



Finanziato
dall'Unione europea
NextGenerationEU



Ministero dell'Istruzione
e del Merito



Italiadomani
PIANO NAZIONALE DI RIPRESA E RESILIENZA



ITS
TECNOLOGIE
DELL'INFORMAZIONE E
DELLA COMUNICAZIONE

TECNICO SUPERIORE PER L'ORGANIZZAZIONE E LA FRUIZIONE DELL'INFORMAZIONE E DELLA CONOSCENZA



Biennio 23/25

SEDE DI TORINO

VIA JACOPO DURANDI 10



ITS
TECNOLOGIE
DELL'INFORMAZIONE E
DELLA COMUNICAZIONE

Fasi / Unità Formative / Argomenti / Saperi	Ore
COMPETENZE TRASVERSALI	
Approfondimenti didattici	10
Avvio corso	
Avvio prima annualità, accoglienza gruppo-classe	
Monitoraggio corso	
Monitoraggio avanzamento della didattica	
Gestione eventuali criticità	
Simulazione prova esame	20
Simulazione prova scritta esame finale	
Copyright e norme giuridiche del mondo digitale	
Diritto d'autore	
Principi generali di diritto - persone e società	66
I soggetti del diritto d'autore e le opere tutelate	
I diritti connessi - il software - i database	
Inglese	
Grammatica	
Modali	
Verbi regolari e irregolari	
Tempi verbali	
Forme verbali	
Fraasi ipotetiche	
Discorso indiretto	
Interrogative	
Sostantivi	
Pronomi	
Articoli e partitivi	
Aggettivi	
Numeri cardinali e ordinali	
Aggettivi e pronomi possessivi, dimostrativi, quantitativi	
Comparativi e superlativi	
Avverbi	
Preposizioni	
Sostantivi, aggettivi e verbi seguiti da preposizione	
Spelling. Punteggiatura e connettivi	
Ordine delle parole e struttura delle frasi	
Conversazione	

Regole di fonetica, intonazione, stili e registri	
La lingua inglese per muoversi all'interno del Mercato del Lavoro	
Terminologia tecnica in lingua inglese	
Vocabolario di settore	
Percorso per il conseguimento della certificazione B2	
Strategie per affrontare i vari esercizi che compongono l'esame	
Lessico adeguato per affrontare la prova scritta e orale	
Orientamento	
<i>Orientamento - Orientamento al lavoro</i>	
Tematiche e orientamenti ambientali previsti a livello UE, nazionale, regionale e locale	
Rifiuti e risorse materiali	
Neutralità climatica	
Ambiente e salute	
Idrogeno e mobilità elettrica	
Il Green Deal europeo e le strategie UE ad esso correlate	
Vulnerabilità degli ambienti naturali	
Cambiamenti climatici e impatto sui territori	
Biodiversità	
Tecniche di ricerca delle informazioni negli ambienti digitali	
Tecniche e strumenti finalizzati all'avvio di una ricerca efficace di un potenziale candidato in risposta a una job description aziendale	
Elementi di cittadinanza digitale	
Elementi chiave della Carta della cittadinanza digitale	
Concetti di sicurezza, trattamento dell'identità digitale	
Formazione sui diritti/doveri dell'utente e la comunità di utenti in correlazione all'impatto delle azioni on-line e off-line	
Disposizioni aziendali in materia di privacy	
Elementi di base del Regolamento Generale Sulla Protezione Dei Dati – RGPD o GDPR da osservare in un contesto organizzativo aziendale	
Il contesto di riferimento del percorso formativo	
aprire le attività del corso/percorso formativo (obiettivi, contenuti, modalità, metodologie, regole, vincoli etc. per la partecipazione)	
conoscere e valorizzare le opportunità offerte dal percorso e dalla struttura proponente (presentazione del gruppo dei partecipanti, conoscenza reciproca dei partecipanti, stipula patto formativo)	
motivare all'apprendimento e riflettere sull'apprendere (apprendiamo ad apprendere)	
riflettere sul proprio stile di apprendimento (come apprendo, che cosa, cosa mi fa paura, cosa mi aiuta, cosa voglio portare, cosa vorrei trovare)	
riconoscere il ruolo dell'apprendimento nella propria vita professionale	
creare buone relazioni con lo staff docente e con i compagni di corso	
costituire le premesse per un buon apprendimento individuale e collettivo	
costituire il gruppo di/in apprendimento	
imparare a utilizzare il gruppo come moltiplicatore dell'apprendimento, come opportunità di scambio e confronto, come luogo di sinergie per la propria crescita professionale	
sviluppare capacità personali insieme agli altri, con/sul gruppo e sul benessere organizzativo, per lo sviluppo delle capacità relazionali, sociali e professionali	

