

CATALOGO 23-25

**ITS CULTURA TURISMO E NUOVE
TECNOLOGIE MARCHE**

 **its** | **TURISMO
MARCHE**
TURISMO E NUOVE TECNOLOGIE

CHI SIAMO

La Fondazione ITS Cultura Turismo e Nuove Tecnologie Marche è stata costituita con atto pubblico il 16 dicembre 2014 e ha ottenuto il riconoscimento dalla Prefettura di Pesaro e Urbino il 13 maggio 2015.

Nasce in attuazione delle disposizioni contenute nel Decreto del Presidente del Consiglio dei Ministri del 25 gennaio 2008, e persegue la finalità di promuovere la diffusione della cultura tecnica e scientifica applicata alle attività di pianificazione e sviluppo dell'offerta culturale e turistica e di sostenere le misure per lo sviluppo dell'economia e delle politiche attive del lavoro.

Nel dettaglio i principali obiettivi della fondazioni sono:

- 1.Privilegiare una didattica esperienziale dove l'apprendimento si realizza attraverso l'azione e la sperimentazione di compiti, ruoli e situazioni tipiche della realtà lavorativa di tutti i giorni.
- 2.Far acquisire un'alta specializzazione tecnica e tecnologica indispensabile per un inserimento qualificato nel mondo del lavoro.
- 3.Sviluppare metodi per l'innovazione ed il trasferimento tecnologico alle piccole e medie imprese.
- 4.Orientare i giovani e le loro famiglie verso le professioni tecniche.

La Fondazione negli anni ha creato solide relazione con Partner che si dividono tra [soci fondatori](#) e [soci partecipanti](#). Tra i Partner sono presenti Scuole Superiori, Univeristà, Enti, Istituzioni Pubbliche e Aziende.

Sede legale: Via Nolfi, 37 - FANO 61032 (PU)

Sede operativa: Strada delle Marche, 58 - PESARO 61122 (PU)

Presidente: Gabriele Marchetti

I NOSTRI PERCORSI

Ogni anno ITS Cultura Turismo e Nuove Tecnologie Marche organizza percorsi post diploma della durata di due anni.

I Nostri percorsi sono progettati per formare professionisti altamente qualificati per il settore del turismo, della comunicazione digitale e della cultura, integrando le competenze trasversali a solide e professionalizzanti Hard Skill.

L'ITS Cultura Turismo e Nuove Tecnologie Marche prepara gli studenti a gestire le sfide del settore culturale, digitale e turistico contemporaneo, sfruttando le nuove tecnologie per sviluppare processi innovativi all'interno delle imprese, creare strategie innovative di marketing e comunicazione e migliorare l'esperienza del cliente.

Grazie a un corpo docente proveniente in larga parte dal mondo del lavoro e ad un ambiente di apprendimento stimolante, gli studenti beneficiano di una formazione pratica, basata su progetti e attività di laboratorio, che favorisce la loro crescita personale e professionale. La collaborazione con le aziende del settore garantisce opportunità di stage e di inserimento lavorativo, permettendo agli studenti di mettere in pratica le conoscenze acquisite. Circa metà del monte ore dei percorsi ITS Turismo e Nuove Tecnologie Marche viene svolto in azienda attraverso attività di tirocinio.

REQUISITI PER L'AMMISSIONE AI CORSI

Possesso di Diploma di Scuola Secondaria di Secondo grado o Diploma di 4 anni di istruzione e formazione professionale + un corso annuale IFTS.

L'ammissione ai corsi avviene dopo un iter di selezione che consiste nella somministrazione delle seguenti prove:

- Test a risposta multipla sugli argomenti del corso/cultura generale/attitudinale;
- Test a risposta multipla per rilevare le competenze informatiche di base;
- Test a risposta multipla per verificare il livello delle competenze di lingua inglese (livello B1);
- Colloquio individuale orale motivazionale e attitudinale.

CERTIFICAZIONE FINALE

Al termine del percorso biennale, previo superamento dell'esame finale, verrà conseguito il "Diploma di Tecnico Superiore" (V° livello EQF), che permette l'accesso ad alcuni concorsi pubblici con il riconoscimento di un punteggio.

Inoltre al termine del modulo di inglese viene data la possibilità a tutti gli studenti di sostenere l'esame per la certificazione Cambridge Linguaskill.

