizzontali e verticali.
- Capacità di utilizzare elementi grafici in un documento.

Descrizione (MC 3.1.B.2)

A questo livello intermedio di competenza, gli individui devono essere in grado di creare, personalizzare e applicare stili e modelli di formattazione diversificati per garantire la coerenza nella progettazione dei documenti. Anche la capacità di aggiungere e formattare note a piè di pagina e note finali all'interno di un documento e di utilizzare le funzioni di tracciamento delle modifiche per l'editing collaborativo e la revisione dei documenti rientrano nell'ambito del livello di competenza intermedio.

Inoltre, gli utenti devono essere in grado di impostare layout di pagina complessi, compresi testi a più colonne, interruzioni di sezione e dimensioni di pagina personalizzate. Inoltre, gli utenti di questo livello devono essere in grado di lavorare con sezioni di documenti con intestazioni, piè di pagina, numerazione o orientamento diversi, ed essere in grado di inserire e formattare grafici, diagrammi e forme complesse all'interno dei documenti, personalizzare e modificare gli stili per soddisfare requisiti di progettazione specifici. Il completamento di questo livello intermedio di competenza nella creazione e formattazione di testi digitali richiede competenze nella personalizzazione di intestazioni e piè di pagina, compreso l'inserimento di contenuti dinamici come numeri di pagina, date e titoli di documenti.

In generale, gli utenti di questo livello intermedio dovrebbero avere una buona conoscenza delle complesse funzionalità di elaborazione e formattazione del testo digitale.

Domande (MC 3.1.B.2)

1. Come si possono inserire intestazioni o piè di pagina che contengono sia testo che grafica, come ad esempio un logo aziendale?
2. Descrivete il processo di aggiunta di filigrane o immagini di sfondo a un documento.
3. Spiegare e descrivere come inserire immagini e grafici in un documento
4. Spiegare come allineare le immagini o avvolgere il testo intorno ad esse in un documento.
5. Spiegare come creare tabelle complesse con celle unite o bordi personalizzati.
6. Come si possono inserire intestazioni o piè di pagina che contengono sia testo che grafica, come ad esempio un logo aziendale?
7. Descrivete il processo di aggiunta di filigrane o immagini di sfondo a un documento.

Progettazione e impaginazione di documenti digitali - 3 (MC 3.1.B.3)

Informazioni di base

Identificazione dell'allievo	Qualsiasi cittadino
Titolo e codice della microcredenziale	Progettazione e impaginazione di documenti digitali - 3 Codice: MC 3.1.B.3
Paese(i)/Regione(i) dell'emittente	ROMANIA, GRECIA, CIPRO, IRLANDA, ITALIA http://dsw.projectsgallery.eu
Ente/i di assegnazione	Consorzio DSW Numero del progetto: 101087628
Data di emissione	Novembre 2023
Carico di lavoro figurativo necessario per raggiungere i risultati dell'apprendimento	Minimo 5 - Massimo 7 ore
Livello dell'esperienza di apprendimento che porta alla microcredenziale	INTERMEDIO
Tipo di valutazione	Domande contrassegnate automaticamente Numero di domande: 15 - 20 Punteggio di superamento: 75%
Forma di partecipazione all'attività di apprendimento	Online Asincrono
Tipo di garanzia della qualità utilizzata per sostenere la microcredenziale	Revisione tra pari

Risultati di apprendimento (MC 3.1.B.3)

Risultati di apprendimento (rif. LO di livello 4 3.1.58 - 3.1.62):

- Comprensione del concetto di informazioni correlate in un documento di testo.
- Capacità di realizzare complesse impostazioni di layout di pagina dei documenti.
- Capacità di applicare una personalizzazione complessa di un documento.
- Capacità di gestire la personalizzazione dello stile.
- Consapevolezza della creazione di documenti accessibili all'utente.

Descrizione (MC 3.1.B.3)

A questo livello intermedio di competenza, ci si aspetta che gli utenti abbiano acquisito la comprensione degli elementi avanzati che possono essere integrati nel testo digitale, insieme alle tecniche di formattazione associate, che comprendono (a) la conoscenza dell'uso dei temi per mantenere un design coerente nell'intero documento e (b) la conoscenza del controllo della versione e dell'editing collaborativo dei documenti utilizzando SharePoint o Google Docs.

(b) conoscenza del controllo della versione dei documenti e dell'editing collaborativo tramite SharePoint o Google Docs.

A un livello di competenza simile, gli utenti devono essere in grado di risolvere problemi di formattazione, come incongruenze o problemi di compatibilità con diversi software, e di utilizzare le funzioni avanzate dei software di elaborazione testi, compresi gli strumenti di desktop publishing. Inoltre, gli utenti di questo livello devono essere in grado di eseguire fusioni di posta per la produzione di documenti di massa, come la creazione di lettere e di etichette di spedizione.

Inoltre, gli utenti devono essere in grado di aggiungere filigrane, immagini di sfondo o loghi ai documenti per scopi di branding o di design. Il completamento di questo livello intermedio di competenza nella creazione e formattazione di testi digitali richiede competenze nella personalizzazione delle impostazioni di stampa per la stampa professionale o l'esportazione in PDF.

Queste competenze di livello intermedio vi permetteranno di creare documenti formattati in modo professionale per vari scopi, tra cui relazioni, manuali, materiali di marketing e altro ancora. Gli utenti saranno inoltre ben preparati a lavorare su progetti collaborativi e ad affrontare sfide complesse di progettazione di documenti.

Domande (MC 3.1.B.3)

1. Qual è lo scopo dei riferimenti incrociati in un documento?
2. Come si creano riferimenti incrociati tra diverse sezioni o pagine?
3. Come si possono inserire collegamenti ipertestuali a siti web esterni o ad altri documenti all'interno del testo?
4. Descrivere come proteggere con password un documento o limitare le autorizzazioni di modifica per sezioni specifiche.
5. Come si fa a rimuovere le informazioni personali o i metadati da un documento prima di condividerlo?
6. Descrivete uno scenario in cui si verificano problemi di formattazione in un documento. Come li risolvereste?

7. Quali sono le sfide che si incontrano quando si collabora a un documento e come le risolvereste?

Manipolazione e composizione di immagini digitali - 1 (MC 3.1.B.4)

Informazioni di base

Identificazione dell'allievo	Qualsiasi cittadino
Titolo e codice della microcredenziale	Manipolazione e composizione di immagini digitali - 1 Codice: MC 3.1.B.4
Paese(i)/Regione(i) dell'emittente	ROMANIA, GRECIA, CIPRO, IRLANDA, ITALIA http://dsw.projectsgallery.eu
Ente/i di assegnazione	Consorzio DSW Numero del progetto: 101087628
Data di emissione	Novembre 2023
Carico di lavoro figurativo necessario per raggiungere i risultati dell'apprendimento	Minimo 3 - Massimo 5 ore
Livello dell'esperienza di apprendimento che porta alla microcredenziale	INTERMEDIO
Tipo di valutazione	Domande contrassegnate automaticamente Numero di domande: 10 - 12 Punteggio di superamento: 75%
Forma di partecipazione all'attività di apprendimento	Online Asincrono
Tipo di garanzia della qualità utilizzata per sostenere la microcredenziale	Revisione tra pari

Risultati di apprendimento (MC 3.1.B.4)

Risultati di apprendimento (rif. LO di livello 3 3.1.63 - 3.1.66):

- Conoscenza della gestione del colore.
- Capacità di utilizzare strumenti complessi per l'editing delle immagini.
- Capacità di realizzare il restauro delle immagini.
- Capacità di utilizzare funzioni complesse per il ritocco delle immagini.

Descrizione (MC 3.1.B.4)

A un livello intermedio di competenza nello sviluppo di immagini e grafica digitale, è evidente una conoscenza completa della gestione del colore. Ciò include una comprensione avanzata degli spazi colore, dei profili e dei metodi di calibrazione. Questa competenza garantisce la rappresentazione precisa dei colori su vari dispositivi e supporti, essenziale per mantenere la coerenza dei risultati visivi.

La conoscenza di software sofisticati per l'editing di immagini come Adobe Photoshop o Lightroom dimostra l'abilità nell'utilizzo di funzioni e strumenti avanzati. La padronanza di queste piattaforme implica lo sfruttamento di funzionalità complesse, come livelli, maschere, modalità di fusione e filtri specializzati, per manipolare le immagini con finezza e creatività.

Inoltre, l'individuo possiede l'abilità di restaurare fotografie danneggiate o invecchiate, utilizzando tecniche per eliminare meticolosamente imperfezioni come graffi, strappi e macchie. Ciò richiede attenzione ai dettagli e comprensione degli strumenti di restauro all'interno dei software di editing per ripristinare l'integrità visiva delle immagini.

Inoltre, la loro esperienza si estende al ritocco avanzato, che comprende il ritocco intricato della pelle, la rimozione di oggetti senza soluzione di continuità e il miglioramento di immagini complesse. Questo set di competenze richiede una miscela di competenza tecnica, visione artistica e capacità di risolvere i problemi per ottenere risultati impeccabili, rispondendo a specifiche esigenze visive e mantenendo l'autenticità.

Domande (MC 3.1.B.4)

1. Descrivere l'importanza degli spazi colore nell'imaging digitale. In che modo i diversi profili di colore (ad esempio, RGB, CMYK) influiscono sulla rappresentazione delle immagini per il web e per la stampa?"
2. Spiegate i passaggi che fareste per restaurare una vecchia fotografia che presenta graffi, strappi e aree sbiadite.
3. Quali strumenti e tecniche utilizzereste per questo processo di restauro?
4. Come affrontereste problemi come macchie, rughe o toni della pelle non uniformi nel ritocco di un ritratto?
5. Fornite esempi di quando e come usereste filtri come la sfocatura, la nitidezza o gli effetti artistici per migliorare diversi tipi di immagini.

Manipolazione e composizione di immagini digitali - 2 (MC 3.1.B.5)

Informazioni di base

Identificazione dell'allievo	Qualsiasi cittadino
Titolo e codice della microcredenziale	Manipolazione e composizione di immagini digitali - 2 Codice: MC 3.1.B.5
Paese(i)/Regione(i) dell'emittente	ROMANIA, GRECIA, CIPRO, IRLANDA, ITALIA http://dsw.projectsgallery.eu
Ente/i di assegnazione	Consorzio DSW Numero del progetto: 101087628
Data di emissione	Novembre 2023
Carico di lavoro figurativo necessario per raggiungere i risultati dell'apprendimento	Minimo 3 - Massimo 5 ore
Livello dell'esperienza di apprendimento che porta alla microcredenziale	INTERMEDIO
Tipo di valutazione	Domande contrassegnate automaticamente Numero di domande: 10 - 12 Punteggio di superamento: 75%
Forma di partecipazione all'attività di apprendimento	Online Asincrono
Tipo di garanzia della qualità utilizzata per sostenere la microcredenziale	Revisione tra pari

Risultati di apprendimento (MC 3.1.B.5)

Risultati di apprendimento (rif. LO di livello 3 3.1.67 - 3.1.70):

- Conoscenza di filtri ed effetti avanzati.
- Capacità di applicare tecniche di mascheratura e compositing.
- Possibilità di applicare effetti al testo.
- Capacità di disegnare con strumenti digitali.

Descrizione (MC 3.1.B.5)

A un livello intermedio di sviluppo di immagini e grafica digitale, la competenza si estende all'uso di filtri ed effetti avanzati per creare stili visivi distintivi. Questa competenza comporta una comprensione approfondita di vari filtri, delle loro applicazioni e della manipolazione creativa per produrre effetti visivi unici, migliorando l'estetica complessiva delle immagini.

Inoltre, è evidente la padronanza delle tecniche di mascheratura e composizione, che consentono di amalgamare senza soluzione di continuità più immagini o elementi. Questa abilità comporta una selezione, una fusione e una stratificazione precise, garantendo una composizione armoniosa in cui elementi disparati si fondono perfettamente per creare una narrazione visiva coesa.

La capacità di creare effetti di testo e trattamenti tipografici personalizzati dimostra la padronanza degli strumenti tipografici e dei principi di progettazione. Questa abilità comporta la manipolazione creativa del testo, l'applicazione di vari effetti e la sperimentazione tipografica per migliorare l'impatto visivo e trasmettere efficacemente i messaggi. Inoltre, il miglioramento delle capacità di disegno e illustrazione digitale caratterizza un livello intermedio di competenza. Questa competenza consente di creare opere d'arte complesse utilizzando strumenti e tecniche digitali, che comprendono un lavoro preciso sulle linee, le ombreggiature, la colorazione e i dettagli per produrre illustrazioni o grafiche visivamente accattivanti.

Queste competenze evidenziano una comprensione sfumata nell'utilizzo di funzioni e tecniche complesse all'interno di software di grafica e imaging digitale, consentendo la creazione di contenuti avvincenti e visivamente coinvolgenti.

Domande (MC 3.1.B.5)

1. Descrivete come utilizzereste filtri ed effetti avanzati per creare effetti visivi onirici in un'immagine.
2. Fornite esempi di filtri o effetti specifici che applichereste e il loro impatto sull'immagine.
3. Spiegare il processo di creazione di un'immagine composita attraverso la fusione di più elementi con tecniche di mascheratura.
4. Come mascherare e comporre i diversi elementi per creare un'immagine finale coesa?
5. Come trasformereste un semplice testo in un design visivamente accattivante utilizzando vari effetti e tecniche di manipolazione del testo?
6. Fornite un esempio di illustrazione digitale dettagliata che avete creato e le tecniche utilizzate.

Manipolazione e composizione di immagini digitali - 3 (MC 3.1.B.6)

Informazioni di base

Identificazione dell'allievo	Qualsiasi cittadino
Titolo e codice della microcredenziale	Manipolazione e composizione di immagini digitali - 3 Codice: MC 3.1.B.6
Paese(i)/Regione(i) dell'emittente	ROMANIA, GRECIA, CIPRO, IRLANDA, ITALIA http://dsw.projectsgallery.eu
Ente/i di assegnazione	Consorzio DSW Numero del progetto: 101087628
Data di emissione	Novembre 2023
Carico di lavoro figurativo necessario per raggiungere i risultati dell'apprendimento	Minimo 3 - Massimo 5 ore
Livello dell'esperienza di apprendimento che porta alla microcredenziale	INTERMEDIO
Tipo di valutazione	Domande contrassegnate automaticamente Numero di domande: 10 - 12 Punteggio di superamento: 75%
Forma di partecipazione all'attività di apprendimento	Online Asincrono
Tipo di garanzia della qualità utilizzata per sostenere la microcredenziale	Revisione tra pari

Risultati di apprendimento (MC 3.1.B.6)

Risultati di apprendimento (rif. LO di livello 4 3.1.71 - 3.1.74):

- Comprensione dell'imaging HDR.
- Capacità di applicare la gradazione del colore.
- Capacità di creare fotomontaggi.
- Capacità di creare fotografie di prodotto.

Descrizione (MC 3.1.B.6)

L'esperienza intermedia nello sviluppo di immagini e grafica digitale comprende diverse competenze fondamentali per la produzione di contenuti visivi di alta qualità. Questo livello di competenza implica una comprensione e un'applicazione sfumata di varie tecniche:

L'imaging HDR (Range Dynamic High) implica la padronanza delle tecniche di acquisizione e modifica delle immagini con un'ampia gamma tonale. Ciò include la fusione abile di più esposizioni per creare un'unica immagine che conservi i dettagli sia nelle ombre che nelle luci, migliorando così l'impatto visivo complessivo.

La competenza nella gradazione del colore e nei livelli di regolazione indica la capacità di manipolare e mettere a punto i toni e i contrasti del colore utilizzando strumenti avanzati come i livelli di regolazione. Questa abilità consente di controllare con precisione l'aspetto di un'immagine, assicurando che trasmetta l'atmosfera o l'estetica desiderata.

La capacità di creare fotomontaggi dimostra l'abilità di fondere senza soluzione di continuità più immagini in una composizione coesa. Ciò comporta un'attenta considerazione dell'illuminazione, della prospettiva e dell'integrazione degli elementi per produrre un prodotto finale convincente e visivamente accattivante. Inoltre, il possesso di competenze nella fotografia di prodotto e commerciale implica l'esperienza nella ripresa e nell'editing di immagini di prodotti per la pubblicità e le piattaforme di e-commerce. Ciò include l'impostazione di scatti di prodotti professionali, la comprensione delle tecniche di illuminazione e la post-elaborazione per garantire che i prodotti appaiano attraenti e commerciabili.

Domande (MC 3.1.B.6)

1. Spiegare il processo di creazione di un'immagine HDR.
2. Descrivere le fasi di acquisizione di esposizioni multiple e la loro fusione per ottenere un'immagine finale con una gamma tonale migliorata.
3. Fornite un esempio di immagine HDR che avete creato e gli strumenti utilizzati.
4. Come utilizzereste i livelli di regolazione per ottenere un'atmosfera o uno stile visivo specifico in un'immagine?
5. Fornire un esempio di immagine prima e dopo l'applicazione di tecniche di gradazione del colore utilizzando i livelli.
6. Descrivi il tuo approccio alla creazione di un fotomontaggio.
7. Come si fa a garantire una fusione perfetta di più immagini per creare una composizione coesa?
8. Come fate a garantire che i prodotti appaiano attraenti e commerciabili nelle vostre fotografie?



Manipolazione e composizione di immagini digitali - 4 (MC 3.1.B.7)

Informazioni di base

Identificazione dell'allievo	Qualsiasi cittadino
Titolo e codice della microcredenziale	Manipolazione e composizione di immagini digitali - 4 Codice: MC 3.1.B.7
Paese(i)/Regione(i) dell'emittente	ROMANIA, GRECIA, CIPRO, IRLANDA, ITALIA http://dsw.projectsgallery.eu
Ente/i di assegnazione	Consorzio DSW Numero del progetto: 101087628
Data di emissione	Novembre 2023
Carico di lavoro figurativo necessario per raggiungere i risultati dell'apprendimento	Minimo 3 - Massimo 5 ore
Livello dell'esperienza di apprendimento che porta alla microcredenziale	INTERMEDIO
Tipo di valutazione	Domande contrassegnate automaticamente Numero di domande: 10 - 12 Punteggio di superamento: 75%
Forma di partecipazione all'attività di apprendimento	Online Asincrono
Tipo di garanzia della qualità utilizzata per sostenere la microcredenziale	Revisione tra pari

Risultati di apprendimento (MC 3.1.B.7)

Risultati di apprendimento (rif. LO di livello 4 3.1.75 - 3.1.78):

- Comprensione della produzione di stampa.
- Capacità di utilizzare l'alleggerimento fotografico.
- Capacità di creare contenuti per i social media.
- Capacità di utilizzare tecniche di esportazione avanzate.

Descrizione (MC 3.1.B.7)

L'esperienza di livello intermedio nello sviluppo di immagini e grafica digitale comprende competenze poliedriche molto importanti per la creazione di contenuti visivi su diversi supporti:

Comprensione della produzione di stampa: conoscenza della preparazione di immagini adatte alla produzione di stampa di alta qualità. La padronanza della risoluzione, dei profili di colore e dei formati di file assicura che le immagini siano ottimizzate per la stampa, garantendo nitidezza, precisione dei colori e fedeltà quando vengono tradotte su supporti fisici.

Illuminazione fotografica: La competenza nell'utilizzo di diverse tecniche di illuminazione migliora significativamente i risultati fotografici. Una conoscenza di livello intermedio delle tecniche di illuminazione consente ai fotografi di manipolare efficacemente la luce naturale o artificiale, modellando l'atmosfera, la profondità e la messa a fuoco delle immagini catturate.

Creazione di contenuti per i social media: la capacità di creare immagini visivamente coinvolgenti e personalizzate per le varie piattaforme di social media dimostra adattabilità e comprensione dei requisiti specifici delle piattaforme. Questa abilità consiste nell'adattare il design delle immagini alle specifiche di ogni piattaforma.

Esportazione e ottimizzazione avanzata delle immagini: È indispensabile la competenza nell'esportazione di immagini per diversi formati multimediali, preservando la qualità e rispettando gli standard specifici della piattaforma. Questa abilità comporta la gestione abile del ridimensionamento, della compressione e dell'ottimizzazione delle immagini senza comprometterne l'integrità visiva, assicurando che le immagini funzionino in modo ottimale su varie piattaforme digitali.

A livello intermedio, la padronanza di queste competenze garantisce la creazione di immagini di grande impatto visivo e ottimizzate per la piattaforma, adatte sia alla stampa che ai media digitali, dimostrando una comprensione completa degli aspetti tecnici e della capacità di adattamento creativo.

Domande (MC 3.1.B.7)

1. Come si fa a garantire che un'immagine mantenga la sua qualità quando viene stampata in grande formato?
2. Come si fa a garantire che le immagini siano ottimizzate per soddisfare le dimensioni, il rapporto d'aspetto e i requisiti di contenuto delle diverse piattaforme?
3. Come bilanciare la qualità delle immagini e le dimensioni dei file per ottenere prestazioni ottimali sulle piattaforme digitali?
4. Come si fa a garantire la coerenza dei colori tra le diverse piattaforme, come la stampa e i social media?