acquisire e consolidare capacità e competenze di comprensione, osservazione, lettura e relazione con e nelle diverse realtà organizzative in cui le persone opereranno nelle loro future esperienze professionali e di vita lavorativa sviluppare conoscenza e capacità di agire in organizzazioni moderne nelle loro diverse taglie, misure e contesti (impresa artigianale, piccolissime, piccole e medie imprese e/o società di servizi, grandi imprese italiane e multinazionali) chiudere le attività e prendere commiato dai compagni d'esperienza e dallo staff	
Orientamento - Soft Skills	
Le caratteristiche personali	
acquisire e consolidare fiducia in se stessi e consapevolezza	
esplorare ad ampio raggio le esperienze dei partecipanti	
analizzare il proprio presente di vita e lavorativo	
apprendere definizione e proprietà delle competenze: sapere, saper fare, saper essere	
identificare le competenze possedute, anche quelle tacite o inesprese o da potenziare	
sapere individuare, riconoscere, descrivere le proprie conoscenze, capacità, abilità e competenze	
monitorare la propria esperienza (formativa e non), la propria evoluzione, crescita, cambiamento, durante tutto l'arco del percorso	
aumentare e consolidare in itinere le acquisizioni e gli apprendimenti in via di sviluppo	
condividere e valorizzare gli apprendimenti acquisiti e sviluppati nell'intero arco del corso	
favorire autonomia attraverso una piena presa in carico da parte dei partecipanti del proprio apprendimento successivo al termine del corso	
Definizione e valutazione dei propri progetti: personale e professionale	
preparazione allo stage	
predisposizione di strumenti e attenzioni utili a valorizzare e potenziare l'opportunità di sperimentarsi in un contesto lavorativo reale (diario di stage etc.)	
analisi della domanda delle aziende/imprese	
approfondire la domanda di lavoro del territorio - scenari e opportunità per valorizzare l'offerta di lavoro dei partecipanti	
mettere a fuoco gli strumenti offerti dal territorio per valorizzare, promuovere e divulgare la candidatura dei partecipanti nel mercato del lavoro - i servizi per l'impiego, ruolo delle strutture pubbliche e private per il lavoro e servizi offerti ai cittadini, Garanzia Giovani	
cosa vorrei essere (il cv immaginario) per far emergere le proprie potenzialità e le possibilità ("I have a dream")	
cosa posso essere (il CV - I can do)	
sviluppare la conoscenza e l'utilizzo delle principali tecniche utilizzabili nella ricerca del lavoro	
approfondire la ricerca delle informazioni e l'analisi del mercato del lavoro	
scrivere lettere di presentazione o/e risposta alle inserzioni di lavoro	
come scrivere un curriculum vitae	
prepararsi a sostenere un colloquio con un datore di lavoro	
definire progetti coerenti alle proprie aspettative/desideri, realistici e adeguati al proprio profilo professionale e alle proprie potenzialità	

elaborare un piano di azione individuale	
Valorizzazione dei propri progetti: personale e professionale	
identificare i principali desideri dei partecipanti	
ricostruire le motivazioni e gli elementi di fondo di tali desideri/stimoli/aspettative	
riconoscere e appropriarsi delle potenzialità personali collegate a tali desideri/stimoli/aspettative	
implementare e consolidare capacità e competenze di sense-making organizzativo, di motivazione e stimolo personale e professionale nelle organizzazioni moderne, di orientamento agli obiettivi specifici di ruolo e/o di funzione org. e di bilanciamento con gli obiettivi generali dell'organizzazione stessa, di visione sistemica e di relazione funzionale nelle organizzazioni del nostro tempo	
approfondire la definizione di organizzazione, la sua natura e i suoi paradossi; input, elaborazione/trasformazione output e ciclo aziendale; il sistema impresa e le sue componenti/variabili; strategia, strutture e meccanismi org.	
acquisire conoscenze e competenze di base sul ruolo organizzativo: definizione, aree, obiettivi, funzionalità e relazioni; area prescritta, discrezionale, innovativa; relazioni gerarchiche e funzionali	
sviluppare capacità di condivisione, collaborazione, orientamento agli obiettivi, raggiungimento dei risultati, nel lavoro in staff/team/squadra/gruppo nei contesti organizzativi	
matching tra le competenze personali e professionali raggiunte dallo studente con le posizioni aperte dalle aziende	
Parità fra uomini e donne e non discriminazione	
Interculturalità e Pari Opportunità	
Origine della distinzione di genere. Affermazione del concetto di pari opportunità.	
Le dinamiche del panorama legislativo comunitario in materia di Pari Opportunità.	
Principi fondamentali delle Pari Opportunità.	
Parità di genere: -Strumenti di conciliazione -Condivisione delle responsabilità	
Valorizzazione ed armonizzazione delle differenze: età, orientamento sessuale ed identità di genere, religione, razza ed etnia, disabilità.	
Identità, stereotipi e adeguamento del linguaggio.	
Elementi normativi e Istituzioni di parità.	
Il sostegno della donna come soggetto di diritto privato, come studente e come madre.	
Cenni del panorama legislativo italiano, strumenti e attori: gli organismi di parità, i consiglieri di Parità, L.125/91.	
La disciplina giuridica del rapporto di lavoro e dell'attività sindacale, finalizzata all'acquisizione di una maggiore consapevolezza del contenuto del contratto di lavoro subordinato in particolare tenendo in considerazione l'appartenenza ad un sesso piuttosto che ad un altro.	
Le esperienze maturate all'interno delle azioni positive promosse dall'Unione Europea (ad esempio progetti NOW) attraverso la diffusione delle BUONE PRASSI.	
La legislazione vigente in materia di imprenditorialità femminile (L.215/92).	
Percorso di sviluppo Soft-Skill - Project & Time Management	
Concetti fondamentali di Project & Time Management	