CATALOGO 23-25

1) HOSPITALITY MANAGEMENT

Tecnico superiore per la gestione delle strutture turistico ricettive
Sede: San Benedetto del Tronto

2) RESPONSABILE TECNICO ORGANIZZATIVO PER LO SPETTACOLO

Tecnico superiore per la gestione delle strutture turistico ricettive e delle attività culturali
Sede: Pesaro

3) DIGITAL HERITAGE: ART AND CULTURAL APPLICATION THROUGH INNOVATIVE TECHNOLOGY

Tecnico superiore per la promozione e il marketing delle filiere turistiche e delle attività culturali
Sede: Macerata

4) DIGITAL STORYTELLING

Tecnico superiore per la promozione e il marketing delle filiere turistiche e delle attività culturali
Sede: Fano

5) NARRATIVE DESIGN, PRODUZIONE DI VIDEOGAME E PROGETTI REAL TIME

Tecnico superiore per l'organizzazione e la fruizione dell'informazione e della conoscenza
Sede: Pesaro

6) DIGITAL PROJECT MANAGER

Tecnico superiore per l'organizzazione e la fruizione dell'informazione e della conoscenza
Sede: Senigallia

7) SALES AND MARKETING MANAGEMENT

Tecnico superiore per l'organizzazione e la fruizione dell'informazione e della conoscenza
Sede: Ancona

8) PROGETTISTA E SVILUPPATORE SOFTWARE: FULL STACK DEVELOPER E CLOUD SPECIALIST

Tecnico superiore per i metodi e le tecnologie per lo sviluppo di sistemi software
Sede: San Benedetto del Tronto



HOSPITALITY MANAGEMENT

FIGURA PROFESSIONALE

Il percorso formativo è volto a formare la figura dell'Hospitality Manager, un professionista che opera nella gestione dei processi dell'hotellerie e collabora con il management nell'analisi, valutazione e formulazione di strategie per accrescere il business, avvalendosi delle nuove tecnologie 4.0, in un'ottica di qualità e soddisfazione del cliente.

Un hospitality manager possiede competenze specifiche relative alle tecniche di management di un albergo, svolgendo attività sia operative che strategiche.

SBOCCHI OCCUPAZIONALI:

La figura professionale formata, come lavoratore dipendente o come lavoratore autonomo, potrà occuparsi di una o più delle seguenti attività:

- Assistenza alla direzione
- Gestione e coordinamento dei servizi e dei reparti della ricettività turistica
- Gestione e coordinamento delle strutture extra alberghiere
- Ricevimento e assistenza del cliente (front office e back office)
- Promozione e marketing online e offline
- Amministrazione economica-finanziaria, gestione delle piattaforme di prenotazione e OTA

Percorso biennale
"HOSPITALITY MANAGEMENT" 2023-2025
Tecnico superiore per la gestione delle strutture turistico-ricettive

Area	Unità formativa	Ore
TRASVERSALE	Principi di comunicazione	12
TRASVERSALE	Elementi base di statistica	10
TRASVERSALE	Etica ambientale nella professione	10
TRASVERSALE	Diritto digitale	8
TRASVERSALE	Informatica di base	12
TRASVERSALE	Sicurezza sui luoghi di lavoro	8
TRASVERSALE	Inglese per il turismo	50
TRASVERSALE	Tedesco per il turismo	20
TRASVERSALE	Orientamento al percorso didattico e all'ingresso in azienda	30
COMUNICAZIONE E RELAZIONE	Soft skills e competenze individuali	50
COMUNICAZIONE E RELAZIONE	Comunicazione interculturale	10
COMUNICAZIONE E RELAZIONE	Tecniche di vendita nel settore turistico	20
MANAGEMENT D'IMPRESA	Il settore turistico, i contratti e le normative di riferimento	27
MANAGEMENT D'IMPRESA	Economia aziendale: management dell'impresa turistica	30
MANAGEMENT D'IMPRESA	Organizzazione e gestione di un'impresa extralberghiera	30
MANAGEMENT D'IMPRESA	Organizzazione e gestione di una struttura ricettiva	100
MANAGEMENT D'IMPRESA	Il modello organizzativo di una agenzia viaggi e di un Tour Operator	40
MANAGEMENT D'IMPRESA	L'organizzazione di un evento turistico per le strutture ricettive	40
MANAGEMENT D'IMPRESA	Strategia d'impresa per il settore turistico	60
MANAGEMENT D'IMPRESA	Marketing turistico e destination management	40
MANAGEMENT D'IMPRESA	Web e Social Media Marketing	20
MANAGEMENT D'IMPRESA	Amministrazione, Budgeting e Gestione del personale	36
MANAGEMENT D'IMPRESA	Revenue management	40
MANAGEMENT D'IMPRESA	Customer Relationship Management	16
MANAGEMENT D'IMPRESA	Project management	60
MANAGEMENT D'IMPRESA	Autoimprenditorialità	10
NUOVE TECNOLOGIE	Sistemi informativi di gestione aziendale	16
NUOVE TECNOLOGIE	Strumenti per la promozione nel web: sito, landingpage e mail	45