Manipolazione e composizione di immagini digitali - 5 (MC 3.1.B.8)

Informazioni di base

Identificazione dell'allievo	Qualsiasi cittadino
Titolo e codice della microcredenziale	Manipolazione e composizione di immagini digitali - 5 Codice: MC 3.1.B.8
Paese(i)/Regione(i) dell'emittente	ROMANIA, GRECIA, CIPRO, IRLANDA, ITALIA http://dsw.projectsgallery.eu
Ente/i di assegnazione	Consorzio DSW Numero del progetto: 101087628
Data di emissione	Novembre 2023
Carico di lavoro figurativo necessario per raggiungere i risultati dell'apprendimento	Minimo 3 - Massimo 5 ore
Livello dell'esperienza di apprendimento che porta alla microcredenziale	INTERMEDIO 4
Tipo di valutazione	Domande contrassegnate automaticamente Numero di domande: 10 - 12 Punteggio di superamento: 75%
Forma di partecipazione all'attività di apprendimento	Online Asincrono
Tipo di garanzia della qualità utilizzata per sostenere la microcredenziale	Revisione tra pari

Risultati di apprendimento (MC 3.1.B.8)

Risultati di apprendimento (rif. LO di livello 4 3.1.79 - 3.1.82):

- Conoscenza del lavoro con la grafica multimediale.
- Capacità di ampliare il proprio portafoglio di lavoro.
- Capacità di comunicazione professionale.
- Consapevolezza dei diritti di proprietà intellettuale.

Descrizione (MC 3.1.B.8)

Al livello intermedio di competenza in materia di immagini e grafica digitale, la competenza si estende a queste dimensioni:

Grafica interattiva e multimediale: conoscenza della creazione di grafica per varie piattaforme digitali, tra cui siti web, applicazioni mobili, media interattivi e contenuti video. Ciò implica la comprensione dei requisiti di design unici e dell'adattabilità necessaria per i diversi mezzi interattivi, garantendo una grafica visivamente accattivante e funzionale su queste piattaforme.

Diversificazione del portafoglio: capacità di ampliare il proprio portafoglio con un'ampia gamma di progetti, dimostrando versatilità e capacità in diversi stili, generi o settori. Si tratta di dimostrare la propria competenza attraverso una serie variegata di progetti, evidenziando l'adattabilità e la capacità di gestire sfide progettuali diverse.

Collaborazione con i clienti: Migliori capacità di comunicazione e di gestione dei progetti quando si collabora con clienti o team creativi. Le competenze intermedie riguardano l'interazione efficace, la comprensione delle esigenze del cliente, la gestione delle aspettative e l'esecuzione efficiente dei progetti collaborando con team multidisciplinari.

Considerazioni legali ed etiche: Consapevolezza degli aspetti legali come i diritti di proprietà intellettuale, le licenze e le considerazioni etiche nella progettazione di immagini digitali. Questa conoscenza garantisce la conformità alle leggi sul copyright, la comprensione dei diritti di utilizzo e il mantenimento di standard etici nelle pratiche di progettazione.

A questo livello, l'accento è posto sulla versatilità, sulla professionalità e su una comprensione olistica che va al di là delle competenze tecniche, comprendendo una comunicazione efficace, pratiche etiche e capacità di adattamento a vari paesaggi del design digitale.

Domande (MC 3.1.B.8)

1. Come si fa ad adattare i progetti alle diverse piattaforme mantenendo la coerenza?
2. Come si fa a garantire una comunicazione efficace, a gestire le aspettative e a gestire il feedback durante il ciclo di vita del progetto?
3. Come garantire la conformità con le leggi sul copyright e le considerazioni etiche quando si utilizzano risorse di terzi o si creano progetti originali?

Montaggio e perfezionamento di video digitali - 1 (MC 3.1.B.9)

Informazioni di base

Identificazione dell'allievo	Qualsiasi cittadino
Titolo e codice della microcredenziale	Montaggio e perfezionamento di video digitali - 1 Codice: MC 3.1.B.9
Paese(i)/Regione(i) dell'emittente	ROMANIA, GRECIA, CIPRO, IRLANDA, ITALIA http://dsw.projectsgallery.eu
Ente/i di assegnazione	Consorzio DSW Numero del progetto: 101087628
Data di emissione	Novembre 2023
Carico di lavoro figurativo necessario per raggiungere i risultati dell'apprendimento	Minimo 5 - Massimo 7 ore
Livello dell'esperienza di apprendimento che porta alla microcredenziale	INTERMEDIO
Tipo di valutazione	Domande contrassegnate automaticamente Numero di domande: 10 - 12 Punteggio di superamento: 75%
Forma di partecipazione all'attività di apprendimento	Online Asincrono
Tipo di garanzia della qualità utilizzata per sostenere la microcredenziale	Revisione tra pari

Risultati di apprendimento (MC 3.1.B.9)

Risultati di apprendimento (rif. LO di livello 4 3.1.83 - 3.1.86):

- Conoscenza dello storyboarding.
- Capacità di utilizzare tecniche di editing avanzate.
- Capacità di utilizzare le tecniche di gradazione del colore.
- Capacità di portare avanti la traduzione da storyboard a schermo.

Descrizione (MC 3.1.B.9)

Al livello intermedio di competenza nella creazione e nel montaggio di video digitali, la padronanza di varie abilità avanzate contribuisce a elevare la qualità e la creatività dei contenuti video. La comprensione dello storyboard è fondamentale; comporta la creazione di un progetto visivo della narrazione video, che comprende l'inquadratura, la sequenza e le annotazioni. Ciò guida il processo di produzione, garantendo un approccio coerente e pianificato.

Inoltre, la conoscenza di tecniche di editing avanzate è fondamentale. La padronanza di strumenti come il keyframing, il masking e le transizioni avanzate consente un editing intricato, permettendo la creazione di sequenze video perfette e senza interruzioni. Questa competenza migliora la narrazione visiva e la qualità complessiva della produzione.

Un altro aspetto fondamentale è la competenza nel color grading. La capacità di manipolare il colore e la tonalità utilizzando strumenti software come DaVinci Resolve o Adobe Speed Grade aggiunge profondità e coerenza al video, ottenendo lo stile visivo desiderato e migliorando l'impatto complessivo.

Inoltre, è fondamentale la capacità di tradurre lo storyboard nel video finale. Ciò implica l'esecuzione dello storyboard pianificato e l'adozione di decisioni creative durante la produzione, garantendo l'allineamento con il concetto originale e consentendo al contempo la flessibilità necessaria per apportare modifiche al prodotto finale.

In sostanza, al livello intermedio, l'esperienza nello storyboarding, nelle tecniche di montaggio avanzate, nel color grading e nella traduzione dello storyboard sullo schermo contribuisce al perfezionamento e all'esecuzione di contenuti video più sofisticati e d'impatto.

Domande (MC 3.1.B.9)

1. Qual è lo scopo dello storyboard nella produzione video? Spiegare gli elementi coinvolti nella creazione di uno storyboard, compreso il modo in cui aiuta a visualizzare una narrazione e a guidare il processo di produzione.
2. Discutere l'importanza di tecniche di editing avanzate come il keyframing, il masking e le transizioni avanzate nel montaggio video. In che modo queste tecniche contribuiscono alla creazione di sequenze video fluide e curate? Fornite esempi in cui queste tecniche sarebbero particolarmente utili.
3. Può spiegare il ruolo del color grading nel montaggio video?
4. Come descriverebbe il processo di traduzione di uno storyboard nel video finale?

Montaggio e perfezionamento di video digitali - 2 (MC 3.1.B.10)

Informazioni di base

Identificazione dell'allievo	Qualsiasi cittadino
Titolo e codice della microcredenziale	Montaggio e perfezionamento di video digitali - 2 Codice: MC 3.1.B.10
Paese(i)/Regione(i) dell'emittente	ROMANIA, GRECIA, CIPRO, IRLANDA, ITALIA http://dsw.projectsgallery.eu
Ente/i di assegnazione	Consorzio DSW Numero del progetto: 101087628
Data di emissione	Novembre 2023
Carico di lavoro figurativo necessario per raggiungere i risultati dell'apprendimento	Minimo 5 - Massimo 7 ore
Livello dell'esperienza di apprendimento che porta alla microcredenziale	INTERMEDIO
Tipo di valutazione	Domande contrassegnate automaticamente Numero di domande: 10 - 12 Punteggio di superamento: 75%
Forma di partecipazione all'attività di apprendimento	Online Asincrono
Tipo di garanzia della qualità utilizzata per sostenere la microcredenziale	Revisione tra pari

Risultati di apprendimento (MC 3.1.B.10)

Risultati di apprendimento (rif. LO di livello 4 3.1.87 - 3.1.90):

- Comprensione dell'editing e del mixaggio audio.
- Conoscenza dell'integrazione della motion graphics.
- Comprensione dei codec e dei formati video.
- Abilità nelle operazioni di ripresa avanzate.

Descrizione (MC 3.1.B.10)

Al livello intermedio di competenza nella creazione e nel montaggio di video digitali, uno spettro di competenze amplifica la qualità e la raffinatezza dei contenuti video. La competenza nell'editing e nel mixaggio audio è fondamentale e implica la capacità di modificare, pulire, sincronizzare e miscelare efficacemente le tracce audio. Questo garantisce un suono di alta qualità che completa gli aspetti visivi della produzione video finale.

Inoltre, la conoscenza dell'integrazione della grafica in movimento gioca un ruolo fondamentale. Capire come incorporare elementi dinamici come la grafica in movimento, le sovrapposizioni di testo, le terze parti inferiori e i miglioramenti visivi eleva la narrazione e il coinvolgimento dello spettatore, aumentando l'impatto del video.

Inoltre, è essenziale una solida conoscenza dei codec e dei formati video. La comprensione dei diversi codec, dei formati di file e dei loro usi appropriati garantisce una qualità video ottimale e la compatibilità tra le varie piattaforme, consentendo una riproduzione e una distribuzione senza interruzioni.

Inoltre, la familiarità con le tecniche avanzate di ripresa contribuisce in modo significativo. Ciò include l'esperienza in operazioni complesse con la telecamera, come le impostazioni manuali, l'utilizzo di diversi obiettivi, angolazioni e movimenti.

L'esperienza di livello intermedio nella creazione di video digitali implica la conoscenza dell'editing audio, l'integrazione della grafica in movimento, la comprensione dei codec e dei formati video e la padronanza delle tecniche avanzate di ripresa. Queste competenze migliorano complessivamente il valore della produzione e la creatività dei contenuti video, portando a una narrazione visiva più efficace e coinvolgente.

Domande (MC 3.1.B.10)

1. In che modo un editing audio efficace contribuisce a garantire un suono di alta qualità nel video finale? Fornite esempi di tecniche di miglioramento dell'audio utilizzate per migliorare la qualità del video.
2. In che modo l'incorporazione della motion graphics, sovrapposizioni di testo e terze parti inferiori può migliorare la narrazione e il coinvolgimento del pubblico in un video?
3. Descrivere l'importanza della comprensione dei codec e dei formati video nell'editing video.
4. In che modo i diversi codec e formati influiscono sulla qualità video, sulle dimensioni dei file e sulla compatibilità con le varie piattaforme?
5. In che modo le impostazioni manuali, le scelte dell'obiettivo, gli angoli e i movimenti contribuiscono alla cattura di filmati di alta qualità?

Montaggio e perfezionamento di video digitali - 3 (MC 3.1.B.11)

Informazioni di base

Identificazione dell'allievo	Qualsiasi cittadino
Titolo e codice della microcredenziale	Montaggio e perfezionamento di video digitali - 3 Codice: MC 3.1.B.11
Paese(i)/Regione(i) dell'emittente	ROMANIA, GRECIA, CIPRO, IRLANDA, ITALIA http://dsw.projectsgallery.eu
Ente/i di assegnazione	Consorzio DSW Numero del progetto: 101087628
Data di emissione	Novembre 2023
Carico di lavoro figurativo necessario per raggiungere i risultati dell'apprendimento	Minimo 5 - Massimo 7 ore
Livello dell'esperienza di apprendimento che porta alla microcredenziale	INTERMEDIO
Tipo di valutazione	Domande contrassegnate automaticamente Numero di domande: 10 - 12 Punteggio di superamento: 75%
Forma di partecipazione all'attività di apprendimento	Online Asincrono
Tipo di garanzia della qualità utilizzata per sostenere la microcredenziale	Revisione tra pari

Risultati di apprendimento (MC 3.1.B.11)

Risultati di apprendimento (rif. LO di livello 4 3.1.91 - 3.1.94):

- Comprensione delle apparecchiature e delle tecniche audio.
- Comprensione del compositing su schermo verde.
- Capacità di realizzare transizioni ed effetti avanzati.
- Capacità di realizzare la narrazione attraverso l'editing.

Descrizione (MC 3.1.B.11)

Al livello intermedio di competenza nella creazione e nel montaggio di video digitali, una gamma diversificata di competenze contribuisce a elevare la qualità e le capacità di narrazione dei contenuti video. La conoscenza delle apparecchiature e delle tecniche audio è fondamentale e comprende la conoscenza di vari microfoni, dispositivi di registrazione e tecniche di manipolazione del suono. Queste conoscenze garantiscono l'acquisizione di un audio di alta qualità, che completa gli elementi visivi della produzione video.

Inoltre, la comprensione del compositing su schermo verde è fondamentale. La competenza nell'uso del green screen (chroma keying) consente di incorporare vari sfondi, integrare gli attori in ambienti diversi e creare effetti visivi accattivanti, ampliando le possibilità creative dei contenuti video. Inoltre, la padronanza di transizioni ed effetti avanzati aggiunge profondità ai video. L'uso sapiente di transizioni complesse come gli split screen, le transizioni di mascheramento e gli effetti visivi avanzati migliora il fascino visivo del video, creando un'esperienza visiva più coinvolgente e raffinata.

Inoltre, la narrazione attraverso il montaggio è un'abilità essenziale. La capacità di tessere una narrazione avvincente montando abilmente le riprese, regolando il ritmo, mettendo in sequenza le inquadrature e sfruttando gli elementi visivi e uditivi per evocare emozioni e coinvolgimento è fondamentale per catturare il pubblico e trasmettere storie di grande impatto.

L'esperienza di livello intermedio nella creazione di video digitali comprende la conoscenza delle apparecchiature e delle tecniche audio, la composizione su schermo verde, la padronanza di transizioni ed effetti avanzati e la capacità di raccontare storie attraverso il montaggio. Queste competenze contribuiscono a creare una narrazione video più coinvolgente e avvincente, che cattura il pubblico e migliora l'esperienza di visione complessiva.

Domande (MC 3.1.B.11)

1. In che modo la conoscenza dei diversi microfoni e dispositivi di registrazione contribuisce alla cattura di audio di alta qualità per i video? Fornire esempi di scenari in cui specifiche apparecchiature audio sono adatte a diversi ambienti di ripresa.
2. In che modo la competenza nell'uso del green screen consente di integrare perfettamente gli attori in ambienti diversi o di aggiungere effetti visivi?
3. In che modo le transizioni complesse come gli split screen, le transizioni di mascheramento o gli effetti visivi avanzati contribuiscono ad elevare il fascino visivo e la narrazione di un video?
4. In che modo un montaggio sapiente influisce sulla narrazione regolando il ritmo, mettendo in sequenza le inquadrature e utilizzando efficacemente gli elementi visivi e uditivi per evocare emozioni e coinvolgimento del pubblico?

Montaggio e perfezionamento di video digitali - 4 (MC 3.1.B.12)

Informazioni di base

Identificazione dell'allievo	Qualsiasi cittadino
Titolo e codice della microcredenziale	Montaggio e perfezionamento di video digitali - 4 Codice: MC 3.1.B.12
Paese(i)/Regione(i) dell'emittente	ROMANIA, GRECIA, CIPRO, IRLANDA, ITALIA http://dsw.projectsgallery.eu
Ente/i di assegnazione	Consorzio DSW Numero del progetto: 101087628
Data di emissione	Novembre 2023
Carico di lavoro figurativo necessario per raggiungere i risultati dell'apprendimento	Minimo 5 - Massimo 7 ore
Livello dell'esperienza di apprendimento che porta alla microcredenziale	INTERMEDIO
Tipo di valutazione	Domande contrassegnate automaticamente Numero di domande: 10 - 12 Punteggio di superamento: 75%
Forma di partecipazione all'attività di apprendimento	Online Asincrono
Tipo di garanzia di qualità utilizzata per sostenere la microcredenziale	Revisione tra pari

Risultati di apprendimento (MC 3.1.B.12)

Risultati di apprendimento (rif. LO di livello 4 3.1.95 - 3.1.98):

- Conoscenza delle tecniche di animazione di base.
- Conoscenze legali e di copyright.
- Comprensione dell'ottimizzazione dei video per le diverse piattaforme.
- Capacità di realizzare flussi di lavoro collaborativi.

Descrizione (MC 3.1.B.12)

Al livello intermedio di competenza nella creazione e nel montaggio di video digitali, un insieme di competenze diverse contribuisce a migliorare la qualità dei video, la conformità e la portata del pubblico. La comprensione delle tecniche di animazione di base implica la conoscenza di principi fondamentali come il movimento, il tempo e la narrazione attraverso l'animazione. Questa competenza consente di incorporare elementi animati, aggiungendo dinamismo e interesse visivo ai video.

Inoltre, la conoscenza delle leggi e dei diritti d'autore è essenziale. Comprendere le leggi sul copyright, le licenze e le autorizzazioni relative all'uso di musica, filmati o immagini garantisce la conformità ed evita problemi legali, salvaguardando le violazioni del copyright nei contenuti video.

L'esperienza nell'ottimizzazione dei video per le diverse piattaforme è fondamentale. La comprensione dei requisiti specifici della piattaforma per YouTube, i social media o i siti web, compresi i rapporti d'aspetto, la risoluzione e altre considerazioni tecniche, garantisce che i video siano adatti alle diverse piattaforme, massimizzandone la portata e l'impatto. Inoltre, i flussi di lavoro collaborativi sono fondamentali. Le competenze in materia di collaborazione di gruppo, comprensione dei ruoli, comunicazione efficace e gestione delle risorse semplificano il processo di produzione video, favorendo un ambiente di lavoro coeso ed efficiente tra i membri del team.

L'esperienza di livello intermedio nella creazione di video digitali implica la conoscenza delle tecniche di animazione di base, delle nozioni legali e di copyright, dell'ottimizzazione dei video per varie piattaforme e dei flussi di lavoro collaborativi. Queste competenze contribuiscono alla creazione di contenuti video coinvolgenti, conformi alle leggi e ottimizzati per le piattaforme, facilitando al contempo la collaborazione tra i team nel processo di produzione.

Domande (MC 3.1.B.12)

1. In che modo la conoscenza del movimento, del tempo e della narrazione attraverso l'animazione contribuisce a incorporare in modo efficace semplici elementi animati nei video? Fornite esempi di come queste tecniche possono migliorare la narrazione o il coinvolgimento nei contenuti video.
2. In che modo la conoscenza degli aspetti legali, come le leggi sul copyright e le licenze, influisce sull'uso di musica, filmati o immagini nei contenuti video, garantendo la conformità alle norme sul copyright ed evitando problemi legali?
3. In che modo la considerazione dei rapporti d'aspetto, della risoluzione e di altri requisiti specifici della piattaforma contribuisce a garantire una qualità video e un coinvolgimento ottimali su varie piattaforme?
4. In che modo le capacità di collaborare con un team, di comprendere i diversi ruoli, di comunicare efficacemente e di gestire le risorse contribuiscono a garantire un processo di produzione video fluido ed efficiente?



LIVELLO AVANZATO (LIVELLO 5 e LIVELLO 6)



Gestione avanzata del testo - 1 (MC 3.1.C.1)

Informazioni di base

Identificazione dell'allievo	Qualsiasi cittadino
Titolo e codice della microcredenziale	Gestione avanzata del testo - 1 Codice: MC 3.1.C.1
Paese(i)/Regione(i) dell'emittente	ROMANIA, GRECIA, CIPRO, IRLANDA, ITALIA http://dsw.projectsgallery.eu
Ente/i di assegnazione	Consorzio DSW Numero del progetto: 101087628
Data di emissione	Novembre 2023
Carico di lavoro figurativo necessario per raggiungere i risultati dell'apprendimento	Minimo 5 - Massimo 7 ore
Livello dell'esperienza di apprendimento che porta alla microcredenziale	AVANZATO
Tipo di valutazione	Domande contrassegnate automaticamente Numero di domande: 15 - 20 Punteggio di superamento: 75%
Forma di partecipazione all'attività di apprendimento	Online Asincrono
Tipo di garanzia della qualità utilizzata per sostenere la microcredenziale	Revisione tra pari

Risultati di apprendimento (MC 3.1.C.1)

Risultati di apprendimento (rif. Livelli 5-6 LO 3.1.99 - 3.1.104):

- **Conoscenza del design per la formattazione avanzata dei documenti.**
- **Conoscenza del lavoro con formati di file avanzati.**
- Conoscenza dei principi della User Experience.
- Padronanza dei principi della tipografia.
- Capacità di eseguire stampe professionali.
- Capacità di manipolare grafici complessi.

Descrizione (MC 3.1.C.1)

A questo livello avanzato di competenza, ci si aspetta che gli utenti abbiano acquisito la comprensione di vari elementi complessi che possono essere integrati in un testo digitale, tra cui (a) la conoscenza dei principi del responsive design e (b) la conoscenza del lavoro con formati di file avanzati, tra cui EPS o SVG, insieme alla comprensione di come utilizzare le griglie per ottenere un allineamento preciso, un equilibrio e un'armonia visiva nei documenti.