Identificazione degli obiettivi e definizione delle milestone	40	
Suddivisione delle attività e stesura di piani dettagliati		
Gestione delle risorse e assegnazione dei compiti		
Prioritizzazione delle attività e gestione del tempo		
Valutazione dei rischi e problem-solving		
Comunicazione efficace e collaborazione nel team		
Utilizzo di strumenti software per il project management		
Monitoraggio e controllo dell'avanzamento dei progetti		
Valutazione dei risultati e miglioramento continuo		
Autoimprenditorialità e economia d'impresa		
Autoimprenditorialità		
Business Planning e Analisi di Mercato		
Gestione Finanziaria		
Ricerca fondi e finanziamenti		
Percorso di sviluppo Soft-Skill - Public Speaking e Teamwork	40	
Fondamenti della comunicazione persuasiva e public speaking		
Gestione dell'ansia e miglioramento della fiducia in pubblico		
Tecniche di storytelling per coinvolgere l'audience		
Strutturazione di discorsi efficaci e presentazioni chiare		
Utilizzo di linguaggio non verbale e voce in public speaking		
Comunicazione interpersonale e ascolto attivo		
Dinamiche di gruppo e ruoli all'interno di un team		
Risoluzione dei conflitti e gestione delle diversità		
Collaborazione remota e comunicazione virtuale		
Feedback costruttivo e miglioramento continuo delle abilità comunicative e di teamwork.		
Sicurezza sul lavoro		
Organizzazione della sicurezza aziendale	8	
Concetti di rischio		
Danno		
Prevenzione		
Protezione		
Organizzazione della prevenzione aziendale		
Diritti doveri e sanzioni per i vari soggetti aziendali		
Organi di vigilanza, controllo e assistenza		
Fattori di rischio generali e specifici		
rischi infortuni		
meccanici generali		
elettrici generali		
macchine		
attrezzature		
cadute dall'alto		
rischi fisici		
microclima ed illuminazione		
videoterminali		
ambienti di lavoro		
stress lavoro-correlato		
movimentazione manuale dei carichi		
incidenti e infortuni mancati		
Misure e procedure di prevenzione e protezione		
etichettatura		
DPI e organizzazione del lavoro		
segnaletica		

emergenze	
procedure di sicurezza con riferimento al profilo di rischio specifico	
procedure esodo ed incendi	
COMPETENZE INFORMATICHE/DIGITALI	
Prototipazione e Progettazione interfacce	40
Architettura dell'informazione	
Benchmarking, moodboard e analisi critica delle interfacce	
L' interaction design e i suoi 5 principi cardine	
Concept design	
Wireframe	
Tecniche di progettazione agile	
Introduzione a Invision e altri tool di progettazione rapida	
Video Editing - Produzione e Post	50
La produzione videografica	
Le inquadrature, luci e color correction	
Le attrezzature per ripresa professionale	
Tipologie e nozioni sul montaggio	
Teoria del suono e editing audio	
Motion graphic (Tioli, Intro, Animazioni)	
Visual and graphic Design	90
Soluzioni e tecnologie per il risparmio di risorse e l'efficientamento energetico	
Smart working: tecnologie e ambiti di applicazione nel comparto IT	
Smart grid: la gestione IT delle reti di distribuzione dell'energia	
La diffusione dei sensori in rete per il monitoraggio ambientale	
Principi fondamentali della gestione dei rifiuti e di materiali da riciclo, in un'ottica di circolarità	
Estendere la vita utile di prodotti, componenti e materiali	
Gestione e smaltimento dei rifiuti e dei componenti elettrici ed elettronici (RAEE)	
Anatomia dei caratteri tipografici	
Teoria delle famiglie di caratteri	
Studio sul corretto utilizzo dei font	
Gestione dei caratteri	
Fondamenti di tipografia	
Storia della tipografia	
Analisi ed esempi	
Elementi di impaginazione	
Teoria delle griglie	
Introduzione a Illustrator e Indesign	
Lezioni teoriche su gabbia ed impaginazione	
Gestione dei caratteri	
Analisi in classe degli elaborati	
Il visual design	
Principi di usabilità	
Benchmarking, moodboard e analisi critica delle interfacce	
Architettura dell'informazione	
L' interaction design e i suoi 5 principi cardine	
Concept design	
Wireframe	
Preparazione all'esame finale	
Ripasso generale ed esercitazioni sugli argomenti del corso	
Web standard e CMS	

Le basi		
I linguaggi HTML/XHTML/HTML5, CSS e Javascript	90	
Strutturazione della pagina web e fogli stile		
Come rendere interattiva una paginaweb o un'applicazione web-based		
CMS e Strumenti		
Principali CMS disponibili sul mercato e loro differenze		
Architettura delle informazioni, tassonomie, categorie, tag e ottimizzazione SEO		
Sviluppo sito web base		
Sviluppo e-commerce base		
Componenti aggiuntivi		
Definizione, utilizzo, dove si trovano e come si scelgono		
Configurazioni avanzate e customizzazioni	50	
Preparazione all'esame finale		
Ripasso generale ed esercitazioni sugli argomenti del corso		
MARKETING		
Copywriting (creativo, persuasivo, SEO Oriented)		
Copywriting		
La scrittura per il web: quando tecnica e creatività si incontrano per conquistare il tuo pubblico		
Advertising copy: dagli annunci di Google Ads alle inserzioni sui social		
Blogging: scrivere articoli (non) è un gioco da ragazzi		
SEO Copywriting		
Progettazione contenuti ottimizzati per il motore di ricerca	90	
Ricerca di spunti e materiale online per la redazione di contenuti efficaci		
Monitoraggio dei risultati e dei concorrenti		
Data Management		
Concetti fondamentali del Data Management e il suo ruolo nelle organizza		
Ricerca, raccolta e archiviazione di dati		
Normalizzazione e pulizia dei dati per garantirne la qualità		
Utilizzo di database relazionali e sistemi di gestione dei dati		
Strumenti di data visualization per presentare informazioni in modo chiaro		
Analisi statistica e interpretazione dei risultati		
Tecniche di data mining per estrarre conoscenze nascoste	90	
Introduzione al machine learning e all'intelligenza artificiale		
Privacy e sicurezza dei dati: normative e best practices		
Applicazioni pratiche in contesti aziendali e decisionali		
Preparazione all'esame finale		
Ripasso generale ed esercitazioni sugli argomenti del corso		
Digital Marketing Strategy e Brand Positioning		
Legislazioni ambientali e incentivazioni economiche di settore		
La normativa RAEE		
Principali strumenti e tecniche di osservazione		
L'impronta ambientale delle organizzazioni produttive in ambito IT		
I fattori che influiscono sulla sostenibilità dei processi		
Il monitoraggio degli asset IT in ottica di consumo energetico		
Legame di causa/effetto delle azioni umane sull'ambiente		
L'efficienza energetica delle soluzioni hardware e software utilizzate		
Buone prassi per l'utilizzo eco-compatibile delle tecnologie informatiche		
Principi di elaborazione testi		
Elementi teorici e pratici di formattazione e struttura per l'elaborazione di Report di carattere tecnico-scientifico		
Elementi di foglio elettronico		