NUOVE TECNOLOGIE	Strategie e strumenti di comunicazione aziendale nei social	30
NUOVE TECNOLOGIE	Campagne promozionali nel Web e strumenti di monitoraggio	25
NUOVE TECNOLOGIE	Strumenti di grafica per la comunicazione digitale	20
NUOVE TECNOLOGIE	Portali turistici, Comparatori e OTA	25
STAGE	STAGE	850
ESAME	Esame finale	
TOTALE BIENNIO		1800

RESPONSABILE TECNICO ORGANIZZATIVO PER LO SPETTACOLO

FIGURA PROFESSIONALE

La figura formata sarà in grado di gestire spazi scenici per gli spettacoli dal vivo (e/o teatri) in autonomia e di garantire la realizzazione dello spettacolo nelle sue diverse fasi. Il Responsabile Tecnico Organizzativo per lo Spettacolo si occupa della gestione degli aspetti concernenti l'allestimento, audio e luci, durante e dopo la realizzazione di uno spettacolo dal vivo in spazi teatrali e non solo. Il percorso formativo trasferirà agli allievi le basi fondamentali dei diversi linguaggi contemporanei dei dispositivi tecnici teatrali sia analogici sia digitali: macchinismo, illuminotecnica, fonica, video e non solo. Il corso inoltre fornirà anche competenze manageriali, comunicative e di marketing per svolgere efficacemente azioni di pianificazione, organizzazione e gestione di eventi e risorse.

SBOCCHI OCCUPAZIONALI

La figura professionale formata, come lavoratore dipendente o come lavoratore autonomo, potrà occuparsi di una o più delle seguenti attività:

- Gestire spazi performativi (in spazi teatrali e non solo) e strumenti di scena;
- Coordinare, gestire e mantenere le attrezzature di audio, luci, video e gli ambienti;
- Gestire l'allestimento e l'esecuzione degli ambienti sonori, della parte illuminotecnica e delle componenti audiovisive degli spettacoli;
- Coordinare i ruoli tecnici della compagnia e dell'allestimento di uno spettacolo;
- Utilizzare software specifici, garantendo il necessario supporto tecnico ai professionisti:
- lighting, sound e visual designer, per la progettazione di un impianto creativo di luci e suoni;
- Utilizzare attrezzature specifiche per il montaggio e lo smontaggio delle scenografie in conformità alle diverse tipologie di palcoscenico;
- Gestire sistemi informatici di accesso attraverso il monitoraggio delle singole postazioni al fine di garantire assistenza tecnica all'attività operativa;
- Collaborare nella redazione di progetti relativi a bandi nazionali ed europei;
- Collaborare nella gestione di campagne promozionali, di comunicazione e marketing.

Percorso biennale
"RESPONSABILE TECNICO-ORGANIZZATIVO PER LO SPETTACOLO" 2023-2025
Tecnico Superiore per la gestione delle strutture turistico-ricettive e culturali

area	unità formativa	ore corso
Trasversale	Principi di comunicazione	12
Trasversale	Elementi base di statistica	10
Trasversale	Etica ambientale nella professione	10
Trasversale	Diritto digitale	20
Trasversale	Informatica di base	12
Trasversale	Sicurezza sui luoghi di lavoro	16
Trasversale	Normativa sulla sicurezza del pubblico nella fruizione degli spettacoli	10
Trasversale	Orientamento al percorso didattico e all'ingresso in azienda	30
Trasversale	Inglese tecnico	50
Comunicazione e relazione	Tecniche di comunicazione, negoziazione e team building	58
Comunicazione e relazione	Tecniche di problem solving	20
Management d'impresa	Project management	60
Management d'impresa	Autoimprenditorialità	10
Management d'impresa	Organizzazione di impresa	65
Management d'impresa	Gestione amministrativa nello spettacolo	15
Management d'impresa	Elementi strategici per la gestione del prodotto	30
Management d'impresa	Politiche e finanziamenti per lo spettacolo	15
Management d'impresa	Principi di organizzazione e gestione logistica	30
Management d'impresa	Gestione informatizzata degli accessi	8
Tecniche e tecnologie applicate	Elementi di storia del teatro e dello spettacolo dal vivo	20
Tecniche e tecnologie applicate	Principi e pratiche di progettazione scenica	30
Tecniche e tecnologie applicate	Pratiche di gestione ed organizzazione degli strumenti e delle attrezzature	18
Tecniche e tecnologie applicate	Gestione e coordinamento delle attività di regia e messa in scena	18
Tecniche e tecnologie applicate	Maestro di palcoscenico e sala	18
Tecniche e tecnologie applicate	Assistente alla regia	18
Tecniche e tecnologie applicate	Fondamenti e pratiche del tecnico scenico	70
Tecniche e tecnologie applicate	Fondamenti e pratiche di installazione elettrica	52
Tecniche e tecnologie applicate	Illuminotecnica e nozioni di light design	85
Tecniche e tecnologie applicate	Fonica e nozioni di sound design	70
Tecniche e tecnologie applicate	Visual e video applicati allo spettacolo dal vivo	70
Stage	Stage	850
Esame	Esame finale	
Totale biennio		1800