La comprensione dei principi di progettazione UX per la creazione di documenti facili da usare e coinvolgenti è specifica per questo livello di competenza, insieme alla conoscenza dell'ottimizzazione dei documenti per la compatibilità multiplatforma e la resa coerente su dispositivi e software diversi. A un livello di competenza simile, gli individui devono essere in grado di padroneggiare i principi della tipografia, compresa la selezione dei caratteri, la crenatura, l'inclinazione e il tracciamento avanzato per un controllo preciso dell'aspetto del testo, essere in grado di creare e mantenere una chiara gerarchia tipografica nei documenti, compresi i titoli e il testo del corpo, e di creare, implementare e gestire gli schemi di colore e la coerenza dei colori in un documento.

Anche l'esecuzione di fusioni di dati e la stampa di documenti personalizzati per destinatari specifici, la preparazione di documenti per la stampa professionale e la comprensione dei requisiti di pre stampa rientrano in questo livello avanzato di competenza. Inoltre, gli utenti devono essere in grado di creare e manipolare grafica complessa, illustrazioni vettoriali o diagrammi utilizzando software di progettazione grafica, creare e personalizzare stili e modelli complessi, comprese pagine master e temi di documenti per un design coerente.

Domande (MC 3.1.C.1)

1. **Come si possono utilizzare i modelli per mantenere la coerenza tra una serie di documenti?**
2. Come si possono utilizzare linguaggi di scripting o di programmazione per automatizzare le attività all'interno di un documento?
3. Spiegare i principi del design dei documenti, tra cui la tipografia, il layout e la gerarchia visiva, per creare documenti professionali e visivamente accattivanti.
4. Come si creano e si applicano stili di formattazione avanzati, come le virgolette, le virgolette o gli stili annidati, per migliorare l'estetica del documento?

Gestione avanzata del testo - 2 (MC 3.1.C.2)

Informazioni di base

Identificazione dell'allievo	Qualsiasi cittadino
Titolo e codice della microcredenziale	Gestione avanzata del testo - 2 Codice: MC 3.1.C.2
Paese(i)/Regione(i) dell'emittente	ROMANIA, GRECIA, CIPRO, IRLANDA, ITALIA http://dsw.projectsgallery.eu
Ente/i di assegnazione	Consorzio DSW Numero del progetto: 101087628
Data di emissione	Novembre 2023
Carico di lavoro figurativo necessario per raggiungere i risultati dell'apprendimento	Minimo 8 - Massimo 10 ore
Livello dell'esperienza di apprendimento che porta alla microcredenziale	AVANZATO
Tipo di valutazione	Domande contrassegnate automaticamente Numero di domande: 15 - 20 Punteggio di superamento: 75%
Forma di partecipazione all'attività di apprendimento	Online Asincrono
Tipo di garanzia della qualità utilizzata per sostenere la microcredenziale	Revisione tra pari

Risultati di apprendimento (MC 3.1.C.2)

Risultati di apprendimento (rif. Livelli 5-6 LO 3.1.105 - 3.1.110):

- **Conoscenza della creazione avanzata di PDF e della formattazione di tabelle complesse.**
- Conoscenza delle compatibilità tra piattaforme.
- Capacità di utilizzare layout di documenti complessi.
- **Capacità di gestire progetti.**
- **Capacità di utilizzare documenti software di scripting.**
- **Consapevolezza degli aspetti legati al copyright.**

Descrizione (MC 3.1.C.2)

A questo livello avanzato di competenza, ci si aspetta che gli utenti abbiano acquisito una conoscenza avanzata degli elementi complessi che possono essere integrati nel testo digitale, tra cui (a) la conoscenza della creazione di documenti PDF interattivi con moduli, contenuti multimediali, collegamenti ipertestuali e tabelle contenenti dati complessi, ordinamenti e calcoli e (b) la comprensione dei flussi di lavoro collaborativi nella progettazione e nella produzione di documenti. Inoltre, gli utenti di questo livello devono essere in grado di progettare layout personalizzati per tipi di documenti particolari, come brochure, newsletter o cataloghi, e devono essere in grado di gestire requisiti di layout di pagina complessi. Devono avere capacità di gestione delle risorse nei progetti di progettazione di documenti, devono essere in grado di effettuare controlli di qualità per garantire l'accuratezza della progettazione e dei contenuti dei documenti, devono essere in grado di mantenere la coerenza e l'identità del marchio nella progettazione dei documenti e devono essere consapevoli del copyright, delle licenze e degli aspetti legali relativi ai contenuti dei documenti.

Il completamento di questo livello avanzato di competenza nella creazione di testi digitali richiede competenze nei linguaggi di scripting e automazione (ad esempio, JavaScript, VBA) per la personalizzazione delle funzionalità dei documenti e nell'uso di funzioni avanzate di software di progettazione professionale come Adobe InDesign, Illustrator o altri strumenti di progettazione specializzati.

Gli utenti a questo livello avanzato di competenza saranno pronti a lavorare in quei ruoli editoriali che richiedono una conoscenza approfondita dei principi di progettazione dei documenti e degli strumenti software avanzati.

Domande (MC 3.1.C.2)

1. **Come si può garantire che un documento aderisca agli standard di conformità legale e normativa in termini di accessibilità, privacy e sicurezza dei dati?**
2. Spiegare il processo di conversione di documenti complessi con formattazione intricata in file PDF accessibili e correttamente formattati.
3. Come si possono preparare i documenti per la pubblicazione su più piattaforme o dispositivi mantenendo coerenza e qualità?
4. **Come ottimizzereste le prestazioni di un documento (ad esempio, riducendo le dimensioni del file, migliorando i tempi di caricamento) pur mantenendone la qualità e la funzionalità?**

Trattamento avanzato di immagini e grafica digitale - 1 (MC 3.1.C.3)

Informazioni di base

Identificazione dell'allievo	Qualsiasi cittadino
Titolo e codice della microcredenziale	Trattamento avanzato di immagini e grafica digitale - 1 Codice: MC 3.1.C.3
Paese(i)/Regione(i) dell'emittente	ROMANIA, GRECIA, CIPRO, IRLANDA, ITALIA http://dsw.projectsgallery.eu
Ente/i di assegnazione	Consorzio DSW Numero del progetto: 101087628
Data di emissione	Novembre 2023
Carico di lavoro figurativo necessario per raggiungere i risultati dell'apprendimento	Minimo 5 - Massimo 7 ore
Livello dell'esperienza di apprendimento che porta alla microcredenziale	AVANZATO
Tipo di valutazione	Domande contrassegnate automaticamente Numero di domande: 12 - 15 Punteggio di superamento: 75%
Forma di partecipazione all'attività di apprendimento	Online Asincrono
Tipo di garanzia della qualità utilizzata per sostenere la microcredenziale	Revisione tra pari

Risultati di apprendimento (MC 3.1.C.3)

Risultati di apprendimento (rif. Livelli 5-6 LO 3.1.111 - 3.1.114):

- **Comprensione della grafica raster e a colori.**
- **Capacità di classificazione del colore e controllo dei toni.**
- Capacità di creare illustrazioni.
- Capacità di creare infografiche.

Descrizione (MC 3.1.C.3)

Una competenza avanzata in materia di immagini e grafica digitale implica una comprensione approfondita della grafica raster e vettoriale, distinguendone le caratteristiche diverse e le applicazioni ottimali. La grafica raster, composta da pixel, eccelle nella resa di dettagli intricati, adatti a fotografie e immagini complesse. Al contrario, la grafica vettoriale, che utilizza equazioni matematiche per la scalabilità, mantiene la nitidezza indipendentemente dalle dimensioni, rendendola ideale per loghi, tipografia e progetti scalabili. La padronanza nel discernere quando utilizzare la grafica raster o vettoriale implica la considerazione dei requisiti del progetto, in cui i dettagli o la scalabilità giocano un ruolo fondamentale.

La gradazione del colore e il controllo dei toni a livello avanzato significano la capacità di manipolare le tavolozze e i toni di colore, sfruttando tecniche sofisticate per evocare emozioni o atmosfere specifiche nelle immagini. Questa competenza implica una profonda conoscenza della teoria del colore, manipolando tinte, contrasti e ombre per ottenere le narrazioni visive o gli stati d'animo desiderati, elevando così l'impatto artistico delle immagini.

Inoltre, l'abilità nell'illustrazione implica la capacità di creare grafiche originali e convincenti utilizzando strumenti digitali. Ciò include la capacità di creare diversi elementi visivi, personaggi e scene, dimostrando creatività e abilità tecnica. La competenza nel design grafico comprende la creazione di elementi grafici versatili come loghi, banner, infografiche e altro ancora, che richiedono una sintesi di estetica, tipografia e design del layout per comunicare in modo efficace su vari supporti.

Domande (MC 3.1.C.3)

1. Fornire uno scenario esemplificativo di quando ciascun tipo sarebbe più appropriato nello sviluppo dell'immagine.
2. Come si può ottenere un'atmosfera o uno stile visivo specifico in un'immagine utilizzando tecniche avanzate di gradazione del colore? Fornite un esempio di atmosfera/stile e le regolazioni che fareste per ottenerlo.
3. Illustrate gli strumenti e le tecniche che usereste, insieme alle fasi di creazione di una grafica accattivante.
4. Creare un breve piano di design per un progetto che richiede un logo, un banner e un'infografica.
5. Evidenziate gli strumenti, le tecniche e le metodologie che utilizzereste per ogni aspetto del progetto.

Gestione avanzata di immagini e grafica digitale - 2 (MC 3.1.C.4)

Informazioni di base

Identificazione dell'allievo	Qualsiasi cittadino
Titolo e codice della microcredenziale	Trattamento avanzato di immagini e grafica digitale - 2 Codice: MC 3.1.C.4
Paese(i)/Regione(i) dell'emittente	ROMANIA, GRECIA, CIPRO, IRLANDA, ITALIA http://dsw.projectsgallery.eu
Ente/i di assegnazione	Consorzio DSW Numero del progetto: 101087628
Data di emissione	Novembre 2023
Carico di lavoro figurativo necessario per raggiungere i risultati dell'apprendimento	Minimo 5 - Massimo 7 ore
Livello dell'esperienza di apprendimento che porta alla microcredenziale	AVANZATO
Tipo di valutazione	Domande contrassegnate automaticamente Numero di domande: 12 - 15 Punteggio di superamento: 75%
Forma di partecipazione all'attività di apprendimento	Online Asincrono
Tipo di garanzia della qualità utilizzata per sostenere la microcredenziale	Revisione tra pari

Risultati di apprendimento (MC 3.1.C.4)

Risultati di apprendimento (rif. Livelli 5-6 LO 3.1.115 - 3.1.118):

- **Comprensione dei principi dell'interfaccia utente (UI).**
- Capacità di creare prototipi interattivi.
- Capacità di dipingere in digitale.
- Capacità di creare sequenze visive.

Descrizione (MC 3.1.C.4)

Una competenza avanzata nel campo dell'immagine e della grafica digitale implica una comprensione completa dei principi di progettazione dell'interfaccia utente (UI), che comprende la centralità dell'utente, il wireframing e la creazione di interfacce intuitive e visivamente accattivanti. La padronanza comporta l'utilizzo di questa comprensione per creare progetti di facile utilizzo che diano priorità alla funzionalità e all'estetica.

La competenza nella prototipazione comporta la creazione di modelli interattivi o mockup per progetti web o app, che consentono di testare e perfezionare gli utenti prima dello sviluppo. Questa abilità richiede competenze negli strumenti di progettazione e una comprensione dei principi dell'esperienza utente (UX) per creare prototipi che simulino la funzionalità e il flusso del prodotto finale.

La capacità di dipingere digitalmente utilizzando tecniche che ricordano i metodi di pittura tradizionali è un segno distintivo di competenza avanzata. Questa abilità comporta la padronanza dei pennelli digitali, delle tavolozze di colori e della stratificazione per creare opere d'arte visivamente accattivanti.

La competenza nello storyboard è essenziale per creare sequenze visive o storyboard per animazioni o presentazioni. Richiede una capacità di narrazione visiva, di tradurre i concetti in rappresentazioni visive sequenziali, di guidare efficacemente il flusso e la narrazione delle animazioni o delle presentazioni.

Domande (MC 3.1.C.4)

1. Spiegate i principi chiave del design dell'interfaccia utente (UI) e come li applicate nel vostro processo di progettazione.
2. Descrivete il vostro processo di creazione di prototipi interattivi o mockup per progetti web o app.
3. Come garantite la funzionalità e il coinvolgimento degli utenti nei vostri prototipi?
4. Come utilizza gli strumenti digitali per ottenere effetti artistici simili a quelli dei mezzi tradizionali?
5. Come si fa a creare efficacemente sequenze visive o storyboard che trasmettano una narrazione o un messaggio?
6. Descrivete un progetto collaborativo in cui avete integrato design dell'interfaccia utente, prototipazione, pittura digitale o storyboard.
7. Come avete coordinato questi diversi aspetti per ottenere un risultato coeso?

Gestione avanzata di immagini e grafica digitale - 3 (MC 3.1.C.5)

Informazioni di base

Identificazione dell'allievo	Qualsiasi cittadino
Titolo e codice della microcredenziale	Trattamento avanzato di immagini e grafica digitale - 3 Codice: MC 3.1.C.5
Paese(i)/Regione(i) dell'emittente	ROMANIA, GRECIA, CIPRO, IRLANDA, ITALIA http://dsw.projectsgallery.eu
Ente/i di assegnazione	Consorzio DSW Numero del progetto: 101087628
Data di emissione	Novembre 2023
Carico di lavoro figurativo necessario per raggiungere i risultati dell'apprendimento	Minimo 5 - Massimo 7 ore
Livello dell'esperienza di apprendimento che porta alla microcredenziale	AVANZATO
Tipo di valutazione	Domande contrassegnate automaticamente Numero di domande: 12 - 15 Punteggio di superamento: 75%
Forma di partecipazione all'attività di apprendimento	Online Asincrono
Tipo di garanzia della qualità utilizzata per sostenere la microcredenziale	Revisione tra pari

Risultati di apprendimento (MC 3.1.C.5)

Risultati di apprendimento (rif. Livelli 5-6 LO 3.1.119 - 3.1.122):

- **Conoscenza della composizione fotografica.**
- Capacità di creare immagini HDR avanzate.
- Capacità di utilizzare tecniche di schiaritura avanzate.
- Capacità di creare fotografie d'autore.

Descrizione (MC 3.1.C.5)

Al livello avanzato di competenza nello sviluppo di immagini e grafica digitale, i professionisti possiedono conoscenze e competenze avanzate sulla composizione fotografica. Questa competenza implica una profonda comprensione di elementi visivi come l'inquadratura, l'equilibrio, le linee guida, la regola dei terzi e la prospettiva. Le tecniche avanzate di composizione consentono di manipolare questi elementi per evocare emozioni, dirigere l'attenzione e creare narrazioni visive avvincenti all'interno dell'inquadratura.

HDR avanzato e immagini panoramiche: l'esperienza nella realizzazione di immagini HDR (Range Dynamic High) e foto panoramiche di grande effetto implica la padronanza delle tecniche di fusione dell'esposizione e di cucitura di panorami. Questa abilità comporta la fusione di più esposizioni per ottenere una gamma tonale più ampia nelle immagini HDR e la cucitura senza soluzione di continuità di più immagini per creare viste panoramiche coinvolgenti.

Le tecniche professionali di studio e di illuminazione comportano la padronanza dell'illuminazione in studio per la fotografia di ritratto, di prodotto e commerciale. L'esperienza avanzata nel controllo delle fonti di luce, nell'uso dei modificatori e nella creazione di diversi setup di illuminazione garantisce il controllo dell'atmosfera, della profondità e dell'impatto visivo delle fotografie in studio.

Fotografia d'arte: la capacità di creare fotografie d'arte con una forte enfasi sull'espressione artistica e sulla narrazione dimostra una comprensione sfumata della fotografia come mezzo di esplorazione creativa. I professionisti avanzati utilizzano prospettive uniche, temi concettuali e approcci fantasiosi per trasmettere emozioni, concetti o narrazioni attraverso il loro lavoro fotografico.

La competenza in queste aree avanzate non solo migliora le capacità tecniche, ma favorisce anche una connessione più profonda tra creatività ed esecuzione tecnica, dando vita a immagini e grafiche digitali visivamente avvincenti e di grande risonanza emotiva.

Domande (MC 3.1.C.5)

1. **Come applica i principi di composizione come le linee direttrici, l'inquadratura o la regola dei terzi per evocare emozioni o narrazioni nella sua fotografia?**
2. **Come si uniscono più esposizioni o si uniscono le immagini per ottenere un'ampia gamma tonale o panorami coinvolgenti?**
3. **Come manipola la luce per trasmettere l'atmosfera, la consistenza e la profondità nel suo lavoro in studio?**

Gestione avanzata di immagini e grafica digitale - 4 (MC 3.1.C.6)

Informazioni di base

Identificazione dell'allievo	Qualsiasi cittadino
Titolo e codice della microcredenziale	Trattamento avanzato di immagini e grafica digitale - 4 Codice: MC 3.1.C.6
Paese(i)/Regione(i) dell'emittente	ROMANIA, GRECIA, CIPRO, IRLANDA, ITALIA http://dsw.projectsgallery.eu
Ente/i di assegnazione	Consorzio DSW Numero del progetto: 101087628
Data di emissione	Novembre 2023
Carico di lavoro figurativo necessario per raggiungere i risultati dell'apprendimento	Minimo 5 - Massimo 7 ore
Livello dell'esperienza di apprendimento che porta alla microcredenziale	AVANZATO
Tipo di valutazione	Domande contrassegnate automaticamente Numero di domande: 12 - 15 Punteggio di superamento: 75%
Forma di partecipazione all'attività di apprendimento	Online Asincrono
Tipo di garanzia della qualità utilizzata per sostenere la microcredenziale	Revisione tra pari

Risultati di apprendimento (MC 3.1.C.6)

Risultati di apprendimento (rif. Livelli 5-6 LO 3.1.123 - 3.1.126):

- **Conoscenza dei principi del responsive design.**
- Capacità di creare grafica multimediale.
- Capacità di creare grafica interattiva.
- Capacità di creare grafica animata.

Descrizione (MC 3.1.C.6)

Al livello avanzato di competenza nello sviluppo di immagini e grafica digitale, i professionisti dimostrano di possedere un'ampia gamma di competenze che si adattano a diversi paesaggi digitali, tra cui la padronanza del responsive design. La conoscenza avanzata del responsive design consente di creare grafica su misura per schermi di varie dimensioni e dispositivi. Questa competenza implica la comprensione di layout fluidi, immagini flessibili e media queries per garantire esperienze visive ottimali su desktop, tablet e dispositivi mobili.

Il design multimediale e interattivo comprende la creazione di grafica multimediale e di media interattivi e la progettazione per tecnologie emergenti come la realtà virtuale (VR) o le applicazioni di realtà aumentata (AR). Questa competenza comporta l'integrazione di audio, video, animazione ed elementi interattivi per creare esperienze utente coinvolgenti negli ambienti digitali.

L'esperienza nella creazione di contenuti digitali è la capacità di produrre contenuti attraverso un ampio spettro di media, tra cui video, animazione e web design interattivo, e mette in mostra capacità avanzate. Questa competenza implica una comprensione olistica dei diversi formati di contenuto, delle tecniche di produzione e delle metodologie di narrazione adattate a piattaforme e pubblici specifici.

La competenza nell'animazione è la capacità di creare grafica animata o GIF utilizzando software specializzati come Adobe After Effects o strumenti simili, il che significa competenze avanzate. Questa competenza comprende la padronanza dell'animazione keyframe, della grafica in movimento, dell'animazione dei personaggi e degli effetti visivi per produrre narrazioni visive dinamiche.

Domande (MC 3.1.C.6)

1. **Come si fa a garantire la coerenza visiva e l'esperienza dell'utente su diverse piattaforme?**
2. **Come si integrano audio, video, animazioni ed elementi interattivi per migliorare il coinvolgimento degli utenti?**
3. **Come si adattano le tecniche di creazione dei contenuti alle diverse piattaforme e ai diversi pubblici di riferimento?**
4. **Come si approccia all'animazione, incorporando movimento, effetti e narrazione?**

Gestione avanzata di immagini e grafica digitale - 5 (MC 3.1.C.7)

Informazioni di base

Identificazione dell'allievo	Qualsiasi cittadino
Titolo e codice della microcredenziale	Trattamento avanzato di immagini e grafica digitale - 5 Codice: MC 3.1.C.7
Paese(i)/Regione(i) dell'emittente	ROMANIA, GRECIA, CIPRO, IRLANDA, ITALIA http://dsw.projectsgallery.eu
Ente/i di assegnazione	Consorzio DSW Numero del progetto: 101087628
Data di emissione	Novembre 2023
Carico di lavoro figurativo necessario per raggiungere i risultati dell'apprendimento	Minimo 5 - Massimo 7 ore
Livello dell'esperienza di apprendimento che conduce alla microcredenziale	AVANZATO
Tipo di valutazione	Domande contrassegnate automaticamente Numero di domande: 12 - 15 Punteggio di superamento: 75%
Forma di partecipazione all'attività di apprendimento	Online Asincrono
Tipo di garanzia della qualità utilizzata per sostenere la microcredenziale	Revisione tra pari

Risultati di apprendimento (MC 3.1.C.7)

Risultati di apprendimento (rif. Livelli 5-6 LO 3.1.127 - 3.1.130):

- **Conoscenza del branding e del marketing.**
- Conoscenza degli aspetti etici e legali.
- Capacità di leadership.
- Adattabilità e apprendimento continuo.