Elementi teorici e pratici di formattazione e struttura per l'elaborazione di fogli elettronici da utilizzare in contesti di project management al fine di elaborare piani di azione progettuali per garantire cronoprogrammi in coerenza fra l'organizzazione interna del contesto lavorativo e i requirements/desiderata della committenza	
Elementi di presentazione multimediale	
Elementi teorici e pratici di formattazione e struttura per l'elaborazione di presentazioni multimediali da utilizzare in contesti di project management al fine di elaborare pitch finali di progetto efficaci termini di comunicazione e presentazione degli output finali di progetto in coerenza ai requirements di alto livello, deliverables e risultati attesi	70
Fondamenti della tecnologia dell'informazione	
ICT: storia e utilizzi	
Tipologia di trasporto flussi di dati	
Funzioni di base del sistema operativo	
Tipologie di OS: Windows, Apple, Linux	
Elementi di basi dati	
Organizzazione dati in Database relazionali e Tabelle	
Concetti e termini relativi ad Internet	
Internet: storia e nascita	
Evoluzione dei sistemi online	
Concetti fondamentali di Digital Marketing e del posizionamento del brand	
Analisi del mercato e definizione del target di riferimento	
Creazione di una strategia di contenuti e pianificazione editoriale	
Utilizzo di social media per la promozione e l'interazione con il pubblico	
SEO (Search Engine Optimization) e SEM (Search Engine Marketing)	
Email marketing: progettazione e pianificazione di campagne efficaci	
Digital advertising: tipologie, pianificazione e analisi dei risultati	
Web analytics e KPI (Key Performance Indicators)	
Costruzione dell'identità del brand e storytelling	
Gestione delle crisi online e reputazione digitale	
Intelligenza Artificiale - AI	
Introduzione ai sistemi di intelligenza Artificiale	
Applicazioni dell'AI nella creazione di contenuti e pubblicità personalizzate	
Utilizzo di chatbot e assistenti virtuali per l'interazione con i clienti	
Analisi predittiva e segmentazione del target basata sull'AI.	
Ottimizzazione delle campagne pubblicitarie utilizzando algoritmi di apprendimento automatico.	
Automazione dei processi di marketing e miglioramento dell'efficienza	
Personalizzazione dell'esperienza del cliente attraverso l'AI	
Misurazione delle performance delle strategie AI e analisi dei risultati	
Etica e responsabilità nell'uso dell'AI nel marketing digitale	
Esplorazione delle tendenze future dell'Intelligenza Artificiale nel campo del marketing	
Google Ads	
Introduzione a Google Ads	
Creazione e gestione di campagne, gruppi di annunci e annunci	
Ricerca delle parole chiave efficaci e strategie di targeting	
Utilizzo delle estensioni degli annunci per migliorare la visibilità	
Monitoraggio e analisi delle performance delle campagne	
Utilizzo di strumenti di pianificazione del budget e offerte	
Creazione di annunci visivi e annunci testuali	
	40
	30