DIGITAL HERITAGE

FIGURA PROFESSIONALE

L'obiettivo del percorso formativo è quello di trasferire ai partecipanti le competenze necessarie alla preservazione, promozione e valorizzazione del patrimonio artistico, culturale e quindi, turistico di un territorio regionale e nazionale, attraverso l'applicazione di tecnologie digitali e di comunicazione innovative.

La figura professionale formata, partendo dalla comprensione dei concetti fondamentali del digital heritage e delle applicazioni tecnologiche ad esso collegate (realtà virtuale, realtà aumentata, visualizzazione 3d, intelligenza artificiale, etc.), sarà in grado di ideare, strutturare e realizzare da zero un progetto artistico-culturale concreto. Potrà quindi occuparsi della digitalizzazione del patrimonio culturale, utilizzando strumenti e software specifici finalizzati alla creazione di esperienze di apprendimento coinvolgenti e accessibili da un più ampio numero di utenti.

SBOCCHI OCCUPAZIONALI

La figura professionale formata, come lavoratore dipendente o come lavoratore autonomo, potrà occuparsi di una o più delle seguenti attività:

- Applicazione e utilizzo dei sistemi informatici e digitali per la promozione e valorizzazione artistico-culturale del territorio
- Applicazione e utilizzo dei sistemi informatici e digitali per la promozione e valorizzazione artistico-culturale di musei, istituzioni culturali, siti storici, archeologici e storico-artistici
- Conservazione e valorizzazione del patrimonio attraverso le tecnologie digitali
- Produzione di contenuti di carattere storico, archeologico, storico-artistico e antropologico per la narrazione del patrimonio e la diffusione tramite prodotti multimediali e piattaforme social
- Utilizzo degli strumenti metodologici di ricerca, analisi, comprensione e valutazione dei contenuti presenti sul web

Percorso biennale
"DIGITAL HERITAGE-ART AND CULTURAL APPLICATION THROUGH INNOVATIVE TECHNOLOGY" 2023-2025
Tecnico superiore per la promozione e il marketing delle filiere turistiche e delle attività culturali

area	unità formativa	ore corso
Trasversale	Principi di comunicazione	12
Trasversale	Elementi base di statistica	10
Trasversale	Etica ambientale nella professione	10
Trasversale	Diritto digitale	16
Trasversale	Informatica di base	12
Trasversale	Pacchetto Office	30
Trasversale	Sicurezza sui luoghi di lavoro	8
Trasversale	Orientamento al percorso didattico e all'ingresso in azienda	30
Trasversale	Business English	50
Trasversale	Tecniche di comunicazione, relazione, team working e leadership	20
Trasversale	Tecniche di problem solving	10
Trasversale	Autoimprenditorialità	10
Trasversale	Storia del patrimonio artistico culturale italiano	40
Professionalizzante	Project management	112
Professionalizzante	Marketing digitale e social media marketing	41
Professionalizzante	Storytelling fotografico e videotelling	38
Professionalizzante	Photoshop: creative digital design	30
Professionalizzante	After Effect: crafting visual excellence	30
Professionalizzante	Comunicazione e ideazione del progetto	18
Professionalizzante	Tendenze nella trasformazione digitale	12
Professionalizzante	Design Thinking e Lean Startup	18
Professionalizzante	Trasformazione digitale in turismo, arte, cultura	18
Professionalizzante	Produzione e analisi delle fasi produttive	18
Professionalizzante	Struttura produttiva e flusso di lavoro	18
Professionalizzante	User Interface - presentazione grafica del progetto	30
Professionalizzante	Realizzazione e customizzazione Asset 3D	90
Professionalizzante	Programmazione Unreal per progetti Real Time	90
Professionalizzante	Fotogrammetria e digitalizzazione ambienti e oggetti	30
Professionalizzante	Export degli applicativi	30
Professionalizzante	Presentazione dei progetti e public speaking	30
Professionalizzante	Supervisione finale del progetto	39
Stage	Stage	850
Esame	Esame finale	
Totale biennio		1800



DIGITAL STORYTELLING

FIGURA PROFESSIONALE

Il digital storyteller, o Narratore digitale, è la figura professionale esperta in tecniche della comunicazione, strategie digitali e corporate storytelling per brand, media company, enti e istituzioni. Mette a fuoco valori, prodotti e progetti di un'azienda e li veicola attraverso una comunicazione efficace e autentica, articolando campagne e contenuti in maniera integrata e trasversale sui media digitali.