Descrizione (MC 3.1.C.7)

L'esperienza avanzata nello sviluppo di immagini e grafica digitale comprende uno spettro di elementi essenziali che vanno oltre la competenza tecnica. L'acume commerciale e il marketing sono in primo piano e richiedono una profonda comprensione dei principi del branding e del marketing. La padronanza di questo settore implica la creazione di contenuti visivi che si armonizzano con gli obiettivi aziendali generali e li portino avanti. Inoltre, è indispensabile una solida conoscenza delle considerazioni etiche e legali. La competenza va oltre le abilità tecniche e comprende una conoscenza completa dei diritti di proprietà intellettuale e delle complessità delle licenze inerenti al design delle immagini.

Le capacità di direzione artistica e di gestione dei team sono fondamentali per guidare le imprese creative. Un'abile leadership è fondamentale per guidare i team, promuovere la creatività e supervisionare i progetti dall'inizio alla fine.

Un atteggiamento di adattabilità e una sete di apprendimento continuo costituiscono la base di una competenza avanzata. I professionisti devono accogliere prontamente nuovi software e strumenti, impegnandosi al contempo in una formazione continua. Questa mentalità garantisce di rimanere al passo con le tendenze e le tecniche in evoluzione, promuovendo l'innovazione e mantenendo la rilevanza nel panorama digitale in continua evoluzione.

In sintesi, l'esperienza nello sviluppo di immagini e grafica digitale comprende una miscela olistica di acume commerciale, consapevolezza etica, abilità manageriale e dedizione all'adattabilità e all'apprendimento continuo.

Domande (MC 3.1.C.7)

1. **Come descriverebbe il rapporto tra la creazione di contenuti visivi e gli obiettivi aziendali?**
2. **Può illustrare le principali considerazioni legali ed etiche che prende in considerazione quando progetta immagini o grafica per un progetto?**
3. **Come affronta la gestione del team e la direzione artistica per garantire il successo dell'esecuzione di progetti di immagine e grafica digitale?**
4. **In che modo vi tenete aggiornati sulle tendenze e sulle tecniche in evoluzione nel campo dell'immagine e della grafica digitale?**
5. **Potete fornire esempi del vostro impegno nell'apprendimento continuo e nell'adattamento a nuovi software o strumenti?**

Tecniche avanzate di produzione video digitale - 1 (MC 3.1.C.8)

Informazioni di base

Identificazione dell'allievo	Qualsiasi cittadino
Titolo e codice della microcredenziale	Tecniche avanzate di produzione video digitale - 1 Codice: MC 3.1.C.8
Paese(i)/Regione(i) dell'emittente	ROMANIA, GRECIA, CIPRO, IRLANDA, ITALIA http://dsw.projectsgallery.eu
Ente/i di assegnazione	Consorzio DSW Numero del progetto: 101087628
Data di emissione	Novembre 2023
Carico di lavoro figurativo necessario per raggiungere i risultati dell'apprendimento	Minimo 7 - Massimo 9 ore
Livello dell'esperienza di apprendimento che porta alla microcredenziale	AVANZATO
Tipo di valutazione	Domande contrassegnate automaticamente Numero di domande: 12 - 15 Punteggio di superamento: 75%
Forma di partecipazione all'attività di apprendimento	Online Asincrono
Tipo di garanzia della qualità utilizzata per sostenere la microcredenziale	Revisione tra pari

Risultati di apprendimento (MC 3.1.C.8)

Risultati di apprendimento (rif. Livelli 5-6 LO 3.1.131 - 3.1.134):

- **Conoscenza del color grading avanzato.**
- Capacità di utilizzare software di editing video avanzati.
- Capacità di effettuare editing e missaggio audio di livello esperto.
- Capacità di creare motion graphics e animazioni.

Descrizione (MC 3.1.C.9)

Al livello avanzato di competenza nella creazione e nel montaggio di video digitali, la padronanza di abilità complesse contribuisce a elevare la qualità e l'impatto dei contenuti video. La competenza avanzata nella gradazione del colore implica una comprensione approfondita della manipolazione di colori, contrasti e toni. Questa abilità consente ai creatori di migliorare l'attrattiva visiva, correggere i colori e mantenere la coerenza delle riprese, migliorando l'aspetto narrativo dei video.

Inoltre, è essenziale la padronanza nell'uso di software di editing video di livello professionale come Adobe Premiere Pro o DaVinci Resolve. Questa competenza comprende la gestione efficiente della timeline, le tecniche di montaggio avanzate e la familiarità con un'ampia gamma di strumenti e funzioni. Ciò consente ai creatori di ottenere risultati di editing sofisticati e di eseguire compiti di editing complessi in modo efficiente.

Inoltre, il possesso di competenze di editing e mixaggio audio di livello esperto è fondamentale. La capacità di gestire tracce audio complesse, ripulire l'audio, regolare i livelli, applicare effetti e mixare più sorgenti audio garantisce un suono di alta qualità nei contenuti video, completando efficacemente gli elementi visivi. Inoltre, la competenza in motion graphics e animazione è essenziale. Ciò include l'abilità di creare e integrare elementi dinamici come motion graphics, titoli, terze parti inferiori e animazioni utilizzando software come Adobe After Effects, arricchendo l'aspetto di narrazione visiva e migliorando il coinvolgimento generale nei video.

L'esperienza di livello avanzato nella creazione di video digitali implica la padronanza della gradazione del colore avanzata, la competenza nel software di editing video professionale, l'editing audio di livello esperto, la grafica e l'animazione.

Domande (MC 3.1.C.8)

1. In che modo la conoscenza approfondita e l'abilità nella manipolazione dei colori, dei contrasti e dei toni contribuiscono a migliorare il fascino visivo, la creazione di atmosfere e gli aspetti narrativi dei video?
2. In che modo la padronanza di un software di editing video di livello professionale contribuisce alla gestione efficiente della timeline, all'utilizzo di tecniche di editing avanzate e allo sfruttamento di un'ampia gamma di strumenti e funzioni per il miglioramento dei video?
3. In che modo la capacità di gestire tracce audio complesse, ripulire l'audio, regolare i livelli, applicare effetti e mixare più sorgenti audio contribuisce a elevare l'esperienza audiovisiva complessiva nella produzione video?
4. In che modo la competenza nella creazione e nell'integrazione di motion graphics, titoli, terze parti inferiori e animazioni utilizzando software come Adobe After Effects aggiunge elementi dinamici e profondità narrativa ai video? Fornite esempi di come la grafica in movimento migliora i contenuti video.

Tecniche avanzate di produzione video digitale - 2 (MC 3.1.C.9)

Informazioni di base

Identificazione dell'allievo	Qualsiasi cittadino
Titolo e codice della microcredenziale	Tecniche avanzate di produzione video digitale - 2 Codice: MC 3.1.C.9
Paese(i)/Regione(i) dell'emittente	ROMANIA, GRECIA, CIPRO, IRLANDA, ITALIA http://dsw.projectsgallery.eu
Ente/i di assegnazione	Consorzio DSW Numero del progetto: 101087628
Data di emissione	Novembre 2023
Carico di lavoro figurativo necessario per raggiungere i risultati dell'apprendimento	Minimo 7 - Massimo 9 ore
Livello dell'esperienza di apprendimento che porta alla microcredenziale	AVANZATO
Tipo di valutazione	Domande contrassegnate automaticamente Numero di domande: 12 - 15 Punteggio di superamento: 75%
Forma di partecipazione all'attività di apprendimento	Online Asincrono
Tipo di garanzia della qualità utilizzata per sostenere la microcredenziale	Revisione tra pari

Risultati di apprendimento (MC 3.1.C.9)

Risultati di apprendimento (rif. Livelli 5-6 LO 3.1.135 - 3.1.138):

- **Capacità di utilizzare effetti avanzati e compositing.**
- Capacità di eseguire il montaggio multicamera.
- Capacità di utilizzare tecniche avanzate di narrazione.
- Capacità di eseguire operazioni di compressione e ottimizzazione video di alto livello.

Descrizione (MC 3.1.C.9)

Al livello avanzato di competenza nella creazione e nel montaggio di video digitali, un insieme di competenze diverse contribuisce alla realizzazione di contenuti video di alta qualità. Le competenze avanzate in materia di effetti e compositing comportano l'applicazione di effetti visivi complessi, la perfetta integrazione di più livelli, le tecniche di green screen e l'incorporazione di CGI o effetti speciali. Inoltre, la competenza nel montaggio multicamera è fondamentale. La capacità di sincronizzare e montare filmati provenienti da diverse telecamere o fonti consente di creare contenuti video dinamici e coesi, particolarmente utili per eventi, interviste o produzioni con angolazioni multiple, migliorando la narrazione e il coinvolgimento visivo.

La padronanza delle tecniche avanzate di narrazione è essenziale. Ciò include competenze nella strutturazione di narrazioni, nella comprensione del ritmo, nella scrittura di sceneggiature, nello storyboarding e nella creazione di narrazioni visive avvincenti. Inoltre, è fondamentale possedere competenze di alto livello in materia di compressione e ottimizzazione video. La comprensione dei diversi codec video, dei formati e delle loro impostazioni ottimali per le varie piattaforme consente ai creatori di comprimere i video senza compromettere la qualità, assicurando una riproduzione e una distribuzione ottimali su diversi supporti.

L'esperienza di livello avanzato nella creazione di video digitali comprende effetti e compositing avanzati, capacità di montaggio multicamera, padronanza di tecniche di narrazione avanzate e capacità di compressione e ottimizzazione video di alto livello.

Domande (MC 3.1.C.9)

1. In che modo le competenze nell'applicazione di effetti visivi avanzati, nell'utilizzo di tecniche di green screen (chroma key) e nell'integrazione di CGI o effetti speciali contribuiscono a migliorare il fascino visivo e gli aspetti narrativi dei video? Fornite esempi di come queste tecniche elevino i contenuti video.
2. In che modo la capacità di sincronizzare e modificare le riprese provenienti da più telecamere o fonti contribuisce alla creazione di contenuti video dinamici, soprattutto in eventi, interviste o produzioni con angolazioni multiple?
3. In che modo la padronanza nella strutturazione della narrazione, nella comprensione del ritmo e nella creazione di storie coinvolgenti attraverso i contenuti video influisce sul coinvolgimento emotivo e sulla comprensione del pubblico?
4. In che modo la capacità di comprimere i video senza compromettere la qualità sulla base della comprensione dei diversi codec video, dei formati e delle loro impostazioni ottimali per le varie piattaforme contribuisce all'ottimizzazione dei contenuti video per le diverse esperienze di visione?

Tecniche avanzate di produzione video digitale - 3 (MC 3.1.C.10)

Informazioni di base

Identificazione dell'allievo	Qualsiasi cittadino
Titolo e codice della microcredenziale	Tecniche avanzate di produzione video digitale - 3 Codice: MC 3.1.C.10
Paese(i)/Regione(i) dell'emittente	ROMANIA, GRECIA, CIPRO, IRLANDA, ITALIA http://dsw.projectsgallery.eu
Ente/i di assegnazione	Consorzio DSW Numero del progetto: 101087628
Data di emissione	Novembre 2023
Carico di lavoro figurativo necessario per raggiungere i risultati dell'apprendimento	Minimo 7 - Massimo 9 ore
Livello dell'esperienza di apprendimento che porta alla microcredenziale	AVANZATO
Tipo di valutazione	Domande contrassegnate automaticamente Numero di domande: 12 - 15 Punteggio di superamento: 75%
Forma di partecipazione all'attività di apprendimento	Online Asincrono
Tipo di garanzia della qualità utilizzata per sostenere la microcredenziale	Revisione tra pari

Risultati di apprendimento (MC 3.1.C.10)

Risultati di apprendimento (rif. Livelli 5-6 LO 3.1.139 - 3.1.142):

- **Conoscenza della cinematografia e della composizione delle inquadrature.**
- Capacità di realizzare transizioni avanzate attraverso tecniche di editing.
- Capacità di keyframing avanzato e di controllo dell'animazione.
- Capacità di creare effetti sonori di alta qualità.

Descrizione (MC 3.1.C.10)

Al livello avanzato di competenza nella creazione e nel montaggio di video digitali, la competenza nella cinematografia e nella composizione delle inquadrature implica una comprensione avanzata delle tecniche di ripresa, delle inquadrature, delle regole di composizione e delle impostazioni di illuminazione. Queste conoscenze consentono ai creatori di realizzare riprese visivamente accattivanti e d'impatto che trasmettono emozioni e messaggi in modo efficace attraverso le immagini.

Inoltre, la padronanza delle transizioni e delle tecniche di montaggio avanzate è fondamentale. L'abilità nell'uso di transizioni intricate e di tecniche di montaggio complesse come i tagli di corrispondenza, i salti e la rimappatura temporale migliora la narrazione e amplifica l'attrattiva visiva del video, creando un'esperienza visiva coinvolgente e senza soluzione di continuità.

Inoltre, il possesso di competenze avanzate in materia di keyframing e controllo dell'animazione consente di manipolare con precisione l'animazione e gli effetti all'interno degli elementi video. Questa abilità permette ai creatori di avere movimenti dettagliati e controllati, migliorando la dinamica visiva e la narrazione del video. Inoltre, l'esperienza nel sound design e nel foley di alta qualità aggiunge profondità all'esperienza audiovisiva. L'abilità di aggiungere effetti sonori dettagliati, atmosfera e foley, che comporta la creazione di effetti sonori per le azioni, arricchisce la narrazione audiovisiva complessiva, completando gli elementi visivi per un'esperienza più coinvolgente e immersiva per lo spettatore.

L'esperienza di livello avanzato nella creazione di video digitali implica la padronanza della cinematografia e della composizione delle inquadrature, l'abilità nelle transizioni avanzate e nelle tecniche di montaggio, l'abilità nel controllo dei fotogrammi chiave e dell'animazione, nonché l'esperienza nella progettazione del suono e del foley di alta qualità.

Domande (MC 3.1.C.10)

1. In che modo le tecniche avanzate di ripresa, l'inquadratura, le regole di composizione e le impostazioni di illuminazione contribuiscono a creare scatti visivamente accattivanti e d'impatto?
2. In che modo la competenza nell'uso di transizioni intricate e di tecniche di montaggio complesse, come i tagli di corrispondenza, i salti e la rimappatura temporale, contribuisce a elevare la qualità complessiva e l'impatto dei contenuti video?
3. In che modo il keyframing preciso per l'animazione e il controllo degli effetti consente un movimento dettagliato e controllato all'interno degli elementi video? Fornite esempi che dimostrino come le tecniche avanzate di keyframing possano elevare il fascino visivo dei contenuti video.
4. In che modo l'esperienza nell'aggiungere effetti sonori dettagliati, atmosfera e Foley contribuisce a migliorare l'esperienza audiovisiva complessiva dei contenuti video?

Tecniche avanzate di produzione video digitale - 4 (MC 3.1.C.11)

Informazioni di base

Identificazione dell'allievo	Qualsiasi cittadino
Titolo e codice della microcredenziale	Tecniche avanzate di produzione video digitale - 4 Codice: MC 3.1.C.12
Paese(i)/Regione(i) dell'emittente	ROMANIA, GRECIA, CIPRO, IRLANDA, ITALIA http://dsw.projectsgallery.eu
Ente/i di assegnazione	Consorzio DSW Numero del progetto: 101087628
Data di emissione	Novembre 2023
Carico di lavoro figurativo necessario per raggiungere i risultati dell'apprendimento	Minimo 7 - Massimo 9 ore
Livello dell'esperienza di apprendimento che porta alla microcredenziale	AVANZATO
Tipo di valutazione	Domande contrassegnate automaticamente Numero di domande: 12 - 15 Punteggio di superamento: 75%
Forma di partecipazione all'attività di apprendimento	Online Asincrono
Tipo di garanzia di qualità utilizzata per sostenere la microcredenziale	Revisione tra pari

Risultati di apprendimento (MC 3.1.C.11)

Risultati di apprendimento (rif. Livelli 5-6 LO 3.1.143 - 3.1.146):

- **Comprensione della produzione di video a 360°.**
- Comprensione legale e del copyright.
- Capacità di gestione collaborativa dei progetti.
- Adattabilità e capacità di stare al passo con le tendenze.

Descrizione (MC 3.1.C.11)

Al livello avanzato di competenza nella creazione e nell'editing di video digitali, un set di competenze diversificate è essenziale per navigare tra le complessità e le innovazioni del settore. La competenza nella produzione di video a 360° implica una conoscenza completa e la capacità di creare video immersivi a 360 gradi. Questa competenza comprende la ripresa, il montaggio e l'editing di filmati per la realtà virtuale (VR) o per esperienze immersive, consentendo ai creatori di creare contenuti coinvolgenti e immersivi.

Inoltre, è fondamentale una forte comprensione degli aspetti legali legati alla creazione di contenuti video. La conoscenza dei diritti d'autore, delle licenze, dell'uso corretto e delle autorizzazioni per la musica, i filmati e altro materiale protetto da copyright garantisce la conformità e riduce i rischi legali, salvaguardando i creatori da potenziali violazioni del copyright.

Inoltre, l'abilità nella gestione collaborativa dei progetti è fondamentale. La capacità di condurre e gestire progetti video complessi che coinvolgono più membri del team richiede un coordinamento, una programmazione e una supervisione efficaci dei diversi aspetti della produzione, garantendo un flusso di lavoro coeso ed efficiente.

Inoltre, sono essenziali l'adattabilità e l'impegno a rimanere al passo con le tendenze e le tecnologie nel panorama della creazione di contenuti video digitali. Essere aperti all'apprendimento e abbracciare le tendenze e le tecniche in evoluzione garantisce la pertinenza e l'innovazione, consentendo ai creatori di offrire contenuti all'avanguardia.

Un'esperienza di livello avanzato nella creazione di video digitali implica una competenza nella produzione di video a 360°, una forte comprensione degli aspetti legali, un'abilità nella gestione collaborativa dei progetti e un impegno ad adattarsi e a rimanere aggiornati sulle tendenze del settore. L'insieme di queste competenze consente ai creatori di produrre contenuti video innovativi, legalmente conformi e coinvolgenti, in grado di conquistare il pubblico moderno.

Domande (MC 3.1.C.11)

1. Spiegare il processo di creazione di video immersivi a 360 gradi per la realtà virtuale (VR) o esperienze immersive.
2. Discutere i passaggi chiave, tra cui le tecniche di ripresa, lo stitching dei filmati e le pratiche di editing necessarie per produrre video a 360° di alta qualità.
3. Fornire esempi che illustrino come l'adesione a questi aspetti legali possa influenzare la produzione e la distribuzione di contenuti video.
4. Spiegare gli elementi principali della gestione collaborativa dei progetti, comprese le strategie di coordinamento, programmazione e supervisione dei diversi aspetti della produzione.



LIVELLO ESPERTO (LIVELLO 7 e LIVELLO 8)



Stilizzazione e personalizzazione di alto livello di testi digitali - 1 (MC 3.1.D.1)

Informazioni di base

Identificazione dell'allievo	Qualsiasi cittadino
Titolo e codice della microcredenziale	Stilizzazione e personalizzazione di alto livello del testo digitale - 1 Codice: MC 3.1.D.1
Paese(i)/Regione(i) dell'emittente	ROMANIA, GRECIA, CIPRO, IRLANDA, ITALIA http://dsw.projectsgallery.eu
Ente/i di assegnazione	Consorzio DSW Numero del progetto: 101087628
Data di emissione	Novembre 2023
Carico di lavoro figurativo necessario per raggiungere i risultati dell'apprendimento	Minimo 8 - Massimo 10 ore
Livello dell'esperienza di apprendimento che porta alla microcredenziale	Altamente specializzato
Tipo di valutazione	Domande contrassegnate automaticamente Numero di domande: 16 - 20 Punteggio di superamento: 75%
Forma di partecipazione all'attività di apprendimento	Online Asincrono
Tipo di garanzia della qualità utilizzata per sostenere la microcredenziale	Revisione tra pari

Risultati di apprendimento (MC 3.1.D.1)

Risultati di apprendimento (rif. Livelli 5-6 LO 3.1.147- 3.1.151):

- **Profonda conoscenza della tipografia e dei principi di composizione tipografica.**
- Conoscenza approfondita dei sistemi di griglie e della teoria del colore.
- Conoscenza degli strumenti di visualizzazione dei dati e delle guide di stile.
- Conoscenza e comprensione dei principi di formattazione del testo basato sulla stampa.
- Capacità di applicare tecniche di compatibilità e di utilizzare software di progettazione grafica vettoriale.