Strategie di Remarketing per il coinvolgimento dei visitatori	
Social Ads	
Introduzione al Social Advertising	
Selezione delle piattaforme social più adatte ai propri obiettivi.	
Creazione di annunci visuali e testuali su diverse piattaforme.	
Definizione dei target di pubblico e strategie di segmentazione.	
Utilizzo delle opzioni di targeting avanzato, tra cui interessi, comportamenti e demografia.	
Pianificazione del budget e delle offerte per ottimizzare le performance.	
Utilizzo delle opzioni di Remarketing per coinvolgere gli utenti già interessati.	
Analisi dei dati e delle metriche per valutare l'efficacia delle campagne.	
Strategie di A/B testing per ottimizzare annunci e landing page.	
Marketing automation	
Cos'è la Marketing Automation	
Definizione e ambiti di applicazione	
Logiche e dinamiche sulla marketing automation	
Principali piattaforme e servizi disponibili	
Strumenti a disposizione per applicare MA a progetti Digital	
Piani editoriali e content strategy	
Blogging: il fenomeno e la sua evoluzione	
Piano editoriale per il blog	
Piano editoriale social su Facebook e Instagram	
Dal blog ai social: strategia cross-media	
Ricerca e analisi qualitativa	
Introduzione allo user-centered design	
La ricerca qualitativa: definizione, tecniche e metodi di ricerca	
La ricerca qualitativa orientata al design	
Tecniche di ricerca	
L'interpretazione dei dati	
Realizzazione di un progetto di ricerca	
SEO	
SEO - Search Engine Optimization	
Cos'è la SEO?	
SEO ONSITE e keyword research	
Ottimizzazioni tecniche (rudimenti di HTML, Javascript, PHP e CSS)	
SEO - Offsite	
SEO Offsite e strategie link	
Link popularity e Link earning. Il contenuto conta	
Conoscere gli strumenti per tenere traccia delle attività offsite	
Social Media & Community Management	
Social Media Management	
Scelta delle piattaforme social più rilevanti per il brand e i target di riferimento	
Creazione di contenuti coinvolgenti e strategie di storytelling	
Pianificazione e calendario editoriale per garantire una presenza costante e coesa	
Interazione e gestione delle interazioni con i follower e i potenziali clienti	
Utilizzo degli strumenti per la pianificazione e l'automazione dei post	
Monitoraggio delle performance e analisi dei dati delle pagine social	
Gestione delle criticità e risposte alle recensioni e feedback degli utenti	
Creazione e gestione di contest e iniziative per coinvolgere la community	

30

50

30

40

48

50

Costruzione di un'identità digitale coesa e costruzione di un rapporto autentico con gli utenti	
Preparazione all'esame finale	
Ripasso generale ed esercitazioni sugli argomenti del corso	
LABORATORI	
Design Thinking 4.0	
Per la descrizione della seguente UF si rimanda al fondo del documento	
Design Thinking 4.0	
La metodologia progettuale Design Thinking	
La storia: da Stanford a Industria 4.0	
Le fasi del modello	
Applicazione del metodo	
Finding, Insight e sfide di progetto	
Concept idea, selezione e sviluppo delle idee	
Applicazione delle Soft Skill	
Public Speaking	
Leadership	
Time management	
Project/Team management	
Progetto 4.0	
Fase 1: Empatia	
Fase 2: Definizione	
Fase 3: Ideazione	
Fase 4: Prototipazione	
Fase 5: Test	
Finalizzazione	
Costruzione e presentazione della relazione di fine progetto	
Presentazione finale	
Laboratorio di ideazione - progettazione	
Ideazione	
Creare un prodotto multimediale	
Analisi della concorrenza e cross pollination	
Posizionamento e business model	
Concept design	
Progettare in teamwork un prodotto software	
Panoramica sugli aspetti tecnologici	
Presentation skills	
Laboratorio di preparazione project work	
Per la descrizione della seguente UF si rimanda al fondo del documento	
Project work	
Rielaborazione dell'esperienza di stage	
individuare le opportunità di inserimento lavorativo	
Ricerca del materiale e delle fonti	
Linguaggio tecnico da utilizzare	
La stesura	
Presentazione finale	
Laboratorio Integrato	
Per la descrizione della seguente UF si rimanda al fondo del documento	
KickOff/Brainstorming	
Finding, Insight e sfide di progetto	
Concept idea, selezione e sviluppo delle idee	
Applicazione delle Soft Skill	

20

30

18

Public Speaking	30
Leadership	
Time management	
Project/Team management	
Realizzazione della componente Digital e Visual	
Studio e realizzazione della parte Visual (Wireframes, UX, UI)	
Strutturazione strategia Digital Marketing (SEO, SEM, SEA) per la sponsorizzazione del progetto	
Presentazione finale	
Costruzione e presentazione della relazione di fine progetto	
Learning by Project	-
Per la descrizione della seguente UF si rimanda al fondo del documento	
Learning by Project - Soft Skills	14
Modalità di gestione delle risorse ambientali ed energetiche	
Efficienza energetica	
Sfruttamento del Suolo	
Utilizzo sostenibile delle risorse idriche	
Nuovi modelli di consumo e di mobilità a basso impatto ambientale	
L'economia circolare	
Nuove forme di mobilità per le persone e le merci	
Problematiche sociali e sanitarie	
Impatto dell'inquinamento sulla salute dei cittadini	
Principi di elaborazione testi	
Elementi teorici e pratici di formattazione e struttura per l'elaborazione di Report di carattere tecnico-scientifico	
Elementi di foglio elettronico	
Elementi teorici e pratici di formattazione e struttura per l'elaborazione di fogli elettronici da utilizzare in contesti di project management al fine di elaborare piani di azione progettuali per garantire cronoprogrammi in coerenza fra l'organizzazione interna del contesto lavorativo e i requirements/desiderata della committenza	
Elementi di presentazione multimediale	
Elementi teorici e pratici di formattazione e struttura per l'elaborazione di presentazioni multimediali da utilizzare in contesti di project management al fine di elaborare pitch finali di progetto efficaci termini di comunicazione e presentazione degli output finali di progetto in coerenza ai requirements di alto livello, deliverables e risultati attesi	
Self empowerment e team building	
Attribuzione dei ruoli all'interno dei gruppi	
Analisi delle dinamiche interpersonali	
Valorizzazione delle proprie attitudini e capacità	
Bilancio finale	
Agile Project Management Tools	
Introduzione agli strumenti per la gestione di progetti (project management tools), focus sugli agile	
Metodologie di lavoro agile: kanban e scrum	
Focus su Jira:	
- Stories, tasks, bugs	
- Stime, story points	
- Board (TODO, IN PROGRESS, DONE)	
- Bitbucket	
- [opzionale] Confluence	

