

Instructional designer

[Classificazioni]

Classificazione Nazionale delle Professioni ISTAT 2001

2.6.5.4 -FORMATORI ED ESPERTI NELLA PROGETTAZIONE FORMATIVA E CURRICOLARE

Attività Economiche ATECO

M -80.42 -Corsi di formazione e perfezionamento ed altri servizi di istruzione

Classificazione Internazionale delle Professioni ISCO-88

2351 -Specialisti dei metodi di insegnamento

[Descrittivo]

Finalità

L'instructional designer segue gli aspetti metodologici di analisi, progettazione, sviluppo, valutazione di un intervento formativo in modalità e-learning. Si occupa inoltre, collaborando con gli esperti della materia, della raccolta, organizzazione e predisposizione dei contenuti e degli strumenti di valutazione. Collabora con i tecnici che si occupano dello sviluppo grafico e informatico dei corsi, fornendo indicazioni, raccogliendo vincoli e specifiche, monitorando l'attività e la qualità dei prodotti.

Collabora infine con i responsabili dell'erogazione del corso (tutor, docenti, animatori, ...) per impostare la metodologia formativa, le modalità di interazione con i partecipanti del corso, l'utilizzo degli strumenti sincroni e/o asincroni disponibili

Elementi di contesto

CONTESTI LAVORATIVI

Ambito/i di riferimento:

L'instructional designer può operare presso società specializzate nella formazione a distanza e nella creazione di prodotti multimediali, oppure in aziende ed enti pubblici, generalmente medio-grandi ed università attive nell'ambito della formazione a distanza. Sono frequenti le collaborazioni a progetto e i contratti di lavoro autonomo; tuttavia, nelle aziende più grandi l'instructional designer può essere inserito anche con contratto di lavoro subordinato.

Collocazione/i organizzativa/e:

L'instructional designer è generalmente inserito all'interno della struttura dedicata alla formazione interna; nelle realtà più articolate può esistere una struttura di staff dedicata ai sistemi informativi per il knowledge management aziendale. Nelle società specializzate l'instructional designer risponde al titolare, nelle realtà più piccole, oppure ad un coordinatore di area/project manager nelle realtà più articolate.

Requisiti preferenziali

In generale, è preferibile avere una formazione umanistica e allo stesso tempo tecnico/scientifica: una laurea in materie umanistiche (es. scienze della formazione) ed un master/corso di formazione sull'e-learning. In alternativa, si può partire da una base più tecnica (es. laurea in informatica) e sviluppare competenze nel campo dell'apprendimento e della formazione. La conoscenza dell'inglese è importante per comprendere la terminologia specifica del settore.

E' fondamentale l'uso del pacchetto Office ed è auspicabile la comprensione dei processi di progettazione e gestione informatica (es. sviluppo di tool e interfacce).

Requisiti obbligatori

...

[Comportamenti Organizzativi]

Accuratezza

Orientamento al cliente o all'utente (interno/esterno)

Pensiero analitico

Creatività

Orientamento all'innovazione e al cambiamento

[Competenze]

Essere in grado di effettuare la progettazione di un corso in modalità e-learning

Per metter in atto la competenza occorre sapere come...

- individuare i destinatari del corso e-learning
- analizzare il fabbisogno formativo dei destinatari
- definire gli obiettivi del corso e-learning
- scegliere le strategie didattiche
- scegliere le strategie di delivery
- definire struttura e tipologia di contenuti, interattività, multimedialità
- definire i criteri e gli indicatori per il monitoraggio e la valutazione delle attività formative
- definire i requisiti funzionali e le caratteristiche grafiche del prodotto

- definire i ruoli del personale coinvolto nella delivery (facilitatori, tutor, ecc..)

Conoscenze

- ▶ Strumenti per la valutazione dell'apprendimento
- ▶ Processi formativi a distanza
- ▶ Problematiche generali della produzione multimediale
- ▶ Sistemi di content management
- ▶ Software di impaginazione (Xpress, InDesign o analoghi)
- ▶ Linguaggi multimediali
- ▶ Piattaforme di e-learning
- ▶ Piattaforme di collaborative learning
- ▶ Standard tecnologici internazionali (SCORM, ecc)
- ▶ Software animazione (Flash, Shockwave o analoghi)
- ▶ Software per lo sviluppo web (DreamWeaver o analoghi)
- ▶ Metodologie formative on line
- ▶ Metodi di valutazione di attività formative
- ▶ Standard di qualità di un corso e-learning
- ▶ Problematiche di digital right management
- ▶ Sistemi di web conferencing
- ▶ Software di audio editing
- ▶ Software per elaborazione e ritocco immagini (Photoshop o analogo)

Abilità

- ▶ Applicare metodologie di rilevazione dei bisogni formativi
- ▶ Applicare metodologie di verifica dell'apprendimento
- ▶ Applicare tecniche di progettazione formativa

Essere in grado di effettuare la stesura di storyboard di corsi in modalità e-learning

Per metter in atto la competenza occorre sapere come...

- Raccogliere materiali e contenuti didattici predisposti dagli esperti-docenti
- Classificare e organizzare i materiali in funzione didattica e comunicativa
- Scegliere gli strumenti e i media da utilizzare
- Redigere i testi utilizzando format predisposti (storyboard, mappe, flow-chart) e applicando stili di comunicazione adatti al web
- Predisporre prove di verifica dell'apprendimento
- Stimare i tempi per le diverse attività
- Redigere indicazioni per lo sviluppo grafico e informatico (immagini, animazioni, impaginazione)
- Effettuare la correzione/revisione bozze

Conoscenze

- ▶ Strutture grammaticali della lingua italiana
- ▶ Processi formativi a distanza
- ▶ Monitoraggio formativo (tracking on line, off line)
- ▶ Problematiche generali della produzione multimediale
- ▶ Linguaggi multimediali
- ▶ Teorie dell'apprendimento
- ▶ Metodologie formative on line
- ▶ Metodi di valutazione di attività formative

Abilità

- ▶ Applicare tecniche di web writing
- ▶ Applicare tecniche di storyboarding
- ▶ Applicare metodologie di verifica dell'apprendimento

Essere in grado di effettuare il monitoraggio dello sviluppo di contenuti in modalità e-learning

Per metter in atto la competenza occorre sapere come...

- gestire i rapporti con il team tecnico
- monitorare lo sviluppo dei contenuti verificando l'aderenza alle specifiche tecniche, comunicative e didattiche
- effettuare le attività di debug del prodotto
- validare il prodotto definitivo, in accordo con l'esperto contenuti

Conoscenze

- ▶ Problematiche generali della produzione multimediale
- ▶ Software di impaginazione (Xpress, InDesign o analoghi)
- ▶ Linguaggi multimediali
- ▶ Standard tecnologici internazionali (SCORM, ecc)
- ▶ Software animazione (Flash, Shockwave o analoghi)
- ▶ Software per lo sviluppo web (DreamWeaver o analoghi)
- ▶ Standard di qualità di un corso e-learning
- ▶ Software per elaborazione e ritocco immagini (Photoshop o analogo)
- ▶ Software di audio editing
- ▶ Principi di usabilità web
- ▶ Principi di accessibilità web

Abilità

- ▶ Applicare tecniche di storyboarding
- ▶ Utilizzare sistemi di content management
- ▶ Utilizzare piattaforme di e-learning
- ▶ Applicare tecniche di testing e debugging