Descrizione (MC 3.1.D.1)

A questo livello di competenza, ci si aspetta che gli utenti abbiano acquisito la conoscenza e la comprensione altamente specializzata di elementi molto complessi che possono essere integrati nel testo digitale, insieme alle tecniche di formattazione associate, che includono:

- una profonda comprensione dei principi della tipografia; ciò implica la conoscenza dei caratteri tipografici, dei font, dell'accoppiamento dei font, della metrica dei font e della crenatura, nonché la comprensione delle tecniche di controllo dell'interlinea e della spaziatura delle lettere per ottenere risultati tipografici precisi,
- una comprensione completa dei principi di composizione tipografica; ciò include la conoscenza di linearità, tracciatura, sillabazione, giustificazione e l'uso di legature e caratteri speciali,
- La comprensione della psicologia e dei principi della teoria del colore è fondamentale quando si formatta un testo con il colore, sia per il web che per la stampa,
- una profonda conoscenza dei sistemi di griglie per la progettazione dei layout, fondamentale per creare documenti, siti web o applicazioni ben strutturati e visivamente accattivanti, e la conoscenza degli strumenti e delle tecniche di visualizzazione dei dati per presentare efficacemente i dati all'interno di documenti di testo o contenuti web,
- familiarità con le guide di stile come il Chicago Manual of Style, APA o MLA, a seconda dei requisiti specifici dei vostri progetti.

La comprensione della formattazione del testo basato sulla stampa, che implica la conoscenza di alette, segni di taglio, profili di colore e preparazione di file pronti per la stampa, dovrebbe essere alla portata di qualsiasi utente con un livello di competenza altamente specializzato nello sviluppo di contenuti testuali digitali.

Domande (MC 3.1.D.1)

1. **Spiegare l'utilizzo di sistemi avanzati di controllo delle versioni (ad esempio, Git) per gestire le versioni dei documenti, la ramificazione e l'unione in un ambiente collaborativo.**
2. Descrivere il processo di integrazione della generazione di documenti con fonti di dati esterne (ad esempio, database, API) utilizzando strumenti specializzati o interfacce di programmazione.
3. **Spiegare tecniche altamente specializzate per garantire la sicurezza dei documenti, tra cui metodi di crittografia, firme digitali e pratiche di archiviazione sicura dei documenti.**

Stilizzazione e personalizzazione di alto livello di testi digitali - 2 (MC 3.1.D.2)

Informazioni di base

Identificazione dell'allievo	Qualsiasi cittadino
Titolo e codice della microcredenziale	Stilizzazione e personalizzazione di alto livello del testo digitale - 2 Codice: MC 3.1.D.2
Paese(i)/Regione(i) dell'emittente	ROMANIA, GRECIA, CIPRO, IRLANDA, ITALIA http://dsw.projectsgallery.eu
Ente/i di assegnazione	Consorzio DSW Numero del progetto: 101087628
Data di emissione	Novembre 2023
Carico di lavoro figurativo necessario per raggiungere i risultati dell'apprendimento	Minimo 8 - Massimo 10 ore
Livello dell'esperienza di apprendimento che porta alla microcredenziale	Altamente specializzato
Tipo di valutazione	Domande contrassegnate automaticamente Numero di domande: 16 - 20 Punteggio di superamento: 75%
Forma di partecipazione all'attività di apprendimento	Online Asincrono
Tipo di garanzia di qualità utilizzata per sostenere la microcredenziale	Revisione tra pari

Risultati di apprendimento (MC 3.1.D.2)

Risultati di apprendimento (rif. Livelli 5-6 LO 3.1.152 - 3.1.156):

- **Capacità di utilizzare strumenti per il desktop publishing e per la formattazione di testi sul web.**
- Capacità di lavorare con sistemi di controllo delle versioni e linguaggi di scripting avanzati.
- **Capacità di gestire progetti di progettazione complessi e procedure di garanzia della qualità.**
- **Capacità e competenza nell'uso dei linguaggi di markup.**
- **Consapevolezza di progettare e formattare documenti di alta qualità e altamente accessibili.**

Descrizione (MC 3.1.D.2)

A un livello altamente specializzato di formattazione digitale del testo, ci si aspetta che gli utenti abbiano una profonda comprensione dei vari linguaggi di markup, dei principi di composizione tipografica e di progettazione grafica e delle tecniche per presentare efficacemente i dati all'interno di documenti di testo o contenuti web. A questo livello di competenza, gli individui dovrebbero essere in grado di lavorare con sistemi di controllo di versione come Git, utile per il lavoro collaborativo e per tracciare le modifiche nei progetti di formattazione del testo, dovrebbero essere in grado di utilizzare linguaggi di script come JavaScript o Python, che possono essere utili per automatizzare le attività di formattazione ripetitive, dovrebbero essere in grado di utilizzare software di progettazione vettoriale per la creazione di grafica e icone personalizzate e dovrebbero essere in grado di garantire una visualizzazione corretta e coerente dei testi di formattazione su piattaforme e sistemi diversi. Inoltre, gli utenti di questo livello devono essere in grado di gestire e organizzare progetti complessi e possedere competenze trasversali come la capacità di gestire il tempo, la capacità di stabilire le priorità dei compiti e la capacità di comunicare con i team.

La capacità di utilizzare le piattaforme CMS più diffuse, ad esempio per la formattazione e la gestione dei contenuti sul web, o l'esperienza nell'uso di un software di desktop publishing professionale dovrebbero rientrare nelle capacità di qualsiasi utente a questo livello di competenza. Inoltre, a questo livello di competenza sono richieste competenze nei linguaggi di markup come HTML, XML e LaTeX, che includono la capacità di scrivere codice personalizzato per i requisiti di formattazione, o abilità nei test per garantire che il testo formattato soddisfi tutti i requisiti e gli standard.

A questo livello altamente specializzato, gli utenti possono anche aver bisogno di tenersi aggiornati sulle ultime tendenze e tecnologie del settore, poiché la formattazione digitale dei testi è un campo in continua evoluzione.

Domande (MC 3.1.D.2)

1. In che modo i modelli di documento possono essere popolati dinamicamente con contenuti variabili attraverso l'uso di linguaggi di scripting o API specializzati?
2. Come si possono utilizzare linguaggi di programmazione o di scripting avanzati per sviluppare strumenti o estensioni personalizzate all'interno di un ecosistema di software di elaborazione testi?
3. Spiegare come strumenti specializzati di conversione dei documenti o metodi di scripting gestiscono conversioni complesse tra diversi formati di documenti, preservando la formattazione e le strutture complesse.

Padronanza in Digital Image and Graphics Design - 1 (MC 3.1.D.3)

Informazioni di base

Identificazione dell'allievo	Qualsiasi cittadino
Titolo e codice della microcredenziale	Padronanza in Digital Image and Graphics Design - 1 Codice: MC 3.1.D.3
Paese(i)/Regione(i) dell'emittente	ROMANIA, GRECIA, CIPRO, IRLANDA, ITALIA http://dsw.projectsgallery.eu
Ente/i di assegnazione	Consorzio DSW Numero del progetto: 101087628
Data di emissione	Novembre 2023
Carico di lavoro figurativo necessario per raggiungere i risultati dell'apprendimento	Minimo 8 - Massimo 10 ore
Livello dell'esperienza di apprendimento che porta alla microcredenziale	Altamente specializzato
Tipo di valutazione	Domande contrassegnate automaticamente Numero di domande: 16 - 20 Punteggio di superamento: 75%
Forma di partecipazione all'attività di apprendimento	Online Asincrono
Tipo di garanzia della qualità utilizzata per sostenere la microcredenziale	Revisione tra pari

Risultati di apprendimento (MC 3.1.D.3)

Risultati di apprendimento (rif. Livelli 5-6 LO 3.1.157 - 3.1.160):

- **Comprensione delle tecniche di progettazione avanzata specifiche di nicchia.**
- Comprensione approfondita delle tecniche di progettazione specifiche di una nicchia.
- Capacità di utilizzare strumenti software altamente specializzati.
- Capacità di creare grafica specifica per la nicchia.

Descrizione (MC 3.1.D.3)

Il raggiungimento di una competenza altamente specializzata nel campo delle immagini e della grafica digitale richiede un insieme di competenze poliedriche. La conoscenza approfondita di tecniche avanzate uniche per la nicchia di riferimento costituisce la pietra angolare. Ciò comprende la padronanza di metodi di ritocco esoterici, l'uso di filtri altamente specializzati e l'esecuzione di processi artistici digitali specifici che spingono i confini della creatività e della precisione tecnica.

Inoltre, questa competenza va oltre le capacità tecniche e comprende una comprensione approfondita dell'argomento della nicchia. Che si tratti di imaging medico, visualizzazione scientifica o domini tecnici intricati, una comprensione profonda garantisce una rappresentazione accurata e una comunicazione efficace di concetti complessi attraverso mezzi visivi.

È fondamentale la completa padronanza di un software specializzato e adatto alla nicchia. Questa competenza consente di eseguire e manipolare le immagini senza soluzione di continuità, con eccezionale finezza e precisione, sfruttando tutto il potenziale degli strumenti disponibili. Inoltre, questa competenza consiste nella capacità di creare o replicare stili visivi o movimenti artistici specifici di una nicchia. L'abilità nel creare o emulare un'estetica altamente personalizzata contribuisce a stabilire nuovi standard e a superare i confini creativi all'interno della nicchia, stabilendo una firma artistica unica che risuona con il pubblico a cui è destinata.

Domande (MC 3.1.D.3)

1. **In che modo queste tecniche contribuiscono alla qualità e all'innovazione dei vostri progetti?**
2. **Descrivete il vostro livello di comprensione ed esperienza nella materia rilevante per la nicchia, come l'imaging medico, la visualizzazione scientifica o altre aree specializzate.**
3. **In che modo queste conoscenze informano e migliorano il vostro approccio alla creazione di contenuti visivi in questi ambiti?**
4. **In che misura avete utilizzato software o strumenti specializzati nei vostri progetti e potete evidenziare funzionalità o tecniche specifiche all'interno di questi programmi che dimostrino la vostra padronanza?**
5. **In che modo l'estetica personalizzata contribuisce all'impatto e all'unicità del vostro lavoro di immagine e grafica digitale all'interno di una nicchia specifica?**

Padronanza in Digital Image and Graphics Design - 2 (MC 3.1.D.4)

Informazioni di base

Identificazione dell'allievo	Qualsiasi cittadino
Titolo e codice della microcredenziale	Padronanza in Digital Image and Graphics Design - 2 Codice: MC 3.1.D.4
Paese(i)/Regione(i) dell'emittente	ROMANIA, GRECIA, CIPRO, IRLANDA, ITALIA http://dsw.projectsgallery.eu
Ente/i di assegnazione	Consorzio DSW Numero del progetto: 101087628
Data di emissione	Novembre 2023
Carico di lavoro figurativo necessario per raggiungere i risultati dell'apprendimento	Minimo 10 - Massimo 12 ore
Livello dell'esperienza di apprendimento che porta alla microcredenziale	Altamente specializzato
Tipo di valutazione	Domande contrassegnate automaticamente Numero di domande: 16 - 20 Punteggio di superamento: 75%
Forma di partecipazione all'attività di apprendimento	Online Asincrono
Tipo di garanzia della qualità utilizzata per sostenere la microcredenziale	Revisione tra pari

Risultati di apprendimento (MC 3.1.D.4)

Risultati di apprendimento (rif. Livelli 5-6 LO 3.1.161 - 3.1.164):

- **Capacità di utilizzare tecniche di stampa specifiche per la nicchia.**
- **Capacità di utilizzare apparecchiature hardware specifiche per la nicchia.**
- **Capacità di sviluppare progetti specifici su misura.**
- Capacità di collaborazione.

Descrizione (MC 3.1.D.4)

L'esperienza altamente specializzata nello sviluppo di immagini e grafiche digitali comprende un insieme di competenze sfaccettate, adattate a requisiti specifici di nicchia. La competenza nella stampa e nell'output specifici di nicchia è un'abilità fondamentale. Questa competenza comporta la preparazione meticolosa di immagini per output specializzati, come stampe artistiche di grandi dimensioni, documentazione tecnica o formati di visualizzazione non convenzionali, garantendo la massima precisione e qualità nella rappresentazione visiva finale.

Inoltre, la padronanza si estende alle competenze hardware relative alla nicchia, che richiedono un'abilità con apparecchiature specializzate come fotocamere di fascia alta, stampanti o scanner 3D pertinenti alla nicchia. Questa competenza consente di utilizzare senza problemi l'hardware per acquisire, manipolare o riprodurre immagini con standard elevati.

Un tratto distintivo di questa esperienza è la capacità di sviluppare soluzioni, script o algoritmi personalizzati per affrontare sfide di design altamente specializzate. Questa capacità facilita la risoluzione di problemi innovativi, consentendo la creazione di soluzioni visive uniche e personalizzate, specifiche per le esigenze della nicchia. Inoltre, la collaborazione con specialisti di diversi settori, come scienziati, ingegneri o storici, è fondamentale. L'esperienza di lavoro a fianco di professionisti di questi settori assicura una comprensione approfondita delle loro esigenze e facilita la creazione di contenuti visivi altamente specializzati che comunicano con precisione informazioni complesse, rispettando gli standard e i requisiti della nicchia.

Domande (MC 3.1.D.4)

1. **Può fornire esempi della sua esperienza nella preparazione di immagini per produzioni specifiche di nicchia, come stampe d'arte di grandi dimensioni, documentazione tecnica o formati espositivi unici?**
2. **Come fate a garantire la qualità e la precisione di questi output nel vostro flusso di lavoro?**
3. **In che misura ha utilizzato telecamere di fascia alta, stampanti, scanner 3D o altri strumenti specializzati nei suoi progetti e come hanno contribuito al raggiungimento di specifici obiettivi visivi?**
4. **In che modo le soluzioni personalizzate migliorano o semplificano il vostro flusso di lavoro, dimostrando la vostra capacità di innovare in risposta a richieste specifiche di nicchia?**
5. **Come affrontate la collaborazione e la comunicazione con gli specialisti per garantire che i contenuti visivi soddisfino le loro esigenze specifiche e siano in linea con gli obiettivi del progetto all'interno della nicchia?**

Padronanza in Digital Image and Graphics Design - 3 (MC 3.1.D.5)

Informazioni di base

Identificazione dell'allievo	Qualsiasi cittadino
Titolo e codice della microcredenziale	Padronanza in Digital Image and Graphics Design - 3 Codice: MC 3.1.D.5
Paese(i)/Regione(i) dell'emittente	ROMANIA, GRECIA, CIPRO, IRLANDA, ITALIA http://dsw.projectsgallery.eu
Ente/i di assegnazione	Consorzio DSW Numero del progetto: 101087628
Data di emissione	Novembre 2023
Carico di lavoro figurativo necessario per raggiungere i risultati dell'apprendimento	Minimo 10 - Massimo 12 ore
Livello dell'esperienza di apprendimento che porta alla microcredenziale	Altamente specializzato
Tipo di valutazione	Domande contrassegnate automaticamente Numero di domande: 16 - 20 Punteggio di superamento: 75%
Forma di partecipazione all'attività di apprendimento	Online Asincrono
Tipo di garanzia della qualità utilizzata per sostenere la microcredenziale	Revisione tra pari

Risultati di apprendimento (MC 3.1.D.5)

Risultati di apprendimento (rif. Livelli 5-6 LO 3.1.1165 - 3.1.168):

- **Capacità di creare un portafoglio specifico di nicchia.**
- Capacità di insegnamento e tutoraggio.
- Impegno nell'apprendimento
- Impegno per l'innovazione.

Descrizione (MC 3.1.D.5)

L'esperienza altamente specializzata nello sviluppo di immagini e grafica digitale va oltre la competenza tecnica e comprende attributi distinti essenziali per la leadership del settore. Un ampio portfolio testimonia questa competenza, mostrando una serie di progetti che incarnano la maestria all'interno della nicchia specifica. Questo portfolio incarna un corpus sostanziale di lavori caratterizzati da innovazione, precisione e profondità, che dimostrano una comprensione e un'applicazione completa di competenze specialistiche.

Inoltre, questo livello di competenza implica la capacità di impartire conoscenze e competenze, con particolare attenzione all'insegnamento, al tutoraggio o alla conduzione di workshop. Condividere le competenze e coltivare la prossima generazione di specialisti rafforza la propria posizione di leader del settore, favorendo la crescita e l'innovazione all'interno della nicchia.

Un aspetto fondamentale delle competenze altamente specializzate è l'impegno all'apprendimento continuo e all'innovazione. I professionisti di questo livello si dedicano a rimanere all'avanguardia del settore impegnandosi attivamente nell'apprendimento continuo, conducendo ricerche e sperimentando tecniche innovative all'interno della nicchia. Questo impegno garantisce l'adattamento alle tendenze emergenti, l'esplorazione di nuove metodologie e la continua evoluzione del mestiere. In questo modo, le competenze altamente specializzate nello sviluppo di immagini e grafica digitale sono caratterizzate dalla capacità di educare e guidare, insieme a un'insaziabile spinta all'apprendimento continuo e all'innovazione, plasmando il futuro del settore e mantenendo una posizione di autorità al suo interno.

Domande (MC 3.1.D.5)

1. **In che modo il vostro ampio portfolio all'interno della nicchia specifica dimostra la vostra padronanza e il vostro contributo al progresso della nicchia?**
2. In che modo ha trasmesso conoscenze e competenze ad altri e quali metodi o approcci utilizza per educare e guidare efficacemente gli aspiranti specialisti del settore?
3. Come dimostrata il vostro impegno nell'apprendimento continuo, nella ricerca e nell'innovazione all'interno della nicchia dello sviluppo di immagini e grafica digitale?
4. In che modo integrate il vostro apprendimento continuo e gli approcci innovativi nella vostra pratica all'interno della nicchia specifica?
5. In che modo questo impegno nella crescita continua e nell'esplorazione di nuove metodologie contribuisce alla qualità e all'avanzamento del vostro lavoro nello sviluppo di immagini e grafica digitale?

Padronanza della produzione video digitale - 1 (MC 3.1.D.6)

Informazioni di base

Identificazione dell'allievo	Qualsiasi cittadino
Titolo e codice della microcredenziale	Padronanza della produzione video digitale - 1 Codice: MC 3.1.D.6
Paese(i)/Regione(i) dell'emittente	ROMANIA, GRECIA, CIPRO, IRLANDA, ITALIA http://dsw.projectsgallery.eu
Ente/i di assegnazione	Consorzio DSW Numero del progetto: 101087628
Data di emissione	Novembre 2023
Carico di lavoro figurativo necessario per raggiungere i risultati dell'apprendimento	Minimo 10 - Massimo 12 ore
Livello dell'esperienza di apprendimento che porta alla microcredenziale	Altamente specializzato
Tipo di valutazione	Domande contrassegnate automaticamente Numero di domande: 16 - 20 Punteggio di superamento: 75%
Forma di partecipazione all'attività di apprendimento	Online Asincrono
Tipo di garanzia della qualità utilizzata per sostenere la microcredenziale	Revisione tra pari

Risultati di apprendimento (MC 3.1.D.6)

Risultati di apprendimento (rif. Livelli 5-6 LO 3.1.169 - 3.1.172):

- **Conoscenza della modellazione e dell'animazione 3D avanzata.**
- Capacità di realizzare una gradazione del colore avanzata.
- Capacità di sviluppare un sound design di livello esperto.
- Specializzazione in produzione video VR/AR.

Descrizione (MC 3.1.D.6)

Al livello altamente specializzato di competenza nella creazione e nel montaggio di video digitali, un set di competenze raffinate consente ai creatori di spingersi oltre i confini della creatività e dell'innovazione. La competenza nella modellazione e nell'animazione 3D avanzata implica una profonda conoscenza e abilità nella creazione di modelli e animazioni tridimensionali, integrandoli perfettamente nei progetti video. Questa competenza conferisce un'ulteriore dimensione di profondità e realismo alla narrazione visiva, arricchendo l'esperienza visiva complessiva.

Inoltre, la padronanza della gradazione avanzata del colore indica una profonda comprensione della teoria, della manipolazione e delle tecniche di correzione del colore. Questa padronanza consente ai creatori di migliorare abilmente la narrazione visiva, di creare atmosfere e di mantenere la coerenza dei contenuti video, elevando l'impatto e la coerenza della narrazione.

Inoltre, il possesso di competenze di sound design di alto livello è fondamentale. La competenza nella creazione, nel mixaggio e nell'editing di elementi audio come Foley, effetti sonori e musica consente di integrare perfettamente elementi uditivi che completano ed elevano la narrazione visiva, arricchendo l'esperienza audiovisiva complessiva.

Inoltre, le competenze specialistiche nella produzione di video VR/AR denotano la capacità di produrre esperienze immersive attraverso la creazione di contenuti in Realtà Virtuale (VR) o Realtà Aumentata (AR). La comprensione delle sfide e delle tecniche uniche coinvolte in questi formati consente ai creatori di creare contenuti video accattivanti e coinvolgenti che trasportano gli spettatori in mondi interattivi e immersivi.

Le competenze altamente specializzate nella creazione di video digitali comprendono l'abilità nella modellazione e nell'animazione 3D avanzata, la padronanza del color grading avanzato, le capacità di sound design di livello esperto e le competenze specializzate nella produzione di video VR/AR. Queste competenze specializzate consentono ai creatori di innovare, creare esperienze coinvolgenti e superare i limiti della narrazione nel panorama dei video digitali.