Applicazione delle Soft Skill	
Public Speaking	
Leadership	
Time management	
Project/Team management	
Learning by Project - Tecnino	
Technical sessions	
Definizione dei progetti	
Pianificazione delle attività	
Fase di sviluppo	
KickOff/Brainstorming	
Finding, Insight e sfide di progetto	
Concept idea, selezione e sviluppo delle idee	
Presentazione finale	
Costruzione e presentazione della relazione di fine progetto	
PROFESSIONALE	
Stage (Non a Bando)	630
Esame Finale	
Esame Finale (Non a Bando)	10
Ore Totali percorso	1.800

Descrizione UF
Design Thinking 4.0
La presente UF presenta agli studenti del percorso formativo in oggetto l'assegnazione di un progetto ICT reale (bene o servizio) da parte di un'azienda operativa del settore di riferimento in applicazione delle principali prerogative metodologiche offerte dal Design Thinking, ideale per generare e gestire l'innovazione e il processo creativo. Il metodo si caratterizza per la sua articolazione in cinque fasi di lavoro, rendendo la progettazione rendicontabile ed iterativa in ogni fase del processo (empatia, definizione, ideazione, prototipazione, test). Attraverso questo metodo si sviluppa un percorso di innovazione che parte dall'ascolto dei problemi e delle criticità identificate dall'azienda o dai suoi clienti, dalle ambizioni aziendali e dalla loro necessità di esplorazione tecno-logica. La definizione di un problema concreto è la base per l'ideazione di una soluzione comune che viene prototipata e testata. Le conoscenze e abilità trasmesse dalle competenze associate agli obiettivi del modulo consentono in senso prospettico di preparare gli studenti alle diverse attività da realizzare nel quadro di iniziative "4.0" a cui annualmente la Fondazione partecipa a livello nazionale, regionale e locale per lo sviluppo di progetti innovativi a beneficio di studenti del sistema ITS e di aziende attive nel tessuto produttivo di riferimento. La Fondazione, per l'ideazione/sviluppo e prototipazione dell'idea progettuale co-progettata con un'azienda ICT che garantirà una committenza coinvolta, costituirà appositi cross-functional team che vedranno al loro interno la presenza e sinergica collaborazione degli studenti delle prime annualità dei corsi di Digital Strategist e AR/VR and Game. Il primo profilo sarà in particolare guidato e coinvolto nelle fasi di restituzione e presentazione degli output elaborati nel quadro della metodologia di lavoro sopra esposta, esercitando in tal senso abilità di story telling e public speaking; il secondo profilo sarà particolarmente proattivo nelle fasi di sviluppo, test e prototipazione dell'output finale da realizzare nel quadro della committenza assegnata.

Laboratorio di preparazione project work

Il Project work rappresenta per lo studente la sperimentazione attiva di competenze tecniche (hard skill) acquisite in formazione e l'occasione di transfer di alcune fondamentali competenze trasversali (soft skill), indispensabili per avere successo nel mondo lavorativo e considerate sempre più determinanti nei processi di selezione del personale da parte dei recruiter aziendali (a titolo esemplificativo: autonomia, imprenditività, decision making, team working, public speaking, leadership, problem solving e orientamento ai risultati).

Caratteristica principale del presente modello metodologico consiste nell'assegnare allo studente la realizzazione di un progetto relativo a obiettivi e a contesti organizzativi reali mediante l'elaborazione di un piano di azione anche in collegamento e coerenza rispetto al contesto formativo di riferimento. Il progetto può coinvolgere lo studente a titolo individuale o prevedere la sua partecipazione ai lavori di un team precostituito, richiedendo allo studente di sviluppare la parte di lavoro di sua competenza avendo la possibilità di essere coinvolto attivamente in tutte o in alcune fasi progettuali (ideazione, pianificazione/sviluppo, realizzazione e closing).

Per quanto concerne la presente UF, oggetto del modulo è costituito da un'analisi delle attività e delle complessità operative legate all'esecuzione del progetto reale assegnato allo studente nell'ambito dello svolgimento dello stage curriculare (II annualità) presso l'azienda ICT in cui è stato inserito nell'ultima parte (integrante) del suo percorso formativo.

In tal senso, il Tutor aziendale individuato dalla sede stage è chiamato a garantire una committenza chiara e coinvolta, fornendo allo studente feedback circostanziati rispetto all'avanzamento della commessa, organizzando meeting di gruppo (nel caso in cui lo studente faccia parte di una business unit) e momenti di confronto e restituzione tecnica one to one.

Le ore di questa UF sono pianificate in aula e preventivamente comunicate allo studente dal Coordinamento didattico in concomitanza con l'avvio del periodo di stage. Un docente esperto del settore produttivo di riferimento è a disposizione per supervisionare e supportare lo studente nel lavoro di scrittura e presentazione finale del progetto (corredato da un pitch sintetico da illustrare alla commissione valutatrice in occasione della terza prova orale prevista dall'Esame finale per il conseguimento del titolo di Diploma di Tecnico superiore), verificando la congruenza tra gli obiettivi formativi del corso e i requisiti tecnici richiesti dal committente per la realizzazione a regola d'arte di un progetto reale, stante il contesto formativo di realizzazione.

Laboratorio Integrato

Il laboratorio integrato è concepito non solo come setting esperienziale mediante il quale consentire allo studente di misurare e mettere in pratica quanto appreso a livello teorico nel corso della formazione d'aula, ma altresì come metodologia innovativa di trasferimento soft skill, considerate sempre più determinanti nei processi di selezione del personale nel mondo del lavoro.

