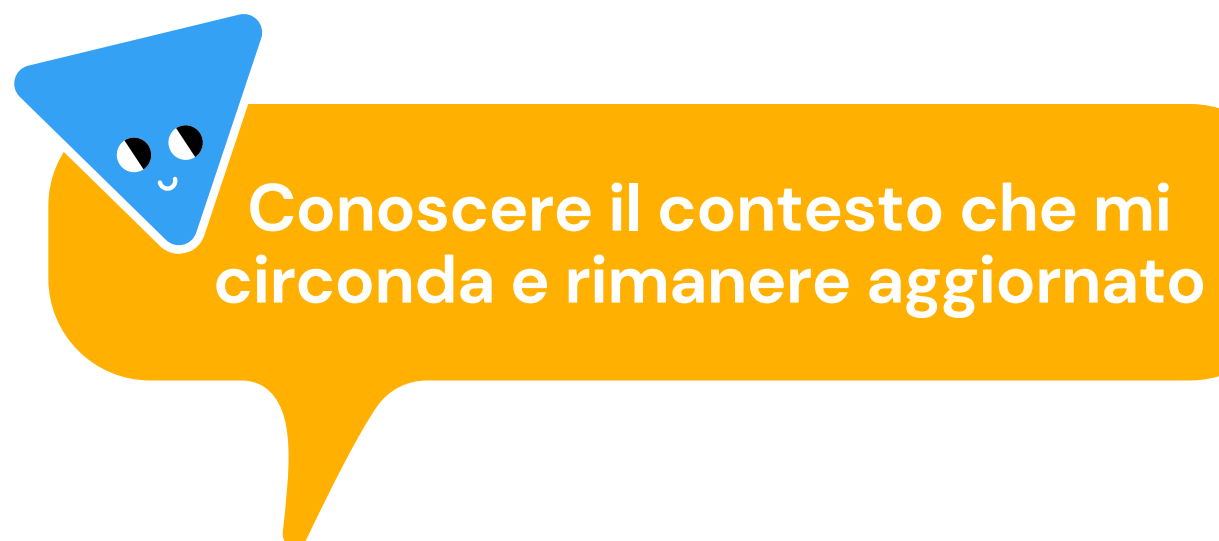




Le Soft skill nella transizione tecnologica e green



Cosa devi sapere per organizzare
le idee e i progetti di vita



I servizi camerali per l'Orientamento

Servizio di Informazione economica

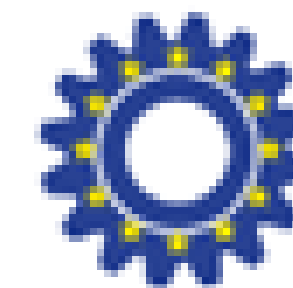
https://www.lg.camcom.it/pagina1753_studi-e-ricerche.html

Servizio Orientamento, formazione e lavoro

https://www.lg.camcom.it/pagina2881_orientamento-formazione-e-lavoro.html

Sportello Punto Impresa

https://www.lg.camcom.it/pagina1841_sportello-punto-impresa.html



**Camera
Europa**



Facebook

Excelsior è un'indagine realizzata da Unioncamere e ANPAL a cui collaborano anche le singole Camere di Commercio.

Fornisce informazioni sulle previsioni di assunzione e analizza i fabbisogni formativi e professionali delle imprese dell'industria e dei servizi con dipendenti.




<https://excelsior.unioncamere.net/>



Caratteristiche della
domanda di lavoro del
settore privato

Le figure professionali più
richieste

Le figure professionali
più difficili da reperire
per le imprese

L'esperienza richiesta

Excelsior
Fabbisogni formativi e
professionali delle
imprese dell'industria
e dei servizi