Domande (MC 3.1.D.5)

1. **Spiegare il processo di integrazione di modelli e animazioni tridimensionali in progetti video, evidenziando strumenti, metodi o progetti specifici in cui si è dimostrata la propria esperienza in quest'area.**
2. **Spiegare come la teoria, la manipolazione e le tecniche di correzione del colore migliorino la narrazione visiva, l'atmosfera e la coerenza dei contenuti video.**
3. **Discutere la competenza nella creazione, nel mixaggio e nell'editing di elementi audio per migliorare la narrazione visiva complessiva.**

4. **Discutere le sfide e le tecniche uniche coinvolte nella produzione di esperienze immersive attraverso la creazione di contenuti video VR o AR.**

Padronanza della produzione video digitale - 2 (MC 3.1.D.7)

Informazioni di base

Identificazione dell'allievo	Qualsiasi cittadino
Titolo e codice della microcredenziale	Padronanza della produzione video digitale - 2 Codice: MC 3.1.D.7
Paese(i)/Regione(i) dell'emittente	ROMANIA, GRECIA, CIPRO, IRLANDA, ITALIA http://dsw.projectsgallery.eu
Ente/i di assegnazione	Consorzio DSW Numero del progetto: 101087628
Data di emissione	Novembre 2023
Carico di lavoro figurativo necessario per raggiungere i risultati dell'apprendimento	Minimo 10 - Massimo 12 ore
Livello dell'esperienza di apprendimento che porta alla microcredenziale	Altamente specializzato
Tipo di valutazione	Domande contrassegnate automaticamente Numero di domande: 16 - 20 Punteggio di superamento: 75%
Forma di partecipazione all'attività di apprendimento	Online Asincrono
Tipo di garanzia della qualità utilizzata per sostenere la microcredenziale	Revisione tra pari

Risultati di apprendimento (MC 3.1.D.7)

Risultati di apprendimento (rif. Livelli 5-6 LO 3.1.173 - 3.1.176):

- **Capacità di creare strutture narrative.**
- Capacità di eseguire montaggi video di livello esperto.
- Capacità di composizione avanzata.
- Capacità di integrazione CGI.

Descrizione (MC 3.1.D.7)

Al livello altamente specializzato di competenza nella creazione e nel montaggio di video digitali, un set di competenze raffinate consente ai creatori di produrre contenuti video eccezionali e di impatto. L'abilità nelle strutture di narrazione magistrali indica la competenza nel creare narrazioni avvincenti che risuonano con il pubblico. La comprensione degli archi narrativi, dello sviluppo dei personaggi e del ritmo sono elementi fondamentali per la creazione di video coinvolgenti e d'impatto che catturano gli spettatori ed evocano emozioni.

Inoltre, la padronanza delle tecniche di editing video di livello esperto implica una profonda comprensione e competenza dei metodi di editing avanzati. Ciò include l'utilizzo di transizioni complesse, timeline complesse, effetti visivi e montaggio di precisione, che consentono ai creatori di elevare il fascino visivo e la narrazione del video.

Inoltre, è fondamentale possedere competenze avanzate di compositing. La capacità di integrare senza soluzione di continuità più elementi visivi o scene utilizzando tecniche di mascheratura, fusione e stratificazione consente ai creatori di creare esperienze video coese e coinvolgenti, garantendo un flusso continuo tra i diversi elementi all'interno del video.

Inoltre, la padronanza dell'integrazione della CGI implica la capacità di fondere senza soluzione di continuità le immagini generate al computer (CGI) con le riprese dal vivo. Questa abilità garantisce immagini realistiche e coese, migliorando la qualità complessiva e la credibilità dei contenuti video.

Domande (MC 3.1.D.7)

1. Come affrontate gli elementi narrativi, gli archi narrativi, lo sviluppo dei personaggi e il ritmo per creare video coinvolgenti e d'impatto?
2. Come utilizzare transizioni avanzate, effetti visivi, timeline complesse e tecniche di editing di precisione per elevare la qualità e l'impatto dei contenuti video?
3. Come si fa a integrare più elementi visivi o scene utilizzando tecniche di mascheratura, fusione e stratificazione per creare video senza soluzione di continuità e visivamente accattivanti?
4. Come si fa a garantire immagini realistiche e coese integrando le immagini generate al computer (CGI) senza soluzione di continuità nelle riprese live-action?

Padronanza della produzione video digitale - 3 (MC 3.1.D.8)

Informazioni di base

Identificazione dell'allievo	Qualsiasi cittadino
Titolo e codice della microcredenziale	Padronanza della produzione video digitale - 3 Codice: MC 3.1.D.8
Paese(i)/Regione(i) dell'emittente	ROMANIA, GRECIA, CIPRO, IRLANDA, ITALIA http://dsw.projectsgallery.eu
Ente/i di assegnazione	Consorzio DSW Numero del progetto: 101087628
Data di emissione	Novembre 2023
Carico di lavoro figurativo necessario per raggiungere i risultati dell'apprendimento	Minimo 10 - Massimo 12 ore
Livello dell'esperienza di apprendimento che porta alla microcredenziale	Altamente specializzato
Tipo di valutazione	Domande contrassegnate automaticamente Numero di domande: 16 - 20 Punteggio di superamento: 75%
Forma di partecipazione all'attività di apprendimento	Online Asincrono
Tipo di garanzia della qualità utilizzata per sostenere la microcredenziale	Revisione tra pari

Risultati di apprendimento (MC 3.1.D.8)

Risultati di apprendimento (rif. Livelli 5-6 LO 3.1.177 - 3.1.180):

- **Conoscenza approfondita della motion graphics.**
- Capacità di lavorare con tecnologie video immersive.
- Capacità di utilizzare tecniche cinematografiche avanzate.
- Capacità di utilizzare tecniche di green screen di livello esperto.

Descrizione (MC 3.1.D.8)

Al livello altamente specializzato di competenza nella creazione e nel montaggio di video digitali, un set di competenze raffinate consente ai creatori di approfondire tecniche e tecnologie all'avanguardia, spingendo i confini della narrazione visiva. Un'approfondita competenza in motion graphics indica conoscenze e abilità avanzate nella creazione di motion graphics, animazioni e tipografia dinamiche e sofisticate. Questi elementi arricchiscono i contenuti video, aggiungendo strati di dinamismo e coinvolgimento visivo che catturano il pubblico.

La competenza nelle tecnologie video immersive denota la comprensione e l'abilità nel lavorare con tecnologie emergenti come i video a 360 gradi, l'audio spaziale e le esperienze immersive. Questo set di competenze consente ai creatori di esplorare formati innovativi, creando narrazioni immersive e interattive che trasportano gli spettatori in ambienti virtuali accattivanti. Inoltre, il possesso di tecniche cinematografiche avanzate è fondamentale. L'esperienza nelle tecniche di ripresa specializzate, nelle impostazioni di illuminazione, nella composizione delle inquadrature e nei movimenti avanzati della telecamera consente di creare scene di grande impatto visivo, aggiungendo profondità e qualità ai contenuti video.

Inoltre, la padronanza delle tecniche di green screen di livello esperto implica la capacità di utilizzare la tecnologia green screen per la composizione e la creazione di scene complesse. Questa abilità garantisce risultati di alta qualità, consentendo ai creatori di integrare perfettamente vari elementi e ambienti, favorendo un'esperienza visivamente coinvolgente.

Domande (MC 3.1.D.8)

1. Può fornire esempi di progetti in cui la sua motion graphics ha aumentato in modo significativo il fascino visivo e la narrazione dei video?
2. Spiegate la vostra esperienza e comprensione delle tecnologie video immersive emergenti, come i video a 360 gradi, l'audio spaziale e le esperienze immersive. Come avete incorporato le tecnologie video immersive emergenti, come il video a 360 gradi o l'audio spaziale, nei vostri progetti video?
3. Discutete la vostra esperienza nelle tecniche di ripresa specializzate, nelle impostazioni di illuminazione, nella composizione dell'inquadratura e nei movimenti avanzati della macchina da presa per creare scene di grande impatto visivo.
4. Fornite esempi o casi in cui le vostre tecniche di green screen di livello esperto hanno prodotto elementi visivi di alta qualità e integrati nelle produzioni video.

Padronanza della produzione digitale Viseo - 4 (MC 3.1.D.9)

Informazioni di base

Identificazione dell'allievo	Qualsiasi cittadino
Titolo e codice della microcredenziale	Padronanza della produzione video digitale - 4 Codice: MC 3.1.D.9
Paese(i)/Regione(i) dell'emittente	ROMANIA, GRECIA, CIPRO, IRLANDA, ITALIA http://dsw.projectsgallery.eu
Ente/i di assegnazione	Consorzio DSW Numero del progetto: 101087628
Data di emissione	Novembre 2023
Carico di lavoro figurativo necessario per raggiungere i risultati dell'apprendimento	Minimo 10 - Massimo 12 ore
Livello dell'esperienza di apprendimento che porta alla microcredenziale	Altamente specializzato
Tipo di valutazione	Domande contrassegnate automaticamente Numero di domande: 16 - 20 Punteggio di superamento: 75%
Forma di partecipazione all'attività di apprendimento	Online Asincrono
Tipo di garanzia della qualità utilizzata per sostenere la microcredenziale	Revisione tra pari

Risultati di apprendimento (MC 3.1.D.9)

Risultati di apprendimento (rif. Livelli 5-6 LO 3.1.181 - 3.1.184):

- **Capacità di eseguire il montaggio multicamera.**
- Capacità di implementare flussi di lavoro di produzione video.
- Capacità di creare contenuti video innovativi.
- Capacità di leadership in progetti video complessi.

Descrizione (MC 3.1.D.9)

Nel settore altamente specializzato della creazione e del montaggio di video digitali, una serie di competenze raffinate consente ai creatori di orchestrare progetti complessi con finezza e innovazione. La padronanza nell'editing multicamera indica la capacità di compilare senza soluzione di continuità filmati provenienti da diverse fonti di ripresa, sincronizzando e fondendo le prospettive per creare sequenze coese e coinvolgenti che offrono punti di vista sfaccettati.

Inoltre, il possesso di competenze in flussi di lavoro specializzati nella produzione video dimostra la padronanza nella progettazione e nell'implementazione di flussi di lavoro personalizzati ed efficienti che soddisfano le esigenze specifiche e le complessità dei diversi progetti video. Questa competenza garantisce processi semplificati, massimizzando la produttività e la qualità dei vari requisiti di produzione. Inoltre, l'abilità nella creazione di contenuti video innovativi dimostra la capacità di concettualizzare ed eseguire contenuti video originali e all'avanguardia. Spingendosi oltre i confini creativi ed esplorando nuove strade, i creatori possono creare narrazioni uniche e accattivanti che catturano il pubblico e stabiliscono nuovi standard nel settore.

Inoltre, la capacità di leadership in progetti video complessi denota la capacità di guidare e gestire imprese su larga scala. Il coordinamento di talenti e risorse diverse e la supervisione di tempi e budget assicurano il successo di risultati di alta qualità, dimostrando la padronanza non solo delle capacità creative, ma anche della gestione dei progetti e della leadership.

Domande (MC 3.1.D.9)

1. Potete fornire un esempio di un progetto in cui siete riusciti a sincronizzare e montare riprese con più telecamere per ottenere una narrazione visiva convincente?
2. In che modo garantite un'esecuzione fluida del progetto, l'allocazione delle risorse e la razionalizzazione dei processi per ottimizzare la produttività e la qualità?
3. Può fornire un esempio di un progetto in cui ha introdotto elementi creativi non convenzionali o unici che hanno avuto un impatto significativo sul successo del video o sul coinvolgimento del pubblico?
4. Come vi ponete nei confronti del coordinamento del team, della gestione delle risorse e del processo decisionale per garantire il completamento di progetti video complessi entro le scadenze e i budget stabiliti?



APPENDICE 1: RISULTATI DI APPRENDIMENTO
AREA DI COMPETENZA: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI
COMPETENZA: SVILUPPARE CONTENUTI DIGITALI

COMPETENZA 3.1 : SVILUPPARE CONTENUTI DIGITALI		
CREARE E MODIFICARE CONTENUTI DIGITALI IN DIVERSI FORMATI, ESPRIMERSI ATTRAVERSO I MEZZI DIGITALI.		
BASE		
1	A livello di base e con la guida, sono in grado di farlo:	<ul style="list-style-type: none"> • identificare i modi per creare e modificare contenuti semplici in formati semplici, • scegliere come esprimersi attraverso la creazione di semplici mezzi digitali
2	A livello di base e con l' <u>autonomia e la guida appropriata</u> dove necessario, sono in grado di:	<ul style="list-style-type: none"> • identificare i modi per creare e modificare contenuti semplici in formati semplici, • scegliere come esprimersi attraverso la creazione di semplici mezzi digitali
INTERMEDIO		
3	Da solo e risolvendo problemi semplici, posso farlo:	<ul style="list-style-type: none"> • indicare i modi per creare e modificare contenuti ben definiti e di routine in formati ben definiti e di routine • esprimersi attraverso la creazione di mezzi digitali ben definiti e di routine.
4	In modo indipendente, in base alle mie esigenze e risolvendo problemi ben definiti e non routinari, sono in grado di:	<ul style="list-style-type: none"> • indicare i modi per creare e modificare i contenuti in diversi formati, • esprimersi attraverso la creazione di mezzi digitali.
AVANZATO		
5	Oltre a guidare gli altri, posso:	<ul style="list-style-type: none"> • applicare le modalità di creazione e modifica dei contenuti in diversi formati, • mostrare modi per esprimersi attraverso la creazione di mezzi digitali.
6	A livello avanzato, in base alle mie esigenze e a quelle degli altri e in contesti complessi, sono in grado di:	<ul style="list-style-type: none"> • modificare i contenuti utilizzando i formati più appropriati, • adattare l'espressione di me stesso attraverso la creazione dei mezzi digitali più appropriati.
ALTAMENTE SPECIALIZZATO		
7	A livello altamente specializzato, posso: <ul style="list-style-type: none"> • creare soluzioni a problemi complessi con una definizione limitata, legati alla creazione e all'edizione di contenuti in diversi formati e all'espressione di sé attraverso i mezzi digitali, • integrare le mie conoscenze per contribuire alla pratica e alla conoscenza professionale e guidare gli altri nello sviluppo dei contenuti. 	
8	Al livello più avanzato e specializzato, posso:	<ul style="list-style-type: none"> • creare soluzioni per risolvere problemi complessi con molti fattori interagenti di creazione e modifica dei contenuti in diversi formati, e l'espressione di sé attraverso i mezzi digitali



- proporre nuove idee e processi al settore

INTRODUZIONE

La creazione di contenuti digitali si riferisce al processo di produzione di diverse forme di dati e informazioni utilizzando strumenti e tecnologie digitali. Questi contenuti possono includere testi, immagini, video, audio, animazioni e altri elementi digitali in vari formati, creati per essere archiviati su sistemi informatici o per essere distribuiti attraverso canali digitali. Il processo di creazione di contenuti digitali prevede diverse fasi:

- 1. Generazione di idee e pianificazione del design:** Sviluppo di idee e concetti per un contenuto digitale che può comprendere applicazioni software o formati multimediali come post di blog, video tutorial, infografiche, episodi di podcast e altro ancora. Questa fase prevede anche la definizione della struttura, del layout e degli obiettivi del contenuto digitale.
- 2. Creazione, editing e ottimizzazione:** La produzione di contenuti implica l'utilizzo di vari strumenti software e/o supporti digitali per generare i suoi componenti: testi, grafica, video, file audio o file di dati. L'editing comprende compiti come la correzione di bozze, la regolazione delle immagini, il miglioramento della qualità dell'audio e l'allineamento con gli obiettivi o i messaggi previsti. L'ottimizzazione può comprendere compiti come la formattazione o la messa a punto per la leggibilità o il miglioramento delle caratteristiche dei servizi o delle applicazioni software.
- 3. Analisi:** I creatori di contenuti digitali analizzano le prestazioni dei loro contenuti utilizzando una serie di strumenti e metriche. Questa valutazione aiuta a capire come i contenuti digitali appena creati stiano funzionando o stiano risuonando con il pubblico di riferimento e informa le strategie per il futuro perfezionamento dei contenuti.
- 4. Archiviazione e/o distribuzione:** Dopo la finalizzazione, i contenuti digitali possono essere archiviati in un ambiente digitale o diffusi su varie piattaforme o media. Questa fase prevede azioni come la pubblicazione di post di blog su siti web, il caricamento di contenuti su piattaforme di condivisione video, la condivisione di immagini o video attraverso i social network o la distribuzione di podcast su servizi di streaming.

La creazione di contenuti digitali è un'attività fondamentale nell'ambito delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione. Consente a individui, aziende e organizzazioni di innovare generando nuove offerte digitali, facilitando al contempo il coinvolgimento e l'interazione attraverso i vari mezzi digitali interattivi.



PREREQUISITI

Competenze informatiche di base: Lo studente deve avere familiarità con l'uso del computer, la navigazione nel file system, la creazione e la gestione di file e cartelle e l'esecuzione di operazioni di base come copiare, incollare e installare software.

Sistemi operativi: L'utente deve possedere le competenze di base nell'uso di sistemi operativi come Windows, MacOS o Linux. Un sistema operativo (OS) è un componente software fondamentale che gestisce l'hardware del computer e fornisce servizi e interfacce per i programmi utente. Funge da intermediario tra le applicazioni e l'hardware, consentendo agli utenti di interagire con le risorse del computer in modo più semplice ed efficiente.

Capacità di risolvere i problemi: L'utente deve essere in grado di affrontare i problemi con metodo e di pensare in modo critico. Ciò sarà essenziale per lo sviluppo di contenuti digitali. Una conoscenza di base dell'aritmetica, dell'algebra e della logica può essere utile per risolvere i problemi e comprendere i metodi e le tecnologie di sviluppo dei contenuti digitali.

Conoscenza dell'inglese: La maggior parte delle risorse di programmazione, dei tutorial e della documentazione sono disponibili in inglese. Una buona conoscenza della lingua inglese renderà più facile l'accesso al materiale didattico e la comunicazione con la comunità dei programmatori.

LIVELLO BASE (LIVELLO 1 e LIVELLO 2)

AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

COMPETENZA 3.1 : SVILUPPARE CONTENUTI DIGITALI

CREARE E MODIFICARE CONTENUTI DIGITALI IN DIVERSI FORMATI, ESPRIMERSI ATTRAVERSO I MEZZI DIGITALI.

LIVELLO 1 - BASE

A livello di base e con la guida, sono in grado di farlo:

- identificare i modi per creare e modificare contenuti semplici in formati semplici,
- scegliere come esprimersi attraverso la creazione di semplici mezzi digitali

LIVELLO 2 - BASE

A livello di base e con l'autonomia e la guida appropriata dove necessario, sono in grado di:

- identificare i modi per creare e modificare contenuti semplici in formati semplici,
- scegliere il modo in cui esprimersi attraverso la creazione di semplici mezzi digitali

ARGOMENTO 1: SVILUPPO DI DOCUMENTI DI TESTO DIGITALI

Risultato dell'apprendimento	Livello	K-S-A	Descrizione
1. Comprendere l'interfaccia di un elaboratore di testi.	L1	K	Comprensione dell'interfaccia del software di elaborazione testi. Conoscenza delle funzioni di base all'interno dei menu delle applicazioni per la creazione di testi digitali.
2. Conoscenza dei componenti dei documenti di base.	L1	K	Conoscenza dei componenti di base che costituiscono un documento di testo digitale.
3. Capacità di base di dattilografia.	L1	S	Capacità di base di dattilografia per inserire e modificare testi utilizzando la tastiera di un computer.

4. Capacità di applicare le operazioni di formattazione del testo di base.	L1	S	Capacità di utilizzare le operazioni di formattazione del testo di base con le relative scorciatoie da tastiera specificate nei menu del word processor.
5. Comprensione delle opzioni di un elaboratore di testi.	L1	K	Conoscenza dei servizi e delle opzioni disponibili nei menu delle applicazioni software per la creazione e la formattazione di testi digitali.
6. Conoscenza dei formati e delle procedure di gestione dei file di testo digitali.	L2	K	Riconoscere i comuni formati di file di testo digitali e comprendere le procedure di gestione dei file e gli aspetti di compatibilità.
7. Capacità di applicare le operazioni di base della gestione documentale	L1	S	Capacità di applicare le operazioni di base sui testi di un documento, come navigazione, selezione, cancellazione, ricerca, copia e salvataggio su altri supporti.
8. Apertura e motivazione a migliorare la chiarezza dei file di testo digitali.	L1	A	Apertura all'impiego di tecniche di formattazione digitale del testo per migliorare la chiarezza del messaggio o delle informazioni che il testo intende comunicare al suo pubblico.
9. Conoscenza degli strumenti grammaticali e ortografici integrati in un elaboratore di testi.	L2	K	Consapevolezza del funzionamento degli strumenti grammaticali e ortografici integrati nei software di elaborazione del testo.
10. Capacità di applicare semplici operazioni di formattazione o trasferimento su file di testo digitali.	L2	S	Capacità di applicare semplici operazioni di formattazione di un testo. Capacità di creare, denominare, salvare e recuperare un documento di testo da o su supporti digitali.
11. Capacità di eseguire operazioni di gestione dei file su file di testo digitali.	L2	S	Capacità di eseguire operazioni e procedure di gestione dei file su documenti digitali testuali esistenti o di nuova creazione.
12. Capacità di rivedere e correggere documenti.	L2	S	Capacità di rivedere e correggere un documento e di utilizzare gli strumenti ortografici e grammaticali integrati nel software di elaborazione testi.
13. Apertura a comunicare messaggi o informazioni a tutti i tipi di pubblico, comprese le persone con disabilità.	L2	A	Apertura e motivazione al concetto di impiego delle tecniche necessarie per l'elaborazione dei testi digitali con l'obiettivo di migliorare la chiarezza del messaggio o delle informazioni che il testo intende comunicare al suo pubblico.
ARGOMENTO 2: SVILUPPO DI IMMAGINI E GRAFICA DIGITALE			
14. Conoscenza del software di editing delle immagini.	L1-L2	K	Comprendere l'interfaccia, gli strumenti e i principi di lavoro di un software di editing di immagini.