Il laboratorio come metodologia di apprendimento, già sperimentato dallo studente durante lo svolgimento dell'UF "Learning by project" (svolta nella prima annualità) si intensifica in questa fase formativa in termini di dimensione del progetto commissionato e per la complessità di realizzazione. In tal senso, il raggiungimento dell'obiettivo finale non è più determinato dall'alto grado di collaborazione di un team composto da figure che svolgono mansioni diverse nell'ambito di una stessa verticalizzazione specialistica, bensì dalla cooperazione di un team che vede al suo interno la presenza di figure professionali tra loro distinte e complementari. Caratteristica principale è infatti la creazione di business unit all'interno delle quali gli studenti di diverse specializzazioni ICT sperimentano - come nella prassi aziendale - il team working e la valorizzazione della complementarità tra profili professionali che agiscono ruoli e possiedono competenze distinte nell'ambito di una stessa filiera produttiva o di filiere distinte chiamate a coordinarsi per il raggiungimento di un obiettivo progettuale comune.

Con la presente UF si intende formare lo studente a quelle che risultano essere le prerogative essenziali di un cross-functional team chiamato a ideare, sviluppare e prototipare un bene/servizio IT nella fattispecie corsuale della scrivente Fondazione, ma di utilizzo e funzionalità in altri settori produttivi. La prerogativa di questo tipo di organizzazione di lavoro in gruppo è quella di sfruttare l'esposizione dei diversi componenti a molteplici e diversificate prospettive, conoscenze e approcci, con la finalità di arricchire il processo creativo collettivo tramite il fenomeno di condivisione della conoscenza. L'obiettivo di un team cross-funzionale è quello di aumentare il livello del risultato creativo del progetto, aumentando esponenzialmente il livello di innovazione e creatività dell'entità in questione.

In occasione di un briefing iniziale, un soggetto committente presenta a tutti i team di lavoro i principali requisiti tecnici e le modalità di esecuzione del prodotto/servizio richiesto.

Un referente messo a disposizione dell'azienda è chiamato a garantire una committenza chiara e coinvolta, fornendo agli studenti feedback circostanziati rispetto all'avanzamento della commessa, organizzando meeting di gruppo, momenti di confronto e restituzione con i Team Leader individuati in autonomia dagli studenti all'interno di ogni team.

Nel corso delle ore di attività svolte in ITS, i team si avvalgono della consulenza di un Mentor d'aula (uno di competenza per ogni profilo di specializzazione) che ha il compito di supportare gli studenti da un punto di vista tecnico e organizzativo e di garantire, stante il contesto formativo, la realizzazione a regola d'arte del prodotto/servizio IT richiesto.

La realizzazione del progetto commissionato impegna gli studenti per circa 120 ore, di cui soltanto 30 ore pianificate in aula in presenza del Mentor. Per raggiungere i risultati attesi, gli studenti lavorano in alternanza e in autonomia fuori dalle ore calendarizzate dal piano didattico ordinamentale.

Al termine del Laboratorio tutti i Team sono invitati a presentare i risultati raggiunti partecipando a un pitch finale di presentazione del progetto. Contestualmente, trattandosi di un'unità formativa curriculare, ogni studente ottiene una valutazione finale attribuita dal Mentor d'aula di competenza del preciso corso di appartenenza.

In tal senso, l'interdisciplinarietà del team si concretizzerà nella composizione dei team mediante la sinergica collaborazione fra gli studenti delle seconde annualità dei corsi di Digital Strategist, Web Developer e Software Developer.

Inoltre, con riferimento al settore professionale d'appartenenza, verranno affrontati i valori di base della parità di trattamento e della lotta alla discriminazione nella vita sociale e nel mercato del lavoro.

Learning by Project

Giunti pressoché al termine della prima annualità di formazione d'aula, la presente Unità formativa offre un'importante occasione in cui valorizzare, attraverso un processo induttivo, la connessione tra il sapere acquisito in contesti applicativi al sapere teorico- astratto, basato su concetti generali e riproducibili nella più ampia generalità dei contesti.

Prefigurando quelle che saranno le prerogative caratterizzanti l'UF "Laboratorio Integrato" (pianificata all'avvio della seconda annualità), obiettivo dell'impianto formativo generale del presente modulo si fonda sulla comprovata capacità di usare conoscenze, abilità e capacità personali, sociali e/o metodologiche, in situazioni di lavoro o di studio e nello sviluppo professionale e/o personale. Caratteristica principale, è la creazione all'interno di ogni gruppo classe di tutte le specializzazioni ICT attivate dalla Fondazione per il biennio 2023/25 di business unit all'interno delle quali ogni studente sperimenta - come nella prassi aziendale - la collaborazione di figure professionali della stessa verticalizzazione specialistica ma complementari in termini di competenze e abilità da mettere in campo, definite e assegnate a ogni componente del team in rapporto ai diversi output, deliverables e relativi compiti di responsabilità da presidiare per il raggiungimento del risultato per la realizzazione del progetto.

Nel modello proposto, le soft skill ricoprono un ruolo centrale. Capacità di comunicazione, di condivisione delle informazioni, di problem solving, team working e decision making - tra le principali - risultano fondamentali per una corretta gestione e pianificazione delle attività da definire e monitorare nel corso del processo di lavoro.