La domanda di giovani
under 30

I contratti proposti

I settori che prevedono
entrate

Gli indirizzi di studio
che offrono maggiori
sbocchi occupazionali

Le competenze
richieste

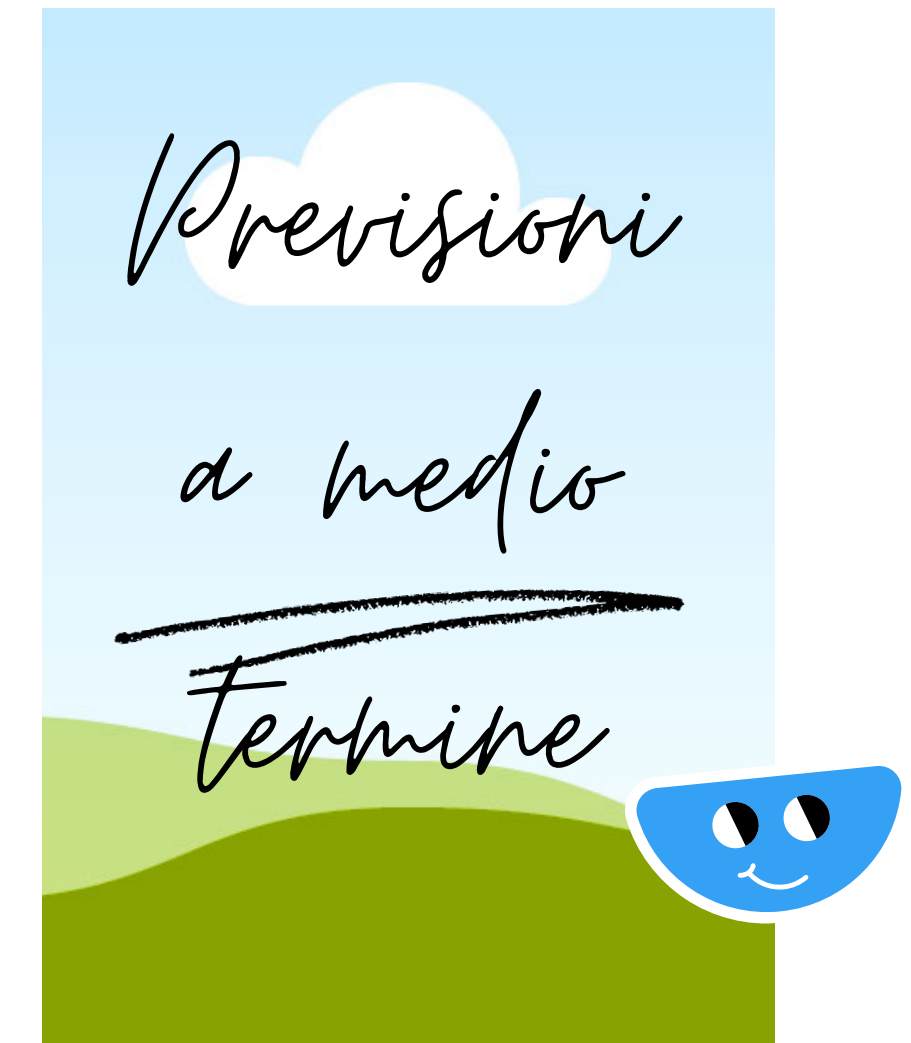
Entrate previste per area
aziendale



Fabbisogni 2022-2026

Previsione dei fabbisogni occupazionali e professionali in Italia

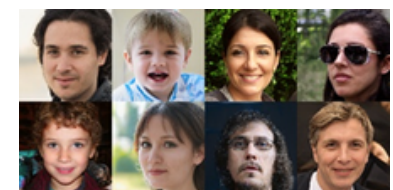
Contributo conoscitivo utile per la
programmazione dell'offerta formativa ai diversi
livelli e per l'orientamento delle scelte formative
da parte degli studenti e delle famiglie.





I presupposti delle previsioni

- 1 Qual'è il contesto socio-economico attuale?
- 2 Quali cambiamenti sono in atto nel sistema socio-economico?
- 3 Quali sono le politiche comunitarie e nazionali previste per il periodo 2022-2026?
- 4 Come tutto ciò impatterà sul mercato del lavoro del prossimo futuro?



Tecnologie pulite: sviluppo ed utilizzo di energie rinnovabili e loro integrazione, sviluppo dei mercati dell'idrogeno e delle relative infrastrutture in Europa

Infrastrutture: adeguamento, miglioramento e ampliamento; monitoraggio digitale e obiettivi di sostenibilità ambientale

Cloud: incrementare le capacità industriali europee di cloud di dati e sviluppare processori più potenti, all'avanguardia e sostenibili

Efficienza energetica: conseguimento degli obiettivi climatici europei e sviluppo digitale mediante la domotica e i sistemi di misurazione intelligenti

Ambiti strategici degli interventi previsti

Lavoro: investire nella riqualificazione e nell'aggiornamento delle competenze, fattori fondamentali per sostenere le transizioni verde e digitale e rafforzare il potenziale di innovazione e di crescita

Banda larga: diffusione del servizio in tutte le regioni, comprese le reti in fibra e 5G

Sistemi di trasporto: sviluppo di sistemi sostenibili, accessibili e intelligenti, stazioni di ricarica e rifornimento e l'ampliamento dei trasporti pubblici

Digitalizzazione della PA: modernizzazione dei servizi pubblici per fornire ai cittadini il controllo della propria identità e dei loro dati online e incentivare l'accesso ai servizi digitali



Competenze digitali 2021

**Analisi delle competenze digitali
richieste dalle imprese dell'Industria
e dei servizi nel 2021**





Competenze digitali 2021

Quasi il 71% delle imprese ha dichiarato di avere investito in almeno uno dei tre ