



Direktorenkonferenz der Schulen für Gestaltung Schweiz
Conférence des directeurs des écoles d'arts appliqués Suisse
Conferenza dei direttori delle scuole d'arte applicata Svizzera



Schweizer Berufsfotografen und Filmgestalter
Photographes professionnels et réalisateurs de films suisses
Fotografi professionisti e videomaker svizzeri
Swiss Professional Photographers and Film Creators

Programma quadro d'insegnamento
per cicli di formazione delle scuole specializzate superiori

«Design visivo»

Designer dipl. SSS in design visivo

Organo responsabile:

Unione Svizzera dei Grafici (SGV)

Swiss Graphic Designers (SGD)

viscom

Fotografi professionisti e videomaker svizzeri (SBF)

Swiss Design Schools (SDS)

Approvato dalla Segreteria di Stato per la formazione, la ricerca e l'innovazione SEFRI:

Basi

Il presente programma quadro d'insegnamento costituisce, assieme alla Legge federale sulla formazione professionale (Legge sulla formazione professionale, LFPr) del 13 dicembre 2002, all'ordinanza sulla formazione professionale (OFPr) del 19 novembre 2003 e all'ordinanza concernente le esigenze minime per il riconoscimento dei cicli di formazione e degli studi postdiploma delle scuole specializzate superiori (OERic-SSS) del Dipartimento federale dell'economia, della formazione e della ricerca (DEFR) dell'11 settembre 2017, la base legale per il riconoscimento del ciclo di formazione SSS «Design visivo».

Una domanda di rinnovo dell'autorizzazione deve essere presentata alla SEFRI entro sette anni dall'approvazione del programma quadro; in caso contrario il programma quadro perde la sua approvazione (art. 9 OERic-SSS). L'organo responsabile deve rivedere il programma quadro d'insegnamento per assicurarsi che sia aggiornato e, se necessario, rivederlo parzialmente o completamente. L'organo responsabile deve garantire che gli sviluppi economici, tecnologici e didattici siano presi in considerazione.

Il programma quadro d'insegnamento è stato sviluppato dall'organizzazione del mondo del lavoro competente, in collaborazione con gli operatori della formazione, rappresentati da Swiss Design Schools.

Indice

1	Organo responsabile del programma quadro d'insegnamento	4
1.1	Composizione	4
1.2	Indirizzi.....	4
2	Titolo.....	5
3	Posizionamento	6
4	Profilo professionale e competenze operative	7
4.1	Profilo professionale «Design visivo»	7
4.2	Quadro d'insieme delle competenze operative.....	11
5	Livello dei requisiti.....	15
5.1	Livello dei requisiti delle competenze operative	16
5.1.1	A: Sviluppo continuo della personalità creativa.....	16
5.1.2	B: Esplorare e inventare.....	16
5.1.3	C: Registrare gli ordini e definirli.....	17
5.1.4	D: Concepire	17
5.1.5	E: Realizzare e trasferire	18
5.1.6	F: Agire in modo imprenditoriale.....	18
5.1.7	G: Collaborazione e coordinamento	19
5.1.8	H: Agire in modo formativo e responsabile sulla società.....	19
5.1.9	I: Autogestione	20
6	Forma d'insegnamento e ore di studio	21
6.1	Forme d'insegnamento.....	21
6.2	Ripartizione delle ore di studio	21
6.2.1	Ripartizione delle ore di studio tra gli ambiti di competenza	21
6.2.2	Suddivisione delle ore di studio tra componenti della formazione scolastica e componenti della formazione pratica.....	22
7	Condizioni d'ammissione	26
7.1	Basi	26
7.2	Ammissione per cicli di formazione con un AFC pertinente (3600 ore di studio).....	26
7.3	Ammissione per cicli di formazione senza un AFC pertinente (5400 ore di studio).....	27
7.4	Ammissione su dossier	27
7.5	Convalida delle prestazioni di formazione.....	28
8	Coordinamento tra componenti formative scolastiche e pratiche.....	29
9	Procedura di qualificazione	31
9.1	Procedura di qualificazione finale.....	31
9.2	Regolamento degli studi	31
10	Disposizioni finali.....	32
10.1	Abolizione della specializzazione «Design visivo» dall'attuale programma quadro d'insegnamento Design e Arte	32
10.2	Disposizioni transitorie	32
10.2.1	Verifica del riconoscimento	32
10.2.2	Titolo.....	32
10.3	Entrata in vigore	32
11	Emanazione	33

1 Organo responsabile del programma quadro d'insegnamento

1.1 Composizione

L'organo responsabile è così costituito:

- **organizzazioni del mondo del lavoro:** Unione Svizzera dei Grafici (SGV), Swiss Graphic Designers (SGD), viscom, Fotografi professionisti e videomaker svizzeri (SBF);
- **rappresentante degli operatori della formazione:** Conferenza dei direttori delle scuole d'arte applicata Svizzere, Swiss Design Schools.

All'organo responsabile compete l'allestimento del programma quadro d'insegnamento e la verifica periodica in conformità a quanto previsto dall'ordinanza del DEFR concernente le esigenze minime per il riconoscimento dei cicli di formazione e degli studi postdiploma delle scuole specializzate superiori (OERic-SSS).

1.2 Indirizzi

Unione Svizzera dei Grafici (SGV)
Schulhausstrasse 64, 8002 Zürich
www.sgv.ch

Swiss Graphic Designers (SGD)
Bärenplatz 7, Postfach, 3001 Bern
www.sgd.ch

viscom
Weihermattstrasse 94, 5000 Aarau
www.viscom.ch

Fotografi professionisti e videomaker svizzeri (SBF)
3000 Bern
www.sbf.ch

**Conferenza dei direttori delle scuole d'arte applicata Svizzere,
Swiss Design Schools (SDS)**
Scuola d'arte applicata di Zurigo
Ausstellungstrasse 104, 8005 Zürich
www.swissdesignschools.ch

2 Titolo

Gli operatori della formazione con un ciclo di formazione SSS riconosciuto «Design visivo» sono autorizzati a conferire i seguenti titoli federali protetti:

<i>Italiano</i>	<i>Tedesco</i>	<i>Francese</i>
Designer dipl. SSS in design visivo	dipl. Kommunikationsdesignerin HF	Designer diplômée ES en arts visuelle
Designer dipl. SSS in design visivo	dipl. Kommunikationsdesigner HF	Designer diplômée ES en arts visuelle

Traduzione inglese

La relativa traduzione in inglese è riportata nei supplementi ai diplomi. Non si tratta, però, di un titolo protetto. In inglese, per il titolo si raccomanda la dicitura seguente:

Advanced Federal Diploma of Higher Education in Visual Design.