Per supportare e guidare gli studenti a riflettere a livello individuale e collettivo sulle criticità e potenzialità rappresentate da queste competenze. In tal senso, sono organizzati appositi incontri -ex-ante, in itinere ed ex-post l'esecuzione delle attività- in presenza di un'esperto della materia individuato dalla Fondazione.

In occasione di un briefing iniziale, l'azienda committente presenta a tutti i team di lavoro, i principali requisiti tecnici e le modalità di esecuzione del prodotto richiesto.

Nel corso delle ore di attività, tutti i team possono avvalersi della consulenza di un Mentor d'aula, professionista del settore chiamato a supportare gli studenti da un punto di vista tecnico e organizzativo e per garantire, stante il contesto formativo, la realizzazione a regola d'arte del prodotto/servizio IT richiesto.

In occasione del pitch finale di progetto, tutti i team presentano i risultati raggiunti all'azienda committente, ai tutor della Fondazione e al Mentor d'aula.

Inoltre, con riferimento al settore professionale d'appartenenza, verranno affrontati i valori di base della parità di trattamento e della lotta alla discriminazione nella vita sociale e nel mercato del lavoro.

In questa unità formativa saranno sviluppate le conoscenze essenziali "Modalità di gestione delle risorse ambientali ed energetiche" per la durata di due ore, "Nuovi modelli di consumo e di mobilità a basso impatto ambientale" per la durata di due ore e "Problematiche sociali e sanitarie" per la durata di un'ora relative all'Obiettivo "Contribuire allo sviluppo sostenibile e alla difesa dell'ambiente".

Verranno inoltre affrontate le conoscenze essenziali "Principi elaborazione testi", "Elementi di foglio elettronico", "Elementi di presentazione multimediale" relative all'Obiettivo "Tecnologie informatiche"



Finanziato
dall'Unione europea
NextGenerationEU



Ministero dell'Istruzione
e del Merito



Italiadomani
PIANO NAZIONALE DI RIPRESA E RESILIENZA



ITS
TECNOLOGIE
DELL'INFORMAZIONE E
DELLA COMUNICAZIONE

TECNICO SUPERIORE PER L'ORGANIZZAZIONE E LA FRUIZIONE DELL'INFORMAZIONE E DELLA CONOSCENZA

DIGITAL STRATEGIST

Biennio 23/25

SEDE DI TORINO

VIA JACOPO DURANDI 10

ITS
TECNOLOGIE
DELL'INFORMAZIONE E
DELLA COMUNICAZIONE

				1° SEMESTRE						2° SEMESTRE						3° SEMESTRE						4° SEMESTRE						
				1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23		
MATERIE				ott-23	nov-23	dic-23	gen-24	feb-24	mar-24	apr-24	mag-24	giu-24	lug-24	ago-24	set-24	ott-24	nov-24	dic-24	gen-25	feb-25	mar-25	apr-25	mag-25	giu-25	lug-25	ago-25		
1	Approfondimenti didattici	10	10	SI	2		1	1		1		1	1					1						2				
2	Copyright e norme giuridiche del mondo digitale	20	20	SI		4	6	6	4																			
3	Copywriting (creativo, persuasivo, SEO Oriented)	50	50	SI			12	12	12	14																		
4	Data Management	90	90	SI							14	16	8		12	16	12	8						4				
5	Design Thinking 4.0	20	20	SI				4	4	4	4	4																
6	Digital Marketing Strategy e Brand Positioning	70	70	SI		16	14	12	16	12																		
7	Google ADS	30	30	SI								12	12	6														
8	Inglese	66	66	SI		2	6	6	8	8	6	6	8	2		6	8											
9	Intelligenza Artificiale - AI	40	40	SI											12	12	12	4										
10	Laboratorio di ideazione - progettazione	30	30	SI												8	12	10										
11	Laboratorio di preparazione project work	18	18	SI															2			4	4	8				
12	Laboratorio integrato	30	30	SI													10	9	11									
13	Learning by Project	42	42	SI							16	16	10															
14	Marketing automation	50	50	SI				8	16	16	10																	
15	Orientamento	30	30	SI		4	6	2			6	6			6													
16	Parità fra uomini e donne e non discriminazione	8	8	SI		8																						
17	Piani editoriali e content strategy	30	30	SI						4	12	12	2															
18	Percorso di sviluppo Soft-Skill - Project & Time Management	40	40	SI					4	8	8	16	4															
19	Percorso di sviluppo Soft-Skill - Public Speaking e Teamwork	40	40	SI				12	16	8	4																	
20	Prototipazione e Progettazione interfacce	40	40	SI						2	6	8	4		8	12												
21	Ricerca e analisi qualitativa	40	40	SI		8	12	12	8																			
22	SEO	48	48	SI						12	12	16	8															
23	Sicurezza sul lavoro	8	8	SI		4	4																					
24	Social ADS	30	30	SI					12	12	6																	
25	Social Media & Community Management	50	50	SI			12	16	18															4				
26	Video Editing - Produzione e Post	50	50	SI					16	16	12	6																
27	Visual and Graphic Design	90	90	SI		12	12	16	16	20	10													4				
28	Web standard e CMS	90	90	SI					12	6	10	12	11		8	16	11							4				
29	Stage	630	630	SI																100	156	156	156	62				
30	Esame Finale	10	10	SI																					10			
Totale percorso		1800	1800	SI	2	58	85	95	126	127	96	129	127	55		60	76	55	22	13	100	156	160	160	88	10		
					Monte ore Prima Annualità						900						Monte ore Seconda Annualità						900					