15. Conoscenza dei formati di file utilizzati nella grafica e nell'editing di immagini digitali.	L1-L2	K	Conoscenza dei formati di file immagine più comuni, come JPEG, PNG, GIF, BMP e TIFF. Comprendere quando utilizzare i diversi formati di file in base allo scopo.
16. Comprensione della teoria del colore.	L1-L2	K	Comprensione della teoria del colore, dei modelli di colore e di come lavorare con il colore in modo efficace.
17. Conoscenza di base del fotoritocco.	L1-L2	K	Conoscenza delle tecniche essenziali di fotoritocco come ritaglio, ridimensionamento, ritocco e correzione del colore.
18. Capacità di gestire la risoluzione e le dimensioni di un'immagine digitale.	L1-L2	S	Capacità di regolare la risoluzione e le dimensioni delle immagini digitali per vari supporti e applicazioni, come il web, la stampa e i social media.
19. Comprendere i principi della composizione dell'immagine.	L1-L2	K	Comprendere i principi della composizione delle immagini, tra cui la regola dei terzi, l'equilibrio e i punti focali.
20. Conoscenza della tipografia delle immagini.	L1-L2	K	Conoscenza dell'aggiunta di testo all'interno delle immagini, compresa la selezione dei caratteri e il posizionamento del testo.
21. Capacità di utilizzare gli strumenti di selezione.	L1-L2	S	Abilità nell'uso degli strumenti di selezione (marquee, lazo, bacchetta magica) per un editing preciso.
22. Capacità di utilizzare livelli e maschere.	L1-L2	S	Familiarità con il lavoro con i livelli e le maschere di livello per l'editing non distruttivo.
23. Possibilità di applicare filtri ed effetti.	L1-L2	S	Capacità di applicare filtri ed effetti alle immagini per ottenere gli effetti visivi desiderati
24. Conoscenza dell'esportazione di immagini.	L1-L2	K	Conoscenza dell'esportazione di immagini per diverse piattaforme, tenendo conto delle dimensioni del file
25. Capacità di realizzare il ritocco di base delle immagini	L1-L2	S	Capacità di utilizzare il ritocco per i ritratti e la rimozione delle imperfezioni dalle immagini
26. Capacità di applicare correzioni cromatiche.	L1-L2	S	Possibilità di regolare la luminosità, il contrasto e il bilanciamento del colore delle immagini.
27. Capacità di ritagliare e ridimensionare le immagini digitali.	L1-L2	S	Abilità nel ritagliare e ridimensionare le immagini per adattare a dimensioni o rapporti di aspetto specifici
28. Capacità di creare semplici disegni digitali	L1-L2	S	Competenze di base nella creazione di disegni e illustrazioni digitali utilizzando gli strumenti del software di disegno.
29. Conoscenza delle tecniche di compressione delle immagini.	L1-L2	K	Conoscenza di base delle tecniche di compressione delle immagini per ridurre le dimensioni dei file senza compromettere la qualità.

30. Comprensione del ruolo della calibrazione del colore.	L1-L2	S	Comprensione della calibrazione del colore per una riproduzione coerente e accurata del colore.
31. Capacità di realizzare la gestione dei file immagine	L1-L2	S	Organizzare e aggiungere metadati alle immagini per un recupero e una gestione efficienti.
32. Possibilità di creare un portafoglio individuale.	L1-L2	S	Capacità degli utenti di creare un portfolio per mostrare il proprio lavoro e le proprie capacità.
33. Consapevolezza dell'importanza della licenza d'immagine.	L1-L2	A	Consapevolezza dei problemi di copyright e di licenza nell'uso e nella condivisione delle immagini.
ARGOMENTO 3: SVILUPPO DI CONTENUTI VIDEO DIGITALI			
34. Comprensione dei formati video.	L1-L2	K	Riconoscere i diversi formati di file video (ad esempio, MP4, AVI, MOV) e le loro caratteristiche di base, come la compressione, la qualità e la compatibilità.
35. Capacità di manipolare vari formati video.	L1-L2	S	Capacità di trasferire file in vari formati video su diverse piattaforme e dispositivi.
36. Capacità di utilizzare una macchina fotografica.	L1-L2	S	Capacità di utilizzare con competenza una macchina fotografica, compresa la conoscenza della messa a fuoco, dell'esposizione, dell'inquadratura e delle composizioni di base dell'inquadratura (ampia, media, ravvicinata).
37. Capacità di utilizzare software di editing video.	L1-L2	S	Dimestichezza di base con le interfacce dei software di editing video (ad esempio, iMovie, Windows Movie Maker) per eseguire semplici modifiche come tagli, ritagli e transizioni di base.
38. Comprensione della narrazione nei video.	L1-L2	K	Conoscenza di base dei principi di narrazione nei video, come la struttura narrativa, il ritmo e la trasmissione di un messaggio attraverso i mezzi visivi.
39. Comprensione delle tecniche di editing di base.	L1-L2	K	Comprensione e applicazione delle tecniche di montaggio di base, come il taglio, il ritaglio e l'organizzazione di clip video su una linea temporale.
40. Conoscenza delle transizioni di base.	L1-L2	K	Conoscenza degli effetti di transizione di base (ad esempio, dissolvenza, dissolvenza) e di quando utilizzarli nel montaggio video per ottenere cambi di scena fluidi.

41. Capacità di effettuare la sincronizzazione audio-video.	L1-L2	S	Capacità di sincronizzare le tracce audio e video nel software di editing per garantire la coerenza tra gli elementi visivi e uditivi.
42. Comprensione della risoluzione e della qualità video.	L1-L2	K	Conoscenza della risoluzione video (ad esempio, 1080p, 4K) e del suo impatto sulla qualità del video, sulle dimensioni del file e sull'esperienza di visione.
43. Comprensione delle tecniche di illuminazione nella produzione video.	L1-L2	K	Comprensione di base di come l'illuminazione influisce sulla qualità dei video, compresi i concetti di luce naturale, luce artificiale e impostazioni di base per l'illuminazione.
44. Comprensione dei fondamenti della correzione del colore.	L1-L2	K	Conoscenza di base della regolazione del bilanciamento del colore, del contrasto e dei livelli di luminosità per migliorare l'aspetto visivo dei contenuti video.
45. Capacità di editing audio di base.	L1-L2	S	Capacità di base di modificare le tracce audio, compresa la regolazione dei livelli di volume, l'aggiunta di dissolvenze in entrata e in uscita e l'eliminazione dei rumori di fondo.
46. Conoscenza dei componenti e delle tecniche audio.	L1-L2	K	Comprensione dei componenti audio come i livelli di volume, gli effetti sonori e la sovrapposizione di musica nei contenuti video.
47. Conoscenza dell'esportazione e della pubblicazione.	L1-L2	K	Conoscenza di base dell'esportazione di progetti video da software di editing e della loro pubblicazione su piattaforme come YouTube o social media.
48. Conoscenza di effetti e filtri.	L1-L2	K	Conoscenza e applicazione di base di semplici effetti e filtri (ad esempio, bianco e nero, seppia) per migliorare gli aspetti visivi dei contenuti video.
49. Capacità di gestione e organizzazione dei file.	L1-L2	S	Capacità di organizzare i file video, le riprese e gli elementi del progetto in modo sistematico per un facile accesso e un flusso di lavoro efficiente.

LIVELLO INTERMEDIO (LIVELLO 3 e LIVELLO 4)

AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

COMPETENZA 3.1 : SVILUPPARE CONTENUTI DIGITALI

CREARE E MODIFICARE CONTENUTI DIGITALI IN DIVERSI FORMATI, ESPRIMERSI ATTRAVERSO I MEZZI DIGITALI.

LIVELLO 3 - INTERMEDIO

Da solo e risolvendo problemi semplici, posso farlo:

- indicare i modi per creare e modificare contenuti ben definiti e di routine in formati ben definiti e di routine
- esprimermi attraverso la creazione di mezzi digitali ben definiti e di routine.

LIVELLO 4 - INTERMEDIO

In modo indipendente, in base alle mie esigenze e risolvendo problemi ben definiti e non routinari, sono in grado di:

- indicare i modi per creare e modificare i contenuti in diversi formati, esprimermi attraverso la creazione di mezzi digitali.

ARGOMENTO 1: SVILUPPO DI DOCUMENTI DI TESTO DIGITALI

Risultato dell'apprendimento	Livello	K-S-A	Descrizione
50. Conoscenza della formattazione avanzata degli elenchi.	L3-L4	K	Conoscenze relative alla formattazione avanzata degli elenchi e all'aggiornamento all'interno di un documento.
51. Conoscenza della formattazione avanzata delle tabelle.	L3-L4	K	Conoscenze relative alla formattazione delle tabelle e alla creazione e all'aggiornamento delle tabelle di contenuto all'interno di un documento.

52. Conoscenza della formattazione di pagine e documenti.	L3-L4	K	Conoscenza della formattazione delle pagine, delle tecniche di formattazione dei documenti e del controllo delle versioni dei documenti.
53. Capacità di utilizzare tecniche di formattazione avanzate e oggetti complessi in un documento.	L3-L4	S	Capacità di applicare stili di formattazione avanzati in un documento, di utilizzare note a piè di pagina e note finali, di tenere traccia delle modifiche e di eseguire la risoluzione dei problemi.
54. Conoscenza delle tecniche di formattazione verticale e orizzontale di un documento.	L3-L4	K	Conoscenza delle tecniche di formattazione dei documenti e delle opzioni necessarie per creare layout di pagina orizzontali e verticali.
55. Capacità di tracciare le modifiche in un documento digitale.	L3-L4	K	Capacità di utilizzare le funzioni di tracciamento delle modifiche per l'editing collaborativo e la revisione dei documenti.
56. Capacità di utilizzare elementi di formattazione orizzontali e verticali.	L3-L4	S	Capacità di creare e utilizzare colonne, caselle di testo e sezioni all'interno delle pagine di un documento di testo digitale.
57. Capacità di utilizzare elementi grafici in un documento.	L3-L4	S	Capacità di inserire, formattare e creare vari elementi grafici in un documento.
58. Comprensione del concetto di informazioni correlate in un documento di testo.	L3-L4	K	Comprensione di come mettere in relazione le informazioni in un documento attraverso riferimenti incrociati e di come utilizzare le macro per automatizzare le attività di formattazione dei documenti.
59. Capacità di realizzare complesse impostazioni di layout di pagina dei documenti.	L3-L4	S	Capacità di realizzare impostazioni complesse di layout di pagine e sezioni e di aggiungere e modificare elementi per scopi di branding, design o comunicazione, come ad esempio il mail merge.
60. Capacità di applicare una personalizzazione complessa di un documento.	L3-L4	S	Possibilità di applicare una personalizzazione complessa di un documento e di utilizzare opzioni di stampa avanzate.
61. Capacità di personalizzazione dello stile	L3-L4	S	Capacità di creare, modificare e gestire gli stili in un documento.
62. Consapevolezza della creazione di documenti accessibili e di facile utilizzo.	L3-L4	A	Consapevolezza e volontà di creare documenti accessibili, compreso l'uso di testi alt per le immagini e la garanzia che il testo sia adatto agli screen-reader.
ARGOMENTO 2: SVILUPPO DI IMMAGINI E GRAFICA DIGITALE			

63. Conoscenza della gestione del colore.	L3-L4	K	Conoscenza approfondita della gestione del colore, degli spazi colore, dei profili e della calibrazione.
64. Capacità di utilizzare strumenti di editing delle immagini.	L3-L4	S	Competenza nelle funzioni e negli strumenti avanzati di editing delle immagini.
65. Capacità di realizzare lavori di restauro di immagini.	L3-L4	S	Capacità di ripristinare fotografie danneggiate o vecchie rimuovendo graffi o strappi.
66. Capacità di utilizzare funzioni software complesse per il ritocco delle immagini.	L3-L4	S	Capacità di eseguire ritocchi avanzati della pelle, rimozione di oggetti e miglioramenti complessi dell'immagine in ritratti di persone.
67. Conoscenza di filtri ed effetti avanzati.	L3-L4	K	Conoscenza dell'uso di filtri ed effetti avanzati per creare stili ed effetti visivi.
68. Capacità di utilizzare la mascheratura e il compositing.	L3-L4	S	Padronanza delle tecniche di mascheratura e compositing per la combinazione di più immagini.
69. Possibilità di applicare effetti al testo.	L3-L4	S	Capacità di creare effetti di testo e trattamenti tipografici personalizzati.
70. Capacità di disegnare con strumenti digitali.	L3-L4	S	Migliorare le capacità di disegno e illustrazione digitale, per creare opere d'arte.
71. Comprensione dell'imaging HDR.	L3-L4	K	Comprensione e applicazione delle tecniche High Dynamic Range (HDR) per catturare e modificare immagini con un'ampia gamma tonale.
72. Capacità di applicare la gradazione del colore.	L3-L4	S	Possibilità di applicare una gradazione del colore avanzata e di utilizzare i livelli di regolazione per un controllo preciso dell'aspetto dell'immagine.
73. Capacità di creare fotomontaggi.	L3-L4	S	Capacità di creare fotomontaggi e di fondere più immagini in un'unica composizione.
74. Capacità di creare fotografie di prodotto.	L3-L4	S	Competenze nella ripresa e nell'editing di immagini di prodotti per la pubblicità e l'e-commerce.
75. Comprensione della produzione di stampa.	L3-L4	K	Conoscenza della preparazione delle immagini per la produzione di stampe di alta qualità, compresa la comprensione della risoluzione, dei profili di colore e dei formati di file.
76. Capacità di utilizzare l'alleggerimento fotografico.	L3-L4	S	Abilità nell'utilizzo di varie tecniche di illuminazione per la fotografia.

77. Capacità di creare contenuti per i social media.	L3-L4	S	Capacità di progettare immagini ottimizzate per diverse piattaforme di social media.
78. Capacità di utilizzare tecniche di esportazione avanzate.	L3-L4	S	Abilità nell'esportazione di immagini per vari media, mantenendo la qualità e rispettando i requisiti specifici della piattaforma.
79. Conoscenza della grafica multimediale.	L3-L4	K	Conoscenza della creazione di grafica per siti web, applicazioni mobili e contenuti video.
80. Capacità di ampliare il proprio portafoglio di lavoro.	L3-L4	S	Portafoglio in espansione con una serie di progetti che dimostrano la vostra versatilità e le vostre capacità.
81. Capacità di comunicazione professionale.	L3-L4	S	Capacità di comunicazione e gestione di progetti in contesti professionali.
82. Consapevolezza dei diritti di proprietà intellettuale.	L3-L4	A	Consapevolezza dei diritti di proprietà intellettuale, delle licenze e delle considerazioni etiche.
ARGOMENTO 3: SVILUPPO DI CONTENUTI VIDEO DIGITALI			
83. Conoscenza dello storyboard.	L3-L4	K	Capire come creare una rappresentazione visiva della narrazione del video, inquadratura per inquadratura, compresa l'inquadratura, la sequenza e le annotazioni per guidare il processo di produzione.
84. Capacità di utilizzare tecniche di editing avanzate.	L3-L4	S	Competenza nell'uso di strumenti di editing avanzati, quali keyframing, mascheratura e transizioni avanzate, per creare sequenze video perfette e senza interruzioni.
85. Capacità di utilizzare le tecniche di color grading	L3-L4	S	Capacità di migliorare e manipolare il colore e il tono delle riprese video per ottenere uno stile visivo coerente e desiderato, utilizzando strumenti software come DaVinci Resolve o Adobe Speed Grade.
86. Capacità di portare avanti la traduzione da storyboard a schermo.	L3-L4	S	Capacità di eseguire lo storyboard pianificato nel video vero e proprio, apportando modifiche e decisioni creative durante la produzione pur rimanendo fedeli al concetto originale.
87. Comprensione dell'editing e del mixaggio audio.	L3-L4	K	Capire come modificare, pulire, mixare e sincronizzare le tracce audio in modo efficace, garantendo un suono di alta qualità nella produzione video.

88. Conoscenza dell'integrazione della motion graphics.	L3-L4	K	Conoscenza dell'incorporazione di motion graphics, sovrapposizioni di testo, terzi inferiori e altri elementi visivi per migliorare la narrazione e il coinvolgimento all'interno del video.
89. Comprensione dei codec e dei formati video.	L3-L4	K	Conoscenza dei diversi codec video, dei formati di file e del loro utilizzo per garantire una qualità video ottimale e la compatibilità tra le varie piattaforme.
90. Abilità nelle operazioni di ripresa avanzate.	L3-L4	S	Familiarità con le operazioni più complesse della telecamera, comprese le impostazioni manuali, i diversi obiettivi, le angolazioni e i movimenti per catturare filmati di alta qualità.
91. Comprensione delle apparecchiature e delle tecniche audio.	L3-L4	K	Conoscenza di vari microfoni, dispositivi di registrazione e tecniche di manipolazione del suono per acquisire l'audio per la produzione video.
92. Comprensione del compositing su schermo verde.	L3-L4	K	Comprensione e competenza nell'utilizzo di schermi verdi (chroma keying) per aggiungere o modificare gli sfondi, integrare gli attori in ambienti diversi e creare effetti visivi.
93. Capacità di realizzare transizioni ed effetti avanzati.	L3-L4	S	Padronanza nell'uso di transizioni ed effetti complessi, come split screen, transizioni di mascheramento ed effetti visivi avanzati per elevare il fascino visivo del video.
94. Capacità di realizzare la narrazione attraverso l'editing.	L3-L4	S	Capacità di raccontare una storia avvincente montando abilmente le riprese, regolando il ritmo, mettendo in sequenza le inquadrature e utilizzando elementi visivi e uditivi per evocare emozioni e coinvolgimento.
95. Conoscenza delle tecniche di animazione di base.	L3-L4	K	Conoscenza dei principi di base dell'animazione, tra cui il movimento, il tempo e la narrazione attraverso l'animazione, utile per aggiungere semplici elementi animati ai video.
96. Conoscenze legali e di copyright.	L3-L4	K	Comprensione delle leggi sul copyright, delle licenze e delle autorizzazioni relative all'utilizzo di musica, filmati o immagini nei contenuti video per evitare problemi legali.
97. Comprensione dell'ottimizzazione dei video per le diverse piattaforme.	L3-L4	K	Capire come ottimizzare i video per le varie piattaforme (YouTube, social media, siti web) tenendo conto dei rapporti di aspetto, della risoluzione e di altri requisiti specifici della piattaforma.



98. Capacità di realizzare flussi di lavoro collaborativi.	L3-L4	S	Abilità nel collaborare con un team, nella comprensione dei ruoli, nella comunicazione efficace e nella gestione delle risorse per garantire un processo di produzione video senza intoppi.
--	-------	---	---

LIVELLO AVANZATO (LIVELLO 5 e LIVELLO 6)

AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

COMPETENZA 3.1 : SVILUPPARE CONTENUTI DIGITALI

CREARE E MODIFICARE CONTENUTI DIGITALI IN DIVERSI FORMATI, ESPRIMERSI ATTRAVERSO I MEZZI DIGITALI.

LIVELLO 5 - AVANZATO

Oltre a guidare gli altri, posso:

- applicare le modalità di creazione e modifica dei contenuti in diversi formati,
- mostrare modi per esprimermi attraverso la creazione di mezzi digitali.

LIVELLO 6 - AVANZATO

A livello avanzato, in base alle mie esigenze e a quelle degli altri e in contesti complessi, sono in grado di:

- modificare i contenuti utilizzando i formati più appropriati,
- adattare l'espressione di me stesso attraverso la creazione dei mezzi digitali più appropriati.

ARGOMENTO 1: SVILUPPO DI DOCUMENTI DI TESTO DIGITALI

Risultato dell'apprendimento	Livello	K-S-A	Descrizione
99. Conoscenza del design per la formattazione avanzata dei documenti.	L5-L6	K	Conoscenza del responsive design per adattare i documenti alle dimensioni e agli orientamenti dello schermo.
100. Conoscenza dei formati di file avanzati.	L5-L6	K	Conoscenza del lavoro con formati di file avanzati, tra cui EPS, SVG, InDesign e altri formati di documenti specializzati.
101. Conoscenza dei principi della User Experience.	L5-L6	K	Comprensione dei principi di progettazione della User Experience (UX) per creare documenti facili da usare e coinvolgenti.