4 Profilo professionale e competenze operative

4.1 Profilo professionale «Design visivo»

Campo d'attività e contesto

I designer dipl. SSS in design visivo lavorano, in qualità di esperti specializzati, in agenzie, imprese e istituzioni culturali che forniscono servizi di design ai committenti e dove vengono sviluppati strumenti e concetti di comunicazione di alto livello qualitativo ed estetico, che siano funzionali e commerciabili. I loro committenti sono sia privati sia aziendali. I designer dipl. SSS in design visivo svolgono incarichi in modo indipendente anche in qualità di liberi professionisti.

Quando convertono gli ordini in prodotti, lavorano spesso in team o in gruppi di progetto interdisciplinari. I loro prodotti soddisfano criteri estetici, tecnici e contestuali convincono per la loro funzionalità e idoneità dei materiali.

I designer dipl. SSS in design visivo si avvalgono, per il loro lavoro, di strumenti di comunicazione commerciabili, come media stampati, illustrazioni, fotografie, design spaziale, media interattivi e audiovisivi, realtà virtuale o realtà aumentata.

I design sviluppati si orientano al mercato e alle tendenze e soddisfano le aspettative dei committenti e dei clienti finali.

Esercizio della professione

Il processo creativo dei designer dipl. SSS in design visivo attraversa varie fasi più o meno marcate e laboriose, a seconda del compito specifico.

Sulla base di una propria idea, di una descrizione dei requisiti o delle esigenze formulate dai committenti i designer dipl. SSS in design visivo elaborano bozze, le concretizzano e definiscono offerte o compiti basati su di esse. Operando in tal modo mantengono un rapporto costruttivo con i committenti, considerano apertamente le loro esigenze e idee e forniscono consigli con competenza. Dopo aver compiuto ricerche e analisi, formulano concetti innovativi, creativi, utili, complessivi e sostenibili sulla base delle bozze visive elaborate. I progetti, che possono essere molto complessi, forniscono informazioni sull'organizzazione, sull'attuazione e sul finanziamento dei progetti previsti e tengono conto delle condizioni quadro legali, ecologiche e sociali.

I designer dipl. SSS in design visivo realizzano i progetti di comunicazione pianificati in modo autonomo, in collaborazione con esperti specializzati nel marketing, nella programmazione o nella gestione di progetti o accompagnano una realizzazione in qualità di esperti esterni. Durante la realizzazione, mantengono una visione d'insieme e lavorano in modo mirato in condizioni mutevoli. Al termine del processo creativo, i designer dipl. SSS in design visivo presentano in modo professionale e convincente i risultati elaborati. Attraversano questo processo creativo e allo stesso tempo strutturato, con le sue fasi iterative, come professionisti singoli o in team.

Il processo di design si basa sulla capacità di sviluppare numerose libere associazioni e idee tramite metodi creativi e di concretizzarle sistematicamente in concetti attuabili dopo un'adeguata riflessione. I designer dipl. SSS in design visivo collegano così criteri estetici con le tendenze del mercato contemporaneo.

Una spiccata capacità di percezione e individualità, pensiero critico, piacere dell'innovazione e della sperimentazione così come curiosità sono importanti prerequisiti dei designer dipl. SSS in design visivo. Allo stesso tempo, lavorare insieme in team interni variabili e in collaborazioni esterne richiede competenze sociali. A volte i designer dipl. SSS in design visivo assumono la conduzione di gruppi di progetto, attività che richiede necessarie competenze nelle aree dirigenziali e dell'organizzazione.

I designer dipl. SSS in design visivo seguono sistematicamente corsi di aggiornamento, per poter crescere e posizionare in un ambiente competitivo, in mutamento rapido e continuo. Una particolare sfida e opportunità è rappresentata dall'avanzamento della digitalizzazione in tutti i settori del lavoro e della vita.

I designer dipl. SSS in design visivo lavorano nei seguenti ambiti specifici o con i seguenti focus tematici:

Animazione e motion design

I designer dipl. SSS in design visivo con un focus tematico sull'animazione e sul motion design vengono considerati come sviluppatori di immagini animate. Cortometraggi, spot pubblicitari, effetti speciali, produzioni video sono solo una parte del mondo dell'animazione digitale, che si espande e si perfeziona costantemente in dimensioni tuttora ignote. Questo campo di attività richiede creatività, comprensione tecnica e capacità concettuali. Un importante strumento elementare per la produzione e la realizzazione di motion design e film d'animazione è lo script, da cui dipendono le decisioni più importanti. La realizzazione creativa, tecnica e organizzativa di produzioni video e la supervisione di progetti di animazione costituiscono il nucleo del lavoro dei designer dipl. SSS in design visivo con focus tematico sull'animazione e sul motion design. Ne fanno parte anche l'assicurazione e il controllo dei finanziamenti e l'accompagnamento della pubblicazione delle produzioni e dei progetti.

Film e media audiovisivi

I designer dipl. SSS in design visivo con un focus tematico su film e media audiovisivi sono esperti nell'uso di strumenti e nelle tecniche di pre-produzione, produzione e post-produzione. Dall'analisi di un mandato per un audiovisivo alla formulazione e alla contestualizzazione di un progetto, compongono un messaggio audiovisivo come concetto e lo producono in modo da soddisfare gli obiettivi formulati. Creano azioni, protagonisti, prodotti e scenari, catturano, montano ed elaborano immagini e suoni con mezzi professionali, seguendo una procedura di lavoro definita. Spesso guidano e gestiscono un team tecnico e artistico, tenendo sempre conto delle basi commerciali e legali, specifiche del settore nonché del campo lavorativo. Realizzano effetti visivi e motion design, creano riferimenti culturali per rafforzare l'effetto dei messaggi e si avvalgono dei mezzi, delle tecniche e dei linguaggi della produzione cinematografica, dei media audiovisivi e della pubblicità. Impiegano le varie piattaforme di trasmissione per pubblicare e/o valutare le loro produzioni.

Fotografia

L'obiettivo è affrontare la fotografia come mezzo e come sviluppo di un linguaggio visivo personale. L'approccio creativo e lo sviluppo di una tematica si influenzano vicendevolmente. I designer dipl. SSS in design visivo con focus tematico sulla fotografia sono esperti nei processi di produzione digitale e analogica.

Le loro competenze vanno dalla concezione e realizzazione di progetti e ordini, all'uso ben ponderato delle immagini in un'ampia varietà di media.

La curiosità per la sperimentazione e la valutazione delle immagini sono considerate alla base di una visione fotografica indipendente.

Nella dialettica fra immagine fissa e in movimento i designer dipl. SSS in design visivo con focus tematico sulla fotografia sviluppano il loro approccio personale al mondo in rapida evoluzione della fotografia. Si muovono abilmente in un campo professionale in cui i confini dei media si stanno visibilmente dissolvendo.

Interaction design / Interactive media design

I designer dipl. SSS in design visivo con focus tematico sull'interaction design e sull'interactive media design sviluppano e progettano sistemi interattivi, applicazioni e spazi con media interattivi in relazione alla loro applicazione pratica. Prendono in considerazione i desideri, le esigenze e le aspettative dei gruppi target. I sistemi interattivi progettati dai designer dipl. SSS in design visivo con focus tematico sull'interaction design e sull'interactive media design sono pagine web, applicazioni su diversi dispositivi finali, giochi per computer, stanze interattive e altri canali mediatici che saranno creati in futuro. Progettano sistemi tattili e audiovisivi con immagini, audio, video, animazione, scrittura o testo che permettono agli utenti di interagire intuitivamente con le applicazioni, i designer dipl. SSS in design visivo con focus tematico sull'interaction design e sull' interactive media design esaminano e progettano i diversi processi comunicativi che avvengono fra esseri umani e computer che sono diventati parte della nostra vita quotidiana. Tengono conto delle conoscenze ergonomiche nella progettazione di prodotti fisici o digitali quando vogliono implementare determinate funzioni ricorrendo alla tecnologia. Il campo professionale dell'interaction design e dell'interactive media design è intermediale nel senso che integra diversi tipi di media.

Visual Merchandising Design

I designer dipl. SSS in design visivo con focus tematico sul visual merchandising design creano concetti di vendita omnicanale con l'obiettivo di promuovere le vendite e l'interesse per prodotti, servizi e idee. Il loro tema di studio centrale è l'integrazione del mondo digitale con quello fisico, mirando a stimolare la percezione dei clienti su tutti i canali sensoriali. Sviluppano e implementano scenari di comunicazione e vendita narrativi e creativi, appropriati al marchio, nonché concetti a 360 gradi a livello nazionale e internazionale. I loro clienti sono grandi imprese della distribuzione al dettaglio e produttori di beni di lusso, o anche istituzioni culturali.

In qualità di specialisti hanno spesso una funzione di direzione artistica. Concepiscono progetti di vendita online e offline, assicurandosi così che una determinata marca, prodotto o servizio raggiungano i loro gruppi target in modo efficiente. In qualità di esperti specializzati, conoscono perfettamente l'arte del commercio, comprendendo le esigenze di marchi/aziende e consumatori, e progettando di conseguenza spazi di vendita fisici e digitali memorabili, che offrano una solida esperienza di acquisto.

Nel campo della gestione di progetti, concepiscono progetti commerciali con una dimensione creativa che richiede loro una capacità di adattamento e un modo di pensare critico e imprenditoriale.

Interior design (design spaziale)

I designer dipl. SSS in design visivo con un focus tematico sullo spazio creano identità spaziali nella dialettica tra il mondo analogico e quello digitale. Concepiscono e sviluppano prodotti, marchi e servizi in diverse aree: design d'interni, spazi commerciali ed eventi, scenografia, vetrine, architetture effimere, riconversione e design negli spazi pubblici.

La creazione di spazi decorati richiede ai designer dipl. SSS in design visivo con un focus tematico sullo spazio una profonda comprensione dell'interior design, una padronanza nell'uso di tecniche di visualizzazione analogica e digitale e una conoscenza dell'interfaccia con altre discipline del design. Approfondendo i loro prodotti, sviluppano costantemente il proprio linguaggio di progettazione. La gestione di progetti nello spazio, basata su idee di design che tengono conto di fattori economici e sostenibili, affina il loro senso della fattibilità aprendo contemporaneamente nuove strade alla sostenibilità.

Illustrazione e fumetto

I designer dipl. SSS in design visivo con un focus tematico sull'illustrazione e sul fumetto sviluppano varie forme di espressione visiva che utilizzano i disegni per drammatizzare e raccontare storie.

Sviluppano concetti per l'uso mirato dell'illustrazione e del fumetto e le realizzano visivamente. Nell'ambito della loro attività, assumono incarichi e/o sviluppano lavori personali di propria paternità, in vista della pubblicazione.

Comunicano con segni statici e mobili, disegni o nel linguaggio grafico e usano le illustrazioni nei campi della pubblicità e del design grafico, includendo tra l'altro:

- illustrazioni per media stampati, imballaggi, manuali utente, segnaletica e infografica,
- animazioni per film e media interattivi,
- illustrazioni tipografiche o calligrafiche e
- illustrazioni per fumetti e storyboard.

Design visivo

I designer dipl. SSS in design visivo con un focus tematico sull'arte visiva trasmettono contenuti multistrato con diversi messaggi visivi. Lavorano con concetti che integrano diversi tipi di media. Rivolgono l'attenzione alla ricerca di immagini e alla mediazione visiva. Per visualizzare le intenzioni comunicative dei committenti in modo differenziato, responsabile e indipendente, i designer dipl. SSS in design visivo con un focus tematico sull'arte visiva dialogano con l'ambiente culturale e sociale, con le tecnologie attuali e con i più diversi esperti specifici della professione. L'uso di diverse tecniche di design e il divertimento nella sperimentazione sono la base del loro linguaggio consapevole e creativo.

Contributo alla società, all'economia, alla natura e alla cultura

I designer dipl. SSS in design visivo con i loro prodotti creativi e innovativi, danno un contributo significativo all'economia, ma anche alla vita sociale e culturale. Usano le risorse in modo ragionevole e agiscono nel modo più efficiente possibile dal punto di vista energetico, utilizzando materiali sostenibili e sviluppando strumenti di comunicazione con un'attenzione particolare alla loro sostenibilità. Conoscono il settore del design visivo ecologico e consigliano i loro committenti di conseguenza.

4.2 Quadro d'insieme delle competenze operative

A	Sviluppare la propria personalità creativa	A1 Prendere coscienza e riflettere sulle proprie esperienze di design	A2 Rivedere ed espandere la propria posizione creativa e il proprio posizionamento	A3 Accettare critiche, feedback e suggerimenti, trarne le conclusioni e usarli per lo sviluppo personale	A4 Sviluppare il linguaggio personale e la competenza testuale
B	Esplorare e inventare	B1 Sviluppare idee e concetti basati su ampie ricerche e analisi	B2 Usare tecniche creative e trovare delle novità attraverso la sperimentazione	B3 Visualizzare le idee e valutarle	B4 Sviluppare ulteriormente le idee in processi creativi personali o in gruppo e abbozzare varianti
		B5 Includere le tecnologie di processo e produzione nei progetti e negli sviluppi conseguenti	B6 Sviluppare un'idea concettuale in un processo iterativo	B7 Verificare la fattibilità di un'idea concettuale	B8 Includere gli sviluppi e le tendenze, le esigenze dei clienti e i requisiti del mercato
C	Registrare gli ordini e definirli	C1 Comprendere i committenti e renderli partecipi del processo	C2 Analizzare il briefing e chiarire le ambiguità	C3 Definire i media e i canali adatti	C4 Sviluppare la pianificazione secondo le fasi, definire le responsabilità e coordinarsi con i committenti
		C5 Negoziare contratti e condizioni	C6 Calcolare i costi, redigere un'offerta e un preventivo complessivo		

D	Concepire	D1 Visualizzare le proposte creative e abbinarle al profilo dei requisiti in base al briefing	D2 Valutare le bozze e, sulla loro base, confrontare iterativamente i concetti realizzabili con le esigenze del cliente	D3 Prendere in considerazione le basi giuridiche del diritto d'uso, di proprietà intellettuale, d'autore e del design	D4 Formulare le proposte selezionate come concetto
		D5 Pianificare i progetti fino all'esecuzione ed eventualmente adattare il piano dei costi			
E	Realizzare e trasferire	E1 Realizzare lavori, prodotti, ordini in modo autonomo o collaborare con altri a seconda dell'incarico	E2 Presentare al committente e al team del progetto i risultati del lavoro in modo appropriato e con mezzi adeguati	E3 Tenere in considerazione i riscontri e garantire la qualità	E4 Utilizzare strumenti adeguati alla produzione
		E5 Sviluppare strategie di comunicazione relative al contesto	E6 Impiegare in modo professionale le tecnologie di informazione e comunicazione e consolidarne l'uso	E7 Realizzare prodotti e accompagnare il processo di sviluppo in modo orientato agli obiettivi	E8 Assicurare la consegna dei progetti con i relativi dati/materiali
		E9 Documentare la realizzazione e ricavare i risultati	E10 Condurre colloqui e trattative con fiducia	E11 Completare e documentare il lavoro amministrativo in modo tempestivo	E12 Sviluppare e realizzare prodotti orientati alle esigenze che tengano conto della sostenibilità sociale, ecologica ed economica

		E13 Supportare il committente nel lancio e nell'introduzione di un prodotto sul mercato ed eventualmente assicurare una distribuzione ottimale			
F	Agire in modo imprenditoriale	F1 Rispettare il budget e la tempistica specificati nei progetti	F2 Calcolare i costi del progetto	F3 Assicurare il lavoro amministrativo e la fatturazione nonché il calcolo consuntivo	F4 Documentare i processi di lavoro e i prodotti per il debriefing e gli archivi
		F5 Assicurare il flusso di dati e di informazioni	F6 Impiegare i mezzi di produzione in modo sostenibile e adeguato alla situazione e assicurare la manutenzione di hardware e software		
G	Collaborazione e coordinamento	G1 Costruire e mantenere una rete professionale	G2 Coltivare la collaborazione interdisciplinare	G3 Produrre con il coinvolgimento di terzi	G4 Definire e comunicare le funzioni e i compiti del team nel processo
		G5 Coordinare, guidare e supervisionare i lavori di esecuzione in progetti complessi	G6 Pianificare progetti e agire in modo orientato alle soluzioni	G7 Curare diverse forme di collaborazione	G8 Comunicare sia verbalmente sia per iscritto in una seconda lingua nazionale o in inglese almeno a livello B1

H	Agire in modo formativo e responsabile sulla società	<p>H1 Creare progetti tenendo conto della sostenibilità e implementarli nei prodotti</p>	<p>H2 Valutare gli effetti e le conseguenze sulla società di un nuovo sviluppo o dell'impiego di opere/concetti esistenti</p>	<p>H3 Integrare costantemente nel lavoro riferimenti storici, sociologici e culturali</p>	
I	Autogestione	<p>I1 Lavorare in modo concentrato ed efficiente entro i limiti di tempo e in condizioni di lavoro mutevoli</p>	<p>I2 Analizzare costantemente la gestione del progetto e se necessario adattarla</p>	<p>I3 Portare avanti la formazione continua con metodologie adeguate e assimilare conoscenze nuove</p>	

5 Livello dei requisiti

Il livello dei requisiti di una competenza è definito dalla complessità dell'assegnazione dei compiti e dei problemi da risolvere, dalla variabilità e imprevedibilità del contesto lavorativo e dalla responsabilità nella sfera della collaborazione e della gestione. I diplomati SSS sono in generale in grado di analizzare specifici problemi, di valutarli adeguatamente e di risolverli utilizzando strategie innovative. Le competenze operative sono classificate in quattro livelli di competenza.

Livello di competenza 1: competenza di base

Soddisfare in modo autonomo i requisiti specialistici; svolgere compiti per lo più ripetitivi in un campo d'attività limitato e strutturato in modo stabile; lavorare in team e seguendo le istruzioni.

Livello di competenza 2: competenza avanzata

Conoscere e analizzare nella loro totalità compiti professionali specifici in un contesto lavorativo complesso e in un settore di lavoro mutevole; gestire team anche di dimensioni ridotte; lavorare in modo indipendente sotto la responsabilità di una terza persona.

Livello di competenza 3: competenza professionale

Trattare nuovi e complessi compiti e problemi specifici in un contesto di lavoro imprevedibile; assumere la responsabilità operativa e pianificare, agire e valutare in modo autonomo.

Livello di competenza 4: competenza a livello di perito

Sviluppare soluzioni innovative in un campo d'attività complesso; anticipare i mutamenti che potrebbero intervenire in futuro e agire in modo proattivo; assumere la responsabilità generale e portare avanti cambiamenti e sviluppi.

5.1 Livello dei requisiti delle competenze operative

5.1.1 A: Sviluppo continuo della personalità creativa

I designer dipl. SSS in design visivo soggiacciono a un continuo processo di sviluppo creativo e personale che modella significativamente gli effetti e il successo dei loro risultati e i prodotti del loro lavoro. Da un lato, contribuiscono a questo sviluppo i riscontri provenienti dall'esterno, ad es. lo scambio con esperti, profani o clienti. Dall'altro, il confronto mentale interiore con le opinioni di terzi fa venire a galla il proprio atteggiamento e la propria posizione, induce ad esaminarli e ad espanderli.

Competenze operative

Nr.	Competenza operativa	Livello
A1	Prendere coscienza e riflettere sulle proprie esperienze di design	3
A2	Rivedere ed espandere la propria posizione creativa e il proprio posizionamento	3
A3	Accettare critiche, feedback e suggerimenti, trarne le conclusioni e usarli per lo sviluppo personale	3
A4	Sviluppare il linguaggio personale e la competenza testuale	3

5.1.2 B: Esplorare e inventare

Il processo di maturazione di un'idea concettuale accompagna i designer dipl. SSS in design visivo in fasi di esplorazione e invenzione che sono orientate al processo, circolari o iterative. Nel processo, le varianti di un'idea vengono sviluppate creativamente in termini di processo e tecniche di produzione, testate in vari modi; contemporaneamente vengono controllate le tendenze, le esigenze dei clienti e le esigenze del mercato.

Competenze operative

Nr.	Competenza operativa	Livello
B1	Sviluppare idee e concetti basati su ampie ricerche e analisi	3
B2	Usare tecniche creative e trovare delle novità attraverso la sperimentazione	3
B3	Visualizzare le idee e valutarle	3
B4	Sviluppare ulteriormente le idee in processi creativi personali o in gruppo e abbozzare varianti	3
B5	Includere le tecnologie di processo e produzione nei progetti e negli sviluppi conseguenti	2
B6	Sviluppare un'idea concettuale in un processo iterativo	3
B7	Verificare la fattibilità di un'idea concettuale	3
B8	Includere gli sviluppi e le tendenze, le esigenze dei clienti e i requisiti del mercato	3

5.1.3 C: Registrare gli ordini e definirli

Con la registrazione e la definizione degli ordini i designer dipl. SSS in design visivo creano, insieme ai loro committenti, la base per lo sviluppo di concetti. Nei briefing e negli accordi, chiariscono le esigenze, riprendono le idee e forniscono una consulenza tecnica competente sulla definizione dei media e dei canali adatti. Gli accordi stabiliti, insieme alle informazioni su costi, procedure e responsabilità, vengono registrati nei contratti dai designer dipl. SSS in design visivo.

Competenze operative

<i>Nr.</i>	<i>Competenza operativa</i>	<i>Livello</i>
C1	Comprendere i committenti e renderli partecipi del processo	3
C2	Analizzare il briefing e chiarire le ambiguità	3
C3	Definire i media e i canali adatti	3
C4	Sviluppare la pianificazione secondo le fasi, definire le responsabilità e coordinarsi con i committenti	3
C5	Negoziare contratti e condizioni	2
C6	Calcolare i costi e redigere un'offerta e un preventivo complessivo	2

5.1.4 D: Concepire

I designer dipl. SSS in design visivo procedono come pianificato nella fase di concretizzazione di un risultato di lavoro o prodotto desiderato. Visualizzano le proposte di design, adattano le bozze secondo i desideri del committente, ne ricavano concetti fattibili e pianificano finché non sono pronti per l'esecuzione. Agendo in tal modo, tengono presente il piano dei costi e lo adattano laddove necessario. I concetti sono completi quando soddisfano i criteri comunicativi e di produzione pratica e quando tengono conto dei requisiti legali.

Competenze operative

<i>Nr.</i>	<i>Competenza operativa</i>	<i>Livello</i>
D1	Visualizzare le proposte creative e abbinarle al profilo dei requisiti in base al briefing	3
D2	Valutare le bozze e, sulla loro base, confrontare iterativamente i concetti realizzabili con le esigenze del cliente	3
D3	Tenere conto dei diritti d'autore, del design, d'uso e di proprietà intellettuale	2
D4	Formulare le proposte selezionate come concetto	3
D5	Pianificare i progetti fino all'esecuzione ed eventualmente adattare il piano dei costi	2

5.1.5 E: Realizzare e trasferire

Nella fase di realizzazione e consegna di un risultato di lavoro o di un prodotto, i designer dipl. SSS in design visivo presentano lo stato attuale dell'attuazione ai loro committenti e al team del progetto in una forma comprensibile e con mezzi appropriati. Mantengono un comportamento sicuro, singolarmente o in team, negoziano e accompagnano in modo orientato all'obiettivo. I designer dipl. SSS in design visivo finalizzano in modo mirato i loro risultati di lavoro o prodotti con mezzi, tecnologie dell'informazione e della comunicazione adeguati e li trasmettono al committente. Parallelamente, svolgono il lavoro amministrativo in modo tempestivo, documentano la realizzazione e ne ricavano le conclusioni.

Competenze operative

Nr.	Competenza operativa	Livello
E1	Realizzare lavori, prodotti, ordini in modo autonomo o collaborare con altri a seconda dell'incarico	3
E2	Presentare in modo appropriato e con mezzi adeguati i risultati del lavoro al committente e al team del progetto	2
E3	Tenere in considerazione i riscontri e garantire la qualità	2
E4	Utilizzare strumenti adeguati alla produzione	2
E5	Sviluppare strategie di comunicazione relative al contesto	3
E6	Impiegare in modo professionale le tecnologie di informazione e comunicazione e consolidarne l'uso	2
E7	Realizzare prodotti e accompagnare il processo di sviluppo in modo orientato agli obiettivi	3
E8	Assicurare la consegna dei progetti con i relativi dati/materiali	2
E9	Documentare la realizzazione e ricavare i risultati	2
E10	Condurre colloqui e trattative con fiducia	3
E11	Completare e documentare il lavoro amministrativo in modo tempestivo	2
E12	Sviluppare e realizzare prodotti orientati alle esigenze che tengano conto della sostenibilità sociale, ecologica ed economica	2
E13	Supportare il committente nel lancio e nell'introduzione di un prodotto sul mercato ed eventualmente assicurare una distribuzione ottimale	3

5.1.6 F: Agire in modo imprenditoriale

I designer dipl. SSS in design visivo monitorano i fattori imprenditoriali durante lo sviluppo dei loro prodotti e dei risultati del loro lavoro. Solo in tal modo possono assicurarsi la loro posizione nell'ambiente competitivo in cui operano. I designer dipl. SSS in design visivo assicurano l'esecuzione di calcoli consuntivi e l'uso consapevole e attento delle risorse umane e materiali. Questo compito richiede loro, già al momento dell'offerta, un'analisi precisa dei mercati degli acquirenti e una buona conoscenza dei flussi di dati e informazioni nonché dei mezzi di produzione.

Competenze operative

<i>Nr.</i>	<i>Competenza operativa</i>	<i>Livello</i>
F1	Rispettare il budget e la tempistica specificati nei progetti	3
F2	Calcolare i costi del progetto	2
F3	Assicurare il lavoro amministrativo e la fatturazione nonché il calcolo consuntivo	2
F4	Documentare i processi di lavoro e i prodotti per il debriefing e gli archivi	2
F5	Assicurare il flusso di dati e di informazioni	2
F6	Impiegare i mezzi di produzione in modo sostenibile e adeguato alla situazione e assicurare la manutenzione di hardware e software	2

5.1.7 G: Collaborazione e coordinamento

Il tipo di collaborazione nei progetti dei designer dipl. SSS in design visivo influisce notevolmente sul loro successo. In particolare in progetti complessi, occorre pianificare con precisione i singoli lavori da eseguire, coordinarli bene e svilupparli ulteriormente laddove necessario. Il coordinamento comprende sia la coltivazione di diverse forme di collaborazione sia il coinvolgimento interdisciplinare di terzi.

Competenze operative

<i>Nr.</i>	<i>Competenza operativa</i>	<i>Livello</i>
G1	Costruire e mantenere una rete professionale	2
G2	Coltivare la collaborazione interdisciplinare	3
G3	Produrre con il coinvolgimento di terzi	2
G4	Definire e comunicare le funzioni e i compiti del team nel processo	2
G5	Coordinare, guidare e supervisionare i lavori di esecuzione in progetti complessi	4
G6	Pianificare progetti e agire in modo orientato alle soluzioni	3
G7	Curare diverse forme di collaborazione	2
G8	Comunicare sia verbalmente sia per iscritto in una seconda lingua nazionale o in inglese almeno a livello B1	B1

5.1.8 H: Agire in modo formativo e responsabile sulla società

I concetti dei designer dipl. SSS in design visivo influiscono sulla società in forme e intensità diverse. Già nelle prime fasi di sviluppo del prodotto anticipano pertanto livelli sui quali potrebbero generare effetti i loro mezzi di comunicazione. I relativi risultati vengono integrati in modo responsabile nei concetti.

Competenze operative

<i>Nr.</i>	<i>Competenza operativa</i>	<i>Livello</i>
H1	Creare progetti tenendo conto della sostenibilità e implementarli nei prodotti	2
H2	Valutare gli effetti e le conseguenze sulla società di un nuovo sviluppo o dell'impiego di opere/concetti esistenti	3
H3	Integrare costantemente nel lavoro riferimenti storici, sociologici e culturali	3

5.1.9 I: Autogestione

L'attività creativa dei designer dipl. SSS in design visivo è strettamente legata alla loro persona. Riflettendo sul loro lavoro e analizzandolo, si formano in continuazione, non solo in modo metodico a livello professionale, ma anche in quello personale, sviluppando il loro stile e le loro caratteristiche personali. I designer dipl. SSS in design visivo spesso lavorano sotto pressione e in condizioni quadro in costante evoluzione che, per essere affrontate, richiedono forza interiore e resilienza.

Competenze operative

<i>Nr.</i>	<i>Competenza operativa</i>	<i>Livello</i>
I1	Lavorare in modo concentrato ed efficiente entro i limiti di tempo e in condizioni di lavoro mutevoli	3
I2	Analizzare costantemente la gestione del progetto e se necessario adattarla	3
I3	Portare avanti la formazione continua con metodologie adeguate e assimilare conoscenze nuove	3

6 Forme d'insegnamento e ore di studio

6.1 Forme d'insegnamento

I cicli di formazione possono essere offerti a tempo pieno o parallelamente all'esercizio di un'attività professionale.

I cicli di formazione a tempo pieno, inclusi i periodi di pratica, durano almeno due anni; i cicli di formazione acquisiti parallelamente all'esercizio di un'attività professionale almeno tre anni (cfr. art. 29 cpv. 2 LFPr).

Per i seguenti cicli di formazione valgono le ore di studio minime riportate qui di seguito (cfr. art. 3 cpv. 2 OERic-SSS):

- per i cicli di formazione che si basano su un attestato federale di capacità pertinente: 3600 ore di studio, di cui almeno 2880 devono essere attuate al di fuori delle componenti pratiche della formazione.
- per i cicli di formazione che non si basano su un attestato federale di capacità pertinente: 5400 ore di studio, di cui almeno 3600 devono essere attuate al di fuori delle componenti pratiche della formazione.

Gli operatori della formazione possono stabilire, nell'ambito del 10% al massimo delle ore totali di studio, temi prioritari o approfondimenti. Questi sono da descrivere nel programma d'istituto con le relative competenze complementari. Il titolo protetto del ciclo di formazione rimane invariato.

6.2 Ripartizione delle ore di studio

6.2.1 Ripartizione delle ore di studio tra gli ambiti di competenza

<i>Ambiti</i>	<i>Quota percentuale delle ore di studio</i>
Settori di competenza A-I	90-100%
Aspetto chiave temi prioritari dell'operatore della formazione (opzione)	max 10%
Totale teorico	100%

6.2.2 Suddivisione delle ore di studio tra componenti della formazione scolastica e componenti della formazione pratica

Il presente programma quadro d'insegnamento fa distinzione tra i seguenti componenti della formazione:

Lezioni interattive

<i>Descrizione</i>	<i>Esempi</i>	<i>Indicatori</i>
Accompagnamento simultaneo analogico e digitale di classi, gruppi o persone singole da parte di insegnanti	Insegnamento presenziale classico Laboratorio Lavori di gruppo assistiti Webinar simultanei Accompagnamento analogico o digitale fornito a singole persone o a piccoli gruppi Lavori sul campo accompagnati, escursioni Controlli di apprendimento della formazione	Lavoro a tempo verificabile di insegnanti con studenti

Studio individuale assistito:

<i>Descrizione</i>	<i>Esempi</i>	<i>Indicatori</i>
Compiti di apprendimento da risolvere singolarmente o in gruppi in un dato lasso di tempo.	Esercizi Compiti specifici Incarichi di lettura prestrutturati Esercitazioni con tutor Video interattivi Incarichi di ricerca Compiti di trasferimento Compiti di praticantato Compiti sul campo guidati	Compiti specifici Ancoraggio curricolare al programma scolastico Legame con le lezioni interattive

Apprendimento individuale

<i>Descrizione</i>	<i>Esempi</i>	<i>Indicatori</i>
Studio individuale e autodidattico, utile a raggiungere gli obiettivi del ciclo di formazione	Preparazione e rifinitura Preparazioni agli esami Periodi complessivi di studio Lavori finalizzati al potenziamento di interessi specifici (approfondimenti) Lavori indipendenti in laboratorio	Periodi di studio individuali (onere riferito dagli studenti)

Pratica

<i>Descrizione</i>	<i>Esempi</i>	<i>Indicatori</i>
Pratica nell'attività professionale pertinente	Attività pratica nel pertinente settore di attività (minimo 50%)	Formazione parallelamente all'esercizio di un'attività professionale Concetto della verifica da parte degli operatori della formazione Al massimo 720 ore computabili nelle 3600 ore di studio rispettivamente al massimo 1800 ore computabili nelle 5400 ore di studio

Periodi di pratica

<i>Descrizione</i>	<i>Esempi</i>	<i>Indicatori</i>
Lavori nel campo d'attività orientato alla pratica o reale accompagnati da esperti	Lavori pratici con l'accompagnamento di esperti per acquisire la competenza operativa professionale Lavori pratici in progetti nell'istituto di formazione e laboratori Praticantato nel campo operativo reale	Formazione a tempo pieno Concetto concernente la sorveglianza delle aziende/dei posti di lavoro/dei luoghi di praticantato Almeno 720 ore con un minimo di 3600 ore di studio

	Praticantato nel campo operativo reale	(con AFC pertinente) o almeno 1800 ore con un minimo di 5400 ore di studio (senza AFC pertinente)
--	----------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------

Procedura di qualificazione

Descrizione	Esempi	Indicatori
Controlli globali dei risultati dell'apprendimento ed esami	Esami semestrali Esami intermedi Certificati di competenza Esami di diploma Lavori di diploma Lavori semestrali valutati	Lavori valutati; rilevanza della promozione; menzionati con indicazioni quantitative nei regolamenti d'esame e degli esami di diploma (senza preparazione agli esami)

Le quote delle ore di studio sono ripartite tra le diverse componenti della formazione scolastica e pratica come segue:

<i>Componenti della formazione</i>	<i>Con AFC pertinente</i>		<i>Senza AFC pertinente</i>	
	<i>Ore di studio Parallela- mente all'esercizio di un'atti- vità profes- sionale</i>	<i>Ore di stu- dio Tempo pieno</i>	<i>Ore di stu- dio Parallela- mente all'esercizio di un'atti- vità profes- sionale</i>	<i>Ore di stu- dio Tempo pieno</i>
Lezioni interattive di cui in presenza in loco	min 1600 min 1000	min 1600 min 1000	min 2400 min 1600	min 2400 min 1600
Studio individuale assistito	min 320	min 320	min 420	min 420
Apprendimento individuale	min 480	min 480	min 300	min 300
Procedura di qualificazione	min 480	min 480	min 480	min 480
Totale ore di studio senza pratica*	min 2880	min 2880	min 3600	min 3600

Pratica professionale e periodi di pratica				
Pratica (attività lavorativa con un grado occupazionale pari almeno al 50%) Ore di studio convalidabili sulla base dell'attività professionale	max 720		max 1800	
Periodi di pratica		min 720		min 1800
Totale teorico conformemente all'art. 3 OERic-SSS	minimo 3600	minimo 3600	minimo 5400	minimo 5400

Deve essere raggiunto il totale minimo di 2880 risp. 3600 ore di studio. Gli operatori della formazione possono scegliere in quali componenti della formazione debbano essere inserite più ore della quantità minima di ore di studio prestabilita.

7 Condizioni d'ammissione

7.1 Basi

Gli operatori della formazione sono competenti per la procedura d'ammissione e per la regolamentazione nel rispetto delle basi legali (LFPr, OFPr, OERic-SSS e il presente PQI) nel loro regolamento degli studi.

7.2 Ammissione per cicli di formazione con un AFC pertinente (3600 ore di studio)

I seguenti cicli di formazione professionale di base sono considerati pertinenti per il ciclo di formazione SSS «Design visivo». In questa lista sono riportate le attuali designazioni professionali.

Sono incluse le designazioni delle professioni di ex-formazioni professionali di base per le quali le designazioni sono state cambiate o completate nel corso di una revisione parziale (rielaborazione parziale di una professione) o di una revisione totale (rielaborazione generale di una professione).

<i>Einschlägige berufliche Grundbildung mit EFZ</i>	<i>Formation professionnelle initiale avec CFC correspondant</i>	<i>Formazione professionale di base con AFC pertinente</i>
Architekturmodellbauerin Architekturmodellbauer	Maquettiste d'architecture Maquettiste d'architecture	Costruttrice di plastici architettonici Costruttore di plastici architettonici
Floristin Florist	Fleuriste Fleuriste	Fiorista Fiorista
Fotografin Fotograf	Photographe Photographe	Fotografa Fotografo
Fotomedienfachfrau Fotomedienfachmann	Spécialiste en photomédias Spécialiste en photomédias	Operatrice in fotomedia Operatore in fotomedia
Gestalterin Werbetechnik Gestalter Werbetechnik	Réalisatrice publicitaire Réalisateur publicitaire	Operatrice pubblicitaria Operatore pubblicitario
Grafikerin Grafiker	Graphiste Graphiste	Grafica Grafico
Informatikerin Informatiker	Informaticienne Informaticien	Informatica Informatico
Interactive Media Designer Interactive Media Designer	Interactive Media Designer Interactive Media Designer	Interactive Media Designer Interactive Media Designer
Kauffrau Kaufmann	Employée de commerce Employé de commerce	Impiegata di commercio Impiegato di commercio
Mediamatikerin Mediamatiker	Médiamaticienne Médiamaticien	Mediamatica Mediamatico

Medientechnologin Medientechnologe	Technologue en médias Technologue en médias	Tecnologa dei media Tecnologo dei media
Polydesignerin 3D Polydesigner 3D	Polydesigner 3D Polydesigner 3D	Decoratrice 3D Decoratore 3D
Polygrafin Polygraf	Polygraphe Polygraphe	Poligrafa Poligrafo
Raumausstatterin Raumausstatter	Tapissière-décoratrice Tapissier-décorateur	Tappezziera-decoratrice Tappezziere-decoratore
Schreinerin Schreiner	Ébéniste Ébéniste	Falegname Falegname
Theatermalerin Theatermaler	Peintre en décors de théâtre Peintre en décors de théâtre	Pittrice di scenari Pittore di scenari
Verpackungstechnologin Verpackungstechnologe	Technologue en emballage Technologue en emballage	Tecnologa d'imballaggio Tecnologo d'imballaggio
Wohntextilgestalterin Wohntextilgestalter	Courtepointière Courtepointier	Decoratrice tessile Decoratore tessile

7.3 Ammissione per cicli di formazione senza un AFC pertinente (5400 ore di studio)

Per l'ammissione di studenti senza un AFC pertinente deve essere disponibile almeno un titolo del livello secondario II.

7.4 Ammissione su dossier

Gli operatori della formazione elaborano un concetto per una «ammissione su dossier» per i candidati che

- a) per percorsi formativi con un AFC pertinente (3600 ore di studio) non hanno un AFC pertinente ma hanno una qualifica equivalente a un AFC pertinente;
- b) per percorsi formativi senza un AFC pertinente (5400 ore di studio), hanno una qualifica equivalente a un titolo del livello secondario II.

Il concetto soddisfa i seguenti requisiti:

- enumerazione delle qualifiche equivalenti all'AFC, rispettivamente a un titolo del livello secondario II;
- criteri per determinare le equivalenze;
- descrizione del processo di valutazione.

Le «procedure di ammissione sur dossier» vanno documentate per iscritto dagli operatori della formazione e conservate per un minimo di cinque anni dopo l'inizio della formazione.

7.5 Convalida delle prestazioni di formazione

Agli studenti ammessi possono essere computate prestazioni di formazione già fornite. Per le prestazioni di formazione computabili sono valide le seguenti condizioni minime:

- Le prestazioni di formazione sono state di regola acquisite a livello terziario.
- Le prestazioni di formazione sono state verificate in modo documentato dall'operatore della formazione responsabile o dall'organismo d'esame.
- Gli studenti devono fornire delle prove.
- L'attestazione non ha più di cinque anni o si può dimostrare che la qualifica è stata mantenuta attraverso l'esperienza professionale.

Gli operatori della formazione elaborano un concetto per l'accREDITAMENTO delle prestazioni di formazione e decidono il numero di ore di apprendimento accreditabili. La procedura di qualificazione finale secondo il capitolo 9.1 deve essere completata.

8 Coordinamento tra componenti formative scolastiche e pratiche

I designer dipl. SSS in design visivo diventano direttamente idonei al mercato del lavoro grazie a un adeguato coordinamento tra la formazione scolastica e la formazione pratica.

Per raggiungere questo obiettivo, gli operatori della formazione attuano una serie di esercizi e di periodi di pratica mirati ad approfondire e completare le loro competenze operative e a trasferirle nell'ambito dell'esperienza professionale.

Gli operatori della formazione indicano, in un concetto didattico, come intendono guidare, accompagnare e valorizzare in modo mirato questi processi e valutarli nella procedura di qualificazione. A tal fine ricorrono a strumenti didattici quali studi di casi, situazioni autentiche, strumenti originali, lavori in laboratorio, documentazioni didattiche, giornale didattico o relazioni di praticantato. Nel programma d'istituto viene messo concretamente in atto il concetto didattico.

Gli operatori della formazione espongono nel concetto didattico come intendono realizzare il trasferimento dalla pratica didattica alla pratica operativa e il coordinamento delle parti scolastiche e pratiche. Il concetto didattico comprende come minimo:

- la comprensione dell'insegnamento/apprendimento da parte dell'operatore della formazione;
- la cooperazione e il coordinamento con la pratica;
- la concezione didattica della formazione;
- la dimostrazione di trasferimento di compiti nel programma d'istituto;
- l'inclusione della pratica nella procedura di qualificazione.

Ciclo di formazione parallelo all'esercizio di un'attività professionale

Nel caso di formazione parallela all'esercizio di un'attività professionale, l'attività professionale viene computata con un massimo di 720 ore di studio (con AFC pertinente) o con un massimo di 1800 ore di studio (senza AFC pertinente) al periodo di formazione. Affinché la formazione scolastica e l'attività professionale si completino in modo efficace, devono essere osservate le seguenti condizioni quadro:

- Durante la formazione specialistica deve essere esercitata una pertinente attività professionale per lo meno pari al 50%.
- L'operatore della formazione indica nei programmi di studio quali percentuali sono previste per il trasferimento dell'esperienza professionale e con quali metodi viene promossa sistematicamente e strutturalmente la competenza pratica.

Ciclo di formazione a tempo pieno

In caso di studio a tempo pieno, i periodi di pratica devono ammontare ad almeno 720 (con AFC pertinente) o ad almeno 1800 ore di studio (senza AFC pertinente). Gli operatori della formazione rilasciano un regolamento dettagliato di praticantato con almeno i seguenti punti:

- scelta e configurazione del periodo di pratica;
- accompagnamento nel periodo di pratica da parte di personale specialistico;
- valutazione del periodo di pratica con l'imputazione dei risultati alla qualificazione.

9 Procedura di qualificazione

9.1 Procedura di qualificazione finale

La procedura di qualificazione finale è composta al minimo da:

- a. un lavoro di diploma orientato alla pratica; e
- b. esami orali o scritti.

Valgono inoltre le seguenti disposizioni:

- Le parti dell'esame a. e b. possono essere ripetute una volta.
- Il lavoro di diploma riguarda un tema dell'ambito delle competenze operative professionali specifiche e con un'utilità oppure pratica rispettivamente economica.
- Il lavoro di diploma viene presentato e successivamente ha luogo un colloquio con esperti.
- La ripetizione del lavoro di diploma verterà su un nuovo tema.

Nella procedura di qualificazione finale partecipano esperti con specifica esperienza pratica. Gli esperti possono essere messi a disposizione dalle organizzazioni del mondo del lavoro.

9.2 Regolamento degli studi

L'operatore della formazione rilascia un regolamento degli studi che riguarda i seguenti elementi:

- la procedura di ammissione;
- la struttura del ciclo di formazione;
- la promozione;
- la procedura di qualificazione finale;
- i rimedi giuridici.

Nel regolamento degli studi va tra l'altro regolamentata sia la procedura di promozione risp. il percorso che porta alla procedura di qualificazione finale, sia la procedura stessa di qualificazione finale. Nel regolamento degli studi devono essere indicati i seguenti criteri concernenti la procedura di qualificazione finale:

- L'organizzazione responsabile per l'esame è definita.
- Le parti dell'esame della procedura di qualificazione finale sono descritte e soddisfano le direttive del capitolo 9.1.
- Le condizioni di ammissione della procedura di qualificazione finale sono descritte.
- Un organo indipendente per validare i risultati del processo di qualificazione è formato.
- Ogni parte dell'esame della procedura di qualificazione finale viene valutata da almeno un docente dell'istituto di formazione e da un esperto di attività pratiche.
- Il processo decisionale per la valutazione è chiarito.
- Le condizioni per il superamento degli esami sono descritte.
- I rimedi giuridici sono descritti.

10 Disposizioni finali

10.1 Abrogazione della specializzazione «Design visivo» dall'attuale programma quadro d'insegnamento Design e Arte

La specializzazione «Design visivo» nel programma quadro d'insegnamento Design e Arte del 25 febbraio 2010 è abrogata.

10.2 Disposizioni transitorie

10.2.1 Verifica del riconoscimento

Gli operatori della formazione che, sulla base del programma quadro d'insegnamento Design e arte del 25 febbraio 2010, offrono un ciclo di formazione riconosciuto nella specializzazione «Design visivo», devono presentare una domanda di verifica del riconoscimento alla SEFRI entro 24 mesi dall'entrata in vigore del presente documento (art. 22 OERic-SSS).

10.2.2 Titolo

Le persone che hanno conseguito il titolo (in tedesco) di «Dipl. Gestalterin Kommunikation-design HF» o di «Dipl. Gestalter Kommunikationdesign HF» prima dell'entrata in vigore del presente programma quadro d'insegnamento (programma quadro del 25 febbraio 2010), sono autorizzate a utilizzare il titolo (in tedesco) di «Dipl. Kommunikationsdesignerin HF» o di «Dipl. Kommunikationsdesigner HF» ai sensi del punto 2 del presente programma quadro d'insegnamento; non verrà rilasciato un nuovo diploma.

10.3 Entrata in vigore

Il presente programma quadro d'insegnamento entra in vigore con l'approvazione della SEFRI.

11 Emanazione

[Luogo e data]

Unione Svizzera dei Grafici e Swiss Graphic Designers

Susann Mäusli Bruggisser,
Capufficio

Viscom

Fotografi professionisti e videomaker svizzeri

Thomas Gsponer, direttore

N.N., funzione

Conferenza dei direttori delle scuole d'arte applicata Svizzere, Swiss Design Schools (SDS)

Marianne Glutz, presidente SDS

Questo programma quadro d'insegnamento viene approvato.

Berna,

Segreteria di Stato per la formazione, la ricerca e l'innovazione SEFRI

Rémy Hübschi
Direttore supplente
Capodivisione Formazione professionale e continua