Attraverso la narrazione, crea esperienze coinvolgenti ed immersive, di forte impatto emotivo, per valorizzare la storia di un'azienda e dei suoi prodotti/ servizi, di un luogo, di un territorio. Lo storyteller unisce gli strumenti classici della narrazione alle tecnologie dei nuovi media; integra hard skills editoriali e tecnologiche con soft skills umane e creative per rispondere alle esigenze che il mercato di oggi richiede. Dalla pagina scritta ai social network, dal reportage ai podcast, dalla fotografia al videomaking alla scrittura non lineare dei nuovi multiversi, il narratore digitale è in grado di fabbricare oggetti e esperienze narrative fatte di parole, immagini e suoni.

SBOCCHI OCCUPAZIONALI

La figura professionale formata, come lavoratore dipendente o come lavoratore autonomo, potrà occuparsi di una o più delle seguenti attività:

- Creazione creativa di contenuti, scrittura, redazione editoriale
- Gestione e sviluppo di progetti di digital marketing
- Progettazione e sviluppo di contenuti grafici
- Utilizzo professionale della macchina fotografica finalizzato alla costruzione di un racconto emozionale per immagini
- Utilizzo di software di post produzione
- Utilizzo professionale della videocamera finalizzato alla realizzazione di video di forte impatto
- Utilizzo di software per il montaggio
- Progettazione, realizzazione e pubblicazione di video

Percorso biennale
"DIGITAL STORYTELLING" 2023-2025
Tecnico superiore per la promozione e il marketing delle filiere turistiche e delle attività culturali

area	unità formativa	ore corso
Trasversale	Principi di comunicazione	12
Trasversale	Elementi base di statistica	10
Trasversale	Etica ambientale nella professione	10
Trasversale	Diritto digitale	20
Trasversale	Informatica di base	12
Trasversale	Sicurezza sui luoghi di lavoro	8
Trasversale	Orientamento al percorso didattico e all'ingresso in azienda	30
Trasversale	Inglese tecnico per il web	50
Comunicazione e relazione	Tecniche di comunicazione, negoziazione e relazione	24
Comunicazione e relazione	Tecniche di problem solving	20
Comunicazione e relazione	La comunicazione digitale: storia, prospettive di sviluppo e comunicazione aziendale anche in ottica	30
Management d'impresa	Project management	60
Management d'impresa	Autoimprenditorialità	10
Marketing/vendita	Marketing strategico	24
Marketing/vendita	Lo storytelling: origini e metodi per la narrazione di marca	75
Marketing/vendita	Teorie e tecniche di copywriting	80
Marketing/vendita	Social media e strumenti di content marketing	85
Marketing/vendita	Scrittura per Podcast	30
Nuove tecnologie	Grafica per social e digital advertising	70
Nuove tecnologie	Storytelling fotografico	110
Nuove tecnologie	Videotelling	105
Nuove tecnologie	Campagne promozionali, monitoraggio e web reputation	75
Stage	Stage	850
Esame	Esame finale	
Totale biennio		1800

NARRATIVE DESIGN, PRODUZIONE DI VIDEO-GAME E PROGETTI REAL TIME

FIGURA PROFESSIONALE

Il percorso formativo ha l'obiettivo di formare dei professionisti che sappiano lavorare all'interno di società di produzione e di sviluppo, sia per videogame, sia per applicativi legati alla realtà virtuale e realtà aumentata. La figura professionale in uscita sarà in grado di occuparsi dell'intero ciclo di vita del gioco dal concetto/prototipo fino allo sviluppo e rilascio.

Il percorso trasmetterà ai partecipanti quelle competenze che gli permetteranno di tradurre la loro visione creativa in un'esperienza giocabile attraverso la creazione di prototipi, sistemi di gioco, controlli, interfacce e elementi narrativi inerenti ambientazioni, missioni e personaggi.

SBOCCHI OCCUPAZIONALI

La figura professionale formata, come lavoratore dipendente o come lavoratore autonomo, potrà occuparsi di una o più delle seguenti attività:

- Realizzazione di sceneggiature di franchise di realtà virtuale, realtà aumentata e multiversi
- Assistenza alla direzione artistica di franchise multimediali
- Progettazione dell'esperienza ludica
- Interazione con il team di sviluppo per la progettazione e realizzazione di videogiochi
- Narrative design per videogame e multiversi
- Game design per videogame e boardgame
- Sviluppo di board game
- Curatore di contenuti ed esperienze interattive: gamification per l'industria culturale e il mondo corporate

Percorso biennale
"NARRATIVE DESIGN, PRODUZIONE DI VIDEOGAME E PROGETTI REAL TIME" 2023-2025
Tecnico Superiore per l'organizzazione e la fruizione dell'informazione e della conoscenza

area	unità formativa	ore corso
Trasversale	Principi di comunicazione	12
Trasversale	Elementi base di statistica	10
Trasversale	Etica ambientale nella professione	10
Trasversale	Diritto digitale	20
Trasversale	Informatica di base	12
Trasversale	Pacchetto Office	30
Trasversale	Sicurezza sui luoghi di lavoro	8
Trasversale	Orientamento al percorso didattico e all'ingresso in azienda	30
Trasversale	Inglese tecnico per il web	50
Trasversale	Tecniche di comunicazione, relazione, team working e leadership	20
Trasversale	Tecniche di problem solving	10
Trasversale	Tecniche di public speaking	10
Trasversale	Autoimprenditorialità	10
Trasversale	Storia dell'arte	25
Trasversale	Mitologia	20
Professionalizzante	Project management	100
Professionalizzante	Photoshop: creative digital design	30
Professionalizzante	After Effect: crafting visual excellence	30
Professionalizzante	Storia ed estetica di videogame, anime e fumetti	25
Professionalizzante	Fondamenti di drammaturgia e sceneggiatura	25
Professionalizzante	Game design per progetti Game ed interactive	30
Professionalizzante	Produzione e regia di videogame	20
Professionalizzante	Storytelling e semiotica delle arti visive	53
Professionalizzante	Corporate storytelling applicato al metaverso	10
Professionalizzante	Laboratorio di character design e Performing Arts	25
Professionalizzante	Worldbuilding	25
Professionalizzante	Regia e narrative design per videogame, metaversi ed eventi in real time	50
Professionalizzante	Grafica 2D e 3D	68
Professionalizzante	Ottimizzazione e previsualizzazione: Level Design e Lighting	48
Professionalizzante	Programmazione Unity C# Base	72
Professionalizzante	Programmazione Unity C# Advanced	58
Professionalizzante	Pubblicazione del progetto	4
Stage	Stage	850
Esame	Esame finale	
Totale biennio		1800



DIGITAL PROJECT MANAGER

FIGURA PROFESSIONALE

Il percorso formativo ha l'obiettivo di formare dei professionisti che sappiano padroneggiare le nozioni e le tecniche del Project Management. Il Digital Project Manager si occupa della generazione, pianificazione, produzione, distribuzione, manutenzione e analisi di un progetto digitale; il compito della figura in uscita sarà infatti quello di pianificare e sviluppare tutte le azioni necessarie al raggiungimento dell'obiettivo assicurando il rispetto dei costi, dei tempi e della qualità concordata con il committente per il raggiungimento della sua massima soddisfazione.

Importante è la conoscenza di tutte le fasi di ideazione e sviluppo di un progetto digitale, delle figure che sono coinvolte, delle attività che ogni figura professionale coinvolta svolge (dalla creazione di contenuti per il web, all'analisi dei dati di reportistica, all'uso degli strumenti SEO e delle piattaforme digitali) e degli strumenti che utilizza.

Il Digital Project Manager valuterà i rischi, pianificherà il lavoro, coordinerà i compiti, dirigerà il team e manterrà il progetto "in carreggiata".

SBOCCHI OCCUPAZIONALI

La figura professionale formata, come lavoratore dipendente o come lavoratore autonomo, potrà occuparsi di una o più delle seguenti attività:

- Realizzazione di analisi, ricerche e presentazione, report e raccolta dati
- Sviluppo e gestione di progetti digitali nel rispetto di budget e tempi definiti dal committente e secondo quanto definito dagli obiettivi di progetto
- Individuazione e gestione delle figure che collaborano alla realizzazione del progetto digitale
- Coordinamento e motivazione del team di progetto gestendo le situazioni di stress
- Monitoraggio dell'andamento del progetto digitale e delle eventuali criticità
- Elaborazione delle offerte economiche al cliente

Percorso biennale
"DIGITAL PROJECT MANAGER" 2023-2025
Tecnico superiore per l'organizzazione e la fruizione dell'informazione e della conoscenza

area	unità formativa	ore/modulo
TRASVERSALE	Principi di comunicazione	12
TRASVERSALE	Elementi base di statistica	10
TRASVERSALE	Etica ambientale nella professione	10
TRASVERSALE	Diritto digitale	20
TRASVERSALE	Informatica di base	12
TRASVERSALE	Sicurezza sui luoghi di lavoro	8
TRASVERSALE	Business english	50
TRASVERSALE	Orientamento al percorso didattico e all'ingresso in azienda	30
COMUNICAZIONE E RELAZIONE	Tecniche di comunicazione e relazione	20
COMUNICAZIONE E RELAZIONE	Gestione del tempo e dello stress	20
COMUNICAZIONE E RELAZIONE	Tecniche di problem solving	20
COMUNICAZIONE E RELAZIONE	Leadership e team working	30
COMUNICAZIONE E RELAZIONE	Gestione del cliente	30
MANAGEMENT D'IMPRESA	Il mondo del digitale oggi	20
MANAGEMENT D'IMPRESA	Organizzazione aziendale e digital transformation	30
MANAGEMENT D'IMPRESA	Elementi base di economia	25
MANAGEMENT D'IMPRESA	Digital Project Management	40
MANAGEMENT D'IMPRESA	Gestione degli aspetti finanziari del progetto	40
MANAGEMENT D'IMPRESA	Laboratorio di Digital Project Management	60
MANAGEMENT D'IMPRESA	Content Management	35
MANAGEMENT D'IMPRESA	Autoimprenditorialità	10
MARKETING/VENDITA	Comunicazione e marketing	40
MARKETING/VENDITA	Identità aziendale	30
MARKETING/VENDITA	Digital strategy	50
MARKETING/VENDITA	Digital Advertising	30
NUOVE TECNOLOGIE	Data analysis e web analytics	78
NUOVE TECNOLOGIE	Gli strumenti digitali	90
NUOVE TECNOLOGIE	Strumenti di project management	70
NUOVE TECNOLOGIE	Presentazione del progetto	30
Stage	Stage	850
Esame	Esame finale	
Totale biennio		1800



SALES AND MARKETING MANAGEMENT

FIGURA PROFESSIONALE

La Figura professionale che si occupa di Sales and Marketing Management è in grado di pianificare ed organizzare un'azione commerciale per la gestione efficace della rete vendita, integrando le strategie dell'omnicanalità con l'utilizzo degli strumenti del digital marketing.

Conoscendo le tecniche di vendita e di comunicazione applicabili in ogni situazione commerciale, questa figura professionale sa orientare ogni fase di una trattativa mettendo in luce le peculiarità del prodotto/servizio, comprendendo le esigenze dell'interlocutore ed adattando la comunicazione al target di riferimento.

Ha competenze in ambito digital, web e social; all'interno dell'azienda è la figura che, partendo dalla centralità del cliente attraverso una soddisfacente customer experience, pianifica e sviluppa progetti di digital marketing per incrementare le vendite online ed il business aziendale; inoltre sa utilizzare gli strumenti e le tecniche del CRM per la fidelizzazione del cliente; sa gestire un negozio virtuale di prodotti/servizi.

SBOCCHI OCCUPAZIONALI

La figura professionale formata, come lavoratore dipendente o come lavoratore autonomo, potrà occuparsi di una o più delle seguenti attività:

- Assistenza al responsabile commerciale per l'attuazione e sviluppo del piano di vendita del prodotto/servizio
- Comunicazione e negoziazione con il cliente
- Analisi del mercato e del target di riferimento
- Gestione degli aspetti finanziari legati ad una vendita
- Supporto nell'elaborazione della strategia commerciale finalizzata all'incremento delle vendite online e offline
- Gestione del CRM aziendale

Percorso biennale
"SALES AND MARKETING MANAGEMENT" 2023-2025
Tecnico superiore per l'organizzazione e la fruizione dell'informazione e della conoscenza

area	unità formativa	ore/modulo
TRASVERSALE	Principi di comunicazione	12
TRASVERSALE	Elementi base di statistica	10
TRASVERSALE	Etica ambientale nella professione	10
TRASVERSALE	Diritto digitale	20
TRASVERSALE	Informatica di base	12
TRASVERSALE	Sicurezza sui luoghi di lavoro	8
TRASVERSALE	Business english	50
TRASVERSALE	Orientamento al percorso didattico e all'ingresso in azienda	30
COMUNICAZIONE E RELAZIONE	Tecniche di comunicazione, comunicazione digitale, relazione e public speaking	40
COMUNICAZIONE E RELAZIONE	Tecniche di problem solving	20
COMUNICAZIONE E RELAZIONE	Tecniche di negoziazione e vendita	44
MANAGEMENT D'IMPRESA	Organizzazione e gestione della rete vendita	50
MANAGEMENT D'IMPRESA	Aspetti finanziari legati alla vendita	30
MANAGEMENT D'IMPRESA	Project management	60
MANAGEMENT D'IMPRESA	Autoimprenditorialità	10
MARKETING/VENDITA	Storytelling e narrazione d'impresa	40
MARKETING/VENDITA	Elementi di marketing	50
MARKETING/VENDITA	Marketing digitale e social media marketing	134
NUOVE TECNOLOGIE	Analisi dei dati: CRM	50
NUOVE TECNOLOGIE	Analisi dei dati: Big Data e Small Data	110
NUOVE TECNOLOGIE	Realtà virtuale e metaverso	20
NUOVE TECNOLOGIE	Gestione del negozio online: piattaforme E- commerce	30
NUOVE TECNOLOGIE	Campagne promozionali di digital marketing	50
NUOVE TECNOLOGIE	Tecniche fotografiche e strumenti di grafica digitale	60
Stage	Stage	850
Esame	Esame finale	
Totale biennio		1800



PROGETTISTA E SVILUPPATORE SOFTWARE

FIGURA PROFESSIONALE

Il percorso formativo ha l'obiettivo di formare delle figure professionali in grado di sviluppare applicazioni web di valore, nonché di apportare vantaggi concreti e competitivi in ogni settore del panorama aziendale e della comunicazione ottimizzando l'efficienza produttiva e riducendo i costi.

Questa figura professionale, partendo dall'analisi di un problema, attraverso l'utilizzo di linguaggi specifici di programmazione, si occupa della progettazione e sviluppo di un applicazione web, di un sito web, di un software stand-alone o di un'applicazione per il controllo di schede domotiche, ricoprendo un ruolo strategicamente importante in diversi contesti aziendali. La figura pertanto potrà essere collocata in software house, web agency, agenzie di servizi ICT in genere, imprese che si occupano di domotica, robotica, lot e automazione per la programmazione di dispositivi hardware, aziende che utilizzano piattaforme di commercio elettronico, aziende di medio/grandi dimensioni al cui interno è presente l'ufficio ricerca e sviluppo e/o il centro di elaborazione dati.

SBOCCHI OCCUPAZIONALI

La figura professionale formata, come lavoratore dipendente o come lavoratore autonomo, potrà occuparsi di una o più delle seguenti attività:

- Utilizzo dei linguaggi di programmazione per la comprensione e risoluzione di un problema
- Creazione e sviluppo delle pagine di un sito web e delle applicazioni web
- Progettazione, sviluppo e monitoraggio degli applicativi offline e online
- Progettazione e gestione di database relazionali
- Sviluppo delle diverse tipologie di software attraverso l'utilizzo di linguaggi specifici di programmazione
- Programmazione di dispositivi hardware a microcontrollore e miniPC
- Realizzazione di semplici progetti di automazione
- Predisposizione di contenuti sulle pagine web attraverso specifici linguaggi di markup e realizzazione della formattazione grafica di un sito internet

**Percorso biennale
"PROGETTISTA E SVILUPPATORE SOFTWARE: FULL STACK DEVELOPER E CLOUD SPECIALIST "
2023-2025**

area	unità formativa	ore corso
Trasversale	Principi di comunicazione	12
Trasversale	Elementi base di statistica	10
Trasversale	Etica ambientale nella professione	10
Trasversale	Diritto digitale	20
Trasversale	Sicurezza sui luoghi di lavoro	8
Trasversale	Orientamento al percorso didattico e all'ingresso in azienda	30
Trasversale	Inglese tecnico per il web	50
Comunicazione e relazione	Tecniche di problem solving	20
Management d'impresa	Project management	20
Management d'impresa	Autoimprenditorialità	10
Nuove tecnologie	Fondamenti di programmazione	40
Nuove tecnologie	Programmazione procedurale e ad oggetti	65
Nuove tecnologie	Sviluppo Agile	60
Nuove tecnologie	AJAX, XML e JSON	45
Nuove tecnologie	Linguaggi di Scripting: Javascript e typescrit	65
Nuove tecnologie	Back end – Node e Express	70
Nuove tecnologie	Front end – Angular	75
Nuove tecnologie	Office automation	12
Nuove tecnologie	Strumenti di intelligenza artificiale generativa	18
Nuove tecnologie	Programmazione in Python	80
Nuove tecnologie	Basi di dati NOSQL-Mongo DB	60
Nuove tecnologie	Programmazione Mobile	60
Nuove tecnologie	Basi di dati relazionali: database MYSQL e linguaggio LQL	50
Nuove tecnologie	Serverless computing	60
Stage	Stage	850
Esame	Esame finale	
Totale biennio		1800



Istituto Tecnico Superiore
per le tecnologie Innovative per i Beni e le attività
Culturali - Turismo | C.F.:
90045310415