102.	Padronanza dei principi della tipografia.	L5-L6	S	Padronanza dei principi tipografici e competenza nella stampa professionale e nella creazione di gerarchie tipografiche nei documenti.
103.	Capacità di eseguire stampe professionali.	L5-L6	S	Capacità di eseguire la fusione di dati e la stampa di dati variabili.
104.	Capacità di manipolare grafici complessi.	L5-L6	S	Capacità di utilizzare il colore in modo efficace, compresa la comprensione della teoria del colore, la creazione e l'implementazione di schemi di colore. Capacità di utilizzare stili e modelli avanzati.
105.	Conoscenza della creazione avanzata di PDF e della formattazione di tabelle complesse.	L5-L6	K	Conoscenza della creazione di PDF interattivi con moduli, multimedia, collegamenti ipertestuali e della creazione e formattazione di tabelle con dati complessi, ordinamento e calcoli.
106.	Conoscenza delle compatibilità tra piattaforme	L5-L6	K	Conoscenza dell'ottimizzazione dei documenti per la compatibilità multiplatforma e il rendering coerente su dispositivi e software diversi.
107.	Capacità di utilizzare layout di documenti complessi.	L5-L6	S	Capacità di creare e manipolare complessi layout di pagina o di documento personalizzati, comprese pagine master e temi di documento per un design coerente.
108.	Capacità di gestire progetti.	L5-L6	S	Capacità di svolgere compiti di gestione del progetto e di assicurazione della qualità, capacità di gestire tempi e risorse in progetti di progettazione di documenti.
109.	Capacità di utilizzare documenti software di scripting.	L5-L6	S	La competenza nella creazione di testi digitali richiede la conoscenza di linguaggi di scripting e automazione (JavaScript, VBA) per la personalizzazione del comportamento e delle funzionalità dei documenti.
110.	Consapevolezza e considerazione degli aspetti legali e di copyright relativi ai documenti.	L5-L6	A	Consapevolezza e volontà di considerare gli aspetti legali, di copyright e di licenza relativi al contenuto e alla progettazione dei documenti.
ARGOMENTO 2: SVILUPPO DI IMMAGINI E GRAFICA DIGITALE				
111.	Comprensione della grafica raster e a colori.	L5-L6	K	Comprensione delle tecniche di grafica raster e vettoriale e dei casi in cui utilizzarle.
112.	Capacità di classificazione del colore e controllo dei toni.	L5-L6	S	Padronanza delle tecniche di gradazione del colore per ottenere specifici stili visivi nelle immagini.

113.	Capacità di creare illustrazioni.	L5-L6	S	Capacità di creare illustrazioni e grafica originali utilizzando strumenti digitali complessi.
114.	Capacità di creare infografiche.	L5-L6	S	Capacità di creare loghi, banner, infografiche e altri elementi grafici.
115.	Conoscenza dei principi dell'interfaccia utente (UI).	L5-L6	K	Comprensione dei principi dell'interfaccia utente, wireframing e progettazione di interfacce user-friendly.
116.	Capacità di creare prototipi interattivi.	L5-L6	S	Capacità di creare prototipi interattivi o mockup per progetti web o app.
117.	Capacità di dipingere in digitale.	L5-L6	S	Capacità di dipingere in digitale utilizzando strumenti e tecniche simili alla pittura tradizionale.
118.	Capacità di creare sequenze visive.	L5-L6	S	Capacità di creare sequenze visive o storyboard per animazioni o presentazioni
119.	Conoscenza della composizione fotografica.	L5-L6	K	Conoscenza avanzata della composizione fotografica per ottenere immagini professionali.
120.	Capacità di utilizzare tecniche di alleggerimento.	L5-L6	S	Padronanza dell'illuminazione in studio per la fotografia di ritratto, di prodotto e commerciale
121.	Capacità di creare immagini HDR.	L5-L6	S	Esperienza nella creazione di immagini HDR (High Dynamic Range) e foto panoramiche.
122.	Capacità di creare fotografie d'autore.	L5-L6	S	Capacità di creare fotografie d'arte con particolare attenzione all'espressione artistica e alla narrazione.
123.	Conoscenza del design reattivo.	L5-L6	K	Conoscenza della creazione di grafica ottimizzata per varie dimensioni di schermo e dispositivi.
124.	Capacità di creare grafica multimediale.	L5-L6	S	Capacità di creare grafica multimediale, media interattivi e design per applicazioni di realtà virtuale o realtà aumentata (AR).
125.	Capacità di creare grafica interattiva.	L5-L6	S	Capacità di produrre contenuti per video, animazioni e web design interattivo.
126.	Capacità di creare grafica animata.	L5-L6	S	Capacità di creare grafica animata o gif utilizzando strumenti software complessi.
127.	Conoscenza del branding e del marketing.	L5-L6	K	Comprensione del branding, del marketing, con l'obiettivo di allinearsi agli obiettivi aziendali
128.	Conoscenza degli aspetti etici e legali.	L5-L6	K	Conoscenza della proprietà intellettuale, delle licenze e degli aspetti etici nella progettazione di immagini.
129.	Capacità di leadership	L5-L6	S	Capacità di leadership per gestire team creativi e guidare progetti professionali.

130.	Adattabilità e apprendimento continuo.	L5-L6	A	Attitudine ad adattarsi a nuovi contesti e impegno nell'apprendimento continuo per rimanere aggiornati sulle tendenze e sulle tecniche in evoluzione nel settore.
ARGOMENTO 3: SVILUPPO DI CONTENUTI VIDEO DIGITALI				
131.	Conoscenza del color grading avanzato.	L5-L6	K	Conoscenza approfondita e abilità nella manipolazione di colori, contrasti e toni per migliorare il fascino visivo e la narrazione dei video. Correzione dei colori, creazione di atmosfere specifiche e mantenimento della coerenza del filmato.
132.	Capacità di utilizzare software di editing video avanzati.	L5-L6	S	Padronanza di software di editing video come Adobe Premiere Pro, Final Cut Pro o DaVinci Resolve. Ciò include la gestione della timeline, le tecniche di editing avanzate e la familiarità con un'ampia gamma di strumenti e funzioni.
133.	Capacità di effettuare editing e missaggio audio di livello esperto.	L5-L6	S	Capacità di gestire tracce audio complesse, ripulire l'audio, regolare i livelli, applicare effetti e mixare più fonti audio per garantire un suono di alta qualità nei contenuti video.
134.	Capacità di creare motion graphics e animazioni.	L5-L6	S	Competenza nella creazione e nell'integrazione di motion graphics, titoli, terze parti inferiori e animazioni nei contenuti video. Questo include l'uso di software come Adobe After Effects per aggiungere elementi dinamici ai video.
135.	Capacità di utilizzare effetti avanzati e compositing.	L5-L6	S	Abilità nell'applicazione di effetti visivi avanzati, nella composizione di più livelli, nell'utilizzo di tecniche di green screen (chroma key) e nell'integrazione di CGI o effetti speciali nei video.
136.	Capacità di eseguire il montaggio multicamera.	L5-L6	S	Capacità di sincronizzare e modificare filmati provenienti da più telecamere o fonti per creare contenuti video dinamici utilizzati in produzioni con angolazioni multiple.
137.	Capacità di utilizzare tecniche avanzate di narrazione.	L5-L6	S	Padronanza nella strutturazione di narrazioni. Questo include la scrittura di sceneggiature, lo storyboarding e la creazione di narrazioni visive.
138.	Capacità di eseguire operazioni di compressione e ottimizzazione video di alto livello.	L5-L6	S	Capacità di comprimere i video senza compromettere la qualità grazie alla comprensione dei diversi codec video, dei formati e delle loro impostazioni ottimali per le varie piattaforme.
139.	Conoscenza della cinematografia e della composizione delle inquadrature.	L5-L6	K	Conoscenza delle tecniche avanzate di ripresa, dell'inquadratura, delle regole di composizione e delle impostazioni di illuminazione per creare scatti visivamente accattivanti e d'impatto.

140.	Capacità di realizzare transizioni avanzate attraverso tecniche di editing.	L5-L6	S	Abilità nell'uso di transizioni creative, tecniche di montaggio complesse come tagli di corrispondenza, tagli di salto e rimappatura temporale per migliorare la narrazione e l'attrattiva visiva.
141.	Capacità di keyframing avanzato e di controllo dell'animazione.	L5-L6	S	Abilità nel keyframing preciso per l'animazione e il controllo degli effetti, consentendo un movimento dettagliato e controllato all'interno degli elementi video.
142.	Capacità di creare effetti sonori di alta qualità.	L5-L6	S	Esperienza nell'aggiungere effetti sonori dettagliati, atmosfera e Foley (creazione di effetti sonori per le azioni) per migliorare l'esperienza audiovisiva complessiva.
143.	Comprensione della produzione di video a 360°.	L5-L6	K	Comprendere le tecniche di creazione di video immersivi a 360 gradi, comprese le riprese e il montaggio di filmati per la realtà virtuale (VR) o esperienze immersive.
144.	Comprensione legale e del copyright.	L5-L6	K	Conoscenza degli aspetti legali relativi alla creazione di contenuti video, compresi i diritti d'autore, le licenze e le autorizzazioni per musica, filmati e altro materiale protetto da copyright.
145.	Capacità di gestione collaborativa dei progetti.	L5-L6	S	Capacità di gestire progetti video complessi che coinvolgono più membri del team, compresi il coordinamento, la programmazione e la supervisione di diversi aspetti della produzione.
146.	Adattabilità e capacità di stare al passo con le tendenze.	L5-L6	A	Disponibilità ad apprendere e ad adattarsi alle tecnologie, alle tendenze e alle tecniche in evoluzione nel panorama della creazione di contenuti video digitali per mantenere la rilevanza e l'innovazione.

ALTAMENTE SPECIALIZZATO (LIVELLO 7 e LIVELLO 8)

AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

COMPETENZA 3.1 : SVILUPPARE CONTENUTI DIGITALI

CREARE E MODIFICARE CONTENUTI DIGITALI IN DIVERSI FORMATI, ESPRIMERSI ATTRAVERSO I MEZZI DIGITALI.

LIVELLO 7 - ESPERTO

A livello altamente specializzato, posso:

- creare soluzioni a problemi complessi con una definizione limitata, legati alla creazione e all'edizione di contenuti in diversi formati e all'espressione di sé attraverso i mezzi digitali,
- integrare le mie conoscenze per contribuire alla pratica e alla conoscenza professionale e guidare gli altri nello sviluppo dei contenuti.

LIVELLO 8 - ESPERTO

Al livello più avanzato e specializzato, posso:

- creare soluzioni per risolvere problemi complessi con molti fattori interagenti di creazione e modifica dei contenuti in diversi formati,
- proporre nuove idee e processi al settore

ARGOMENTO 1: SVILUPPO DI DOCUMENTI DI TESTO DIGITALI

Risultato dell'apprendimento	Livello	K-S-A	Descrizione
------------------------------	---------	-------	-------------

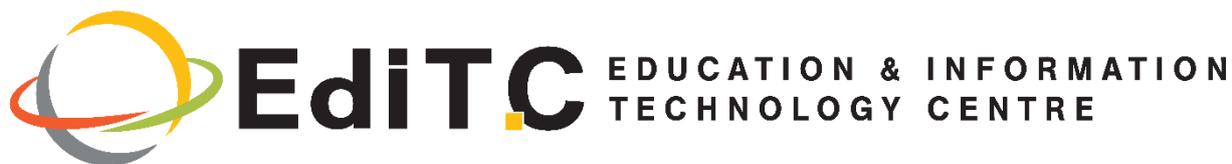
147. Profonda conoscenza della tipografia e dei principi di composizione tipografica.	L7-L8	K	Conoscenza dei caratteri tipografici, dei font, dell'accoppiamento dei font, della metrica dei font e della crenatura, comprensione delle tecniche di controllo dell'interlinea e della spaziatura delle lettere. Conoscenza dell'inclinazione, del tracciamento, della sillabazione, della giustificazione, dell'uso delle legature e dei caratteri speciali.
148. Conoscenza approfondita dei sistemi di griglie e della teoria del colore.	L7-L8	K	Comprensione dei sistemi di griglie per la progettazione di layout per la creazione di documenti o siti web ben strutturati e visivamente accattivanti. La comprensione dei principi della teoria del colore è fondamentale per la formattazione del testo con il colore, sia per il web che per la stampa.
149. Conoscenza degli strumenti di visualizzazione dei dati e delle guide di stile.	L7-L8	K	Conoscenza degli strumenti e delle tecniche di visualizzazione dei dati per presentare efficacemente i dati all'interno di documenti di testo o contenuti web e familiarità con le guide di stile come il Chicago Manual of Style, APA o MLA.
150. Conoscenza e comprensione dei principi di formattazione del testo basato sulla stampa.	L7-L8	K	La conoscenza della formattazione del testo basato sulla stampa, delle alette, dei crocini, dei profili di colore e della preparazione dei file pronti per la stampa dovrebbe essere alla portata di qualsiasi utente con un livello di competenza altamente specializzato nello sviluppo di contenuti testuali digitali.
151. Capacità di applicare tecniche di compatibilità e di utilizzare software di progettazione grafica vettoriale.	L7-L8	S	Capacità di utilizzare software di progettazione vettoriale per la creazione di grafiche e icone personalizzate, per garantire una visualizzazione corretta e coerente dei testi di formattazione su piattaforme e sistemi diversi.
152. Capacità di utilizzare strumenti per il desktop publishing e per la formattazione di testi web.	L7-L8	S	Esperienza nell'uso di software professionali di desktop publishing.
153. Capacità di lavorare con sistemi di controllo delle versioni e linguaggi di scripting avanzati.	L7-L8	S	Capacità di lavorare con sistemi come Git, linguaggi di script come JavaScript o Python e di utilizzare software di progettazione vettoriale. Capacità di utilizzare CMS per la formattazione dei contenuti sul web ed esperienza nell'utilizzo di software di desktop publishing professionale.
154. Capacità di gestire progetti di progettazione complessi e procedure di garanzia della qualità.	L7-L8	S	Capacità di gestire progetti complessi e di possedere soft skills quali la capacità di gestire il tempo, la capacità di stabilire le priorità dei compiti e la comunicazione di gruppo.

155.	Capacità e competenza nell'uso dei linguaggi di markup.	L7-L8	S	Esperienza in linguaggi di markup come HTML, XML, LaTeX, capacità di scrivere codice personalizzato per requisiti specifici di formattazione e capacità di garantire la qualità del testo formattato in base a requisiti e standard.
156.	Consapevolezza di progettare e formattare documenti di alta qualità e altamente accessibili.	L7-L8	A	Consapevolezza e volontà di progettare e formattare documenti altamente accessibili e conformi agli standard di accessibilità (linee guida WCAG, ruoli ARIA) e di assicurarsi che tali documenti siano accessibili a tutti gli utenti.
ARGOMENTO 2: SVILUPPO DI IMMAGINI E GRAFICA DIGITALE				
157.	Comprensione di tecniche di progettazione avanzate specifiche di nicchia.	L7-L8	K	Conoscenza di tecniche avanzate esclusive della nicchia, come metodi di ritocco esoterici, filtri altamente specializzati o processi artistici digitali specifici.
158.	Comprensione approfondita delle tecniche di progettazione specifiche di una nicchia.	L7-L8	K	Conoscenza approfondita della materia rilevante per la nicchia, come l'imaging medico, la visualizzazione scientifica o le aree altamente tecniche.
159.	Capacità di utilizzare software specializzato.	L7-L8	S	Completa padronanza di software o strumenti specializzati per la nicchia specifica.
160.	Capacità di creare grafica specifica per la nicchia	L7-L8	S	Abilità nel creare o emulare stili visivi o movimenti artistici specifici di una nicchia, spesso caratterizzati da un'estetica altamente personalizzata.
161.	Capacità di utilizzare tecniche di stampa specifiche per la nicchia.	L7-L8	S	Esperienza nella preparazione di immagini per produzioni altamente specializzate, come stampe d'arte su larga scala, documentazione tecnica o formati espositivi unici.
162.	Capacità di utilizzare apparecchiature hardware specifiche per la nicchia.	L7-L8	S	Competenza con hardware e attrezzature specializzate, che potrebbero includere fotocamere di fascia alta, stampanti o scanner 3D, a seconda della nicchia.
163.	Capacità di sviluppare progetti personalizzati.	L7-L8	S	Capacità di sviluppare soluzioni, script o algoritmi personalizzati per affrontare sfide di progettazione altamente specializzate.
164.	Capacità di collaborazione.	L7-L8	S	Capacità di collaborare con professionisti di altri settori, come scienziati, ingegneri o storici, per creare contenuti visivi altamente specializzati.
165.	Capacità di creare un portafoglio specifico di nicchia.	L7-L8	S	Capacità di creare un portfolio pieno di progetti che esemplificano la competenza in una nicchia specifica, spesso includendo un corpus sostanziale di lavori in quell'area.

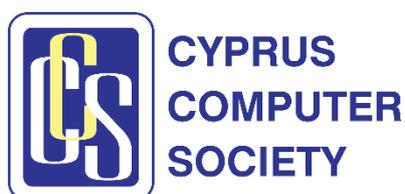
166.	Capacità di insegnamento e tutoraggio.	L7-L8	S	Capacità di insegnare, fare da mentore o condurre workshop, trasmettendo conoscenze e competenze alla prossima generazione di specialisti.
167.	Impegno nell'apprendimento.	L7-L8	A	L'impegno a rimanere all'avanguardia nel settore attraverso l'apprendimento continuo.
168.	Impegno per l'innovazione.	L7-L8	A	L'impegno a rimanere all'avanguardia del settore attraverso la ricerca continua e l'innovazione all'interno della nicchia di mercato.
ARGOMENTO 3: SVILUPPO DI CONTENUTI VIDEO DIGITALI				
169.	Conoscenza della modellazione e dell'animazione 3D avanzata.	L7-L8	K	Conoscenze e competenze approfondite nella creazione di modelli e animazioni tridimensionali, incorporandoli perfettamente nei progetti video.
170.	Capacità di eseguire una gradazione del colore avanzata.	L7-L8	S	Padronanza della teoria del colore, della manipolazione e delle tecniche di correzione per migliorare la narrazione visiva, l'atmosfera e la coerenza dei contenuti video.
171.	Capacità di sviluppare un sound design di livello esperto.	L7-L8	S	Competenza nella creazione, nel mixaggio e nell'editing di elementi audio per completare ed elevare la narrazione visiva, compresi Foley, effetti sonori e musica.
172.	Specializzazione in produzione video VR/AR.	L7-L8	S	Esperienza nella produzione di esperienze immersive attraverso la creazione di contenuti video in Realtà Virtuale (VR) o Realtà Aumentata (AR), comprendendo le sfide e le tecniche uniche coinvolte.
173.	Capacità di creare strutture narrative.	L7-L8	S	Competenza nella creazione di narrazioni avvincenti, comprensione degli archi narrativi, sviluppo dei personaggi e ritmo, fondamentali per video coinvolgenti e d'impatto.
174.	Capacità di eseguire montaggi video di livello esperto.	L7-L8	S	Padronanza di metodi avanzati di montaggio video, tra cui transizioni avanzate, effetti visivi, linee temporali complesse e montaggio di precisione.
175.	Capacità di composizione avanzata.	L7-L8	S	Capacità di integrare più elementi visivi o scene insieme, utilizzando tecniche di mascheratura, fusione e stratificazione.
176.	Capacità di integrazione CGI.	L7-L8	S	Abilità nell'integrare immagini generate al computer (CGI) con filmati in live-action, garantendo immagini realistiche e coese.
177.	Conoscenza approfondita della motion graphics.	L7-L8	K	Conoscenze e competenze avanzate nella creazione di motion graphics, animazioni e tipografia dinamiche e sofisticate per migliorare i contenuti video.

178.	Capacità di lavorare con tecnologie video immersive.	L7-L8	S	Comprensione e capacità di lavorare con tecnologie emergenti come video a 360 gradi, audio spaziale ed esperienze immersive.
179.	Capacità di utilizzare tecniche cinematografiche avanzate.	L7-L8	S	Competenza in tecniche di ripresa specializzate, impostazioni di illuminazione, composizione dell'inquadratura e movimenti avanzati della telecamera per creare scene di grande impatto visivo.
180.	Capacità di utilizzare tecniche di green screen di livello esperto.	L7-L8	S	Competenza nell'utilizzo della tecnologia green screen per il compositing e la creazione di scene complesse, garantendo risultati di alta qualità.
181.	Capacità di eseguire il montaggio multicamera.	L7-L8	S	Capacità di montare filmati da più fonti di ripresa senza soluzione di continuità, sincronizzando e creando sequenze coese per varie prospettive.
182.	Capacità di implementare flussi di lavoro di produzione video.	L7-L8	S	Padronanza nella progettazione e nell'implementazione di flussi di lavoro efficienti ed efficaci, adattati alle esigenze e ai progetti di produzione video specifici.
183.	Capacità di creare contenuti video innovativi.	L7-L8	S	Capacità di ideare ed eseguire contenuti video originali e all'avanguardia, superando i limiti ed esplorando nuove strade creative.
184.	Capacità di leadership in progetti video complessi.	L7-L8	S	Capacità di guidare e gestire progetti video su larga scala, coordinando diversi talenti e risorse per fornire risultati di alta qualità nel rispetto di tempi e budget.

Coordinatore del progetto:



Partner:



Co-funded by
the European Union

DSW
DIGITAL SKILLS WALLET

Finanziato dall'Unione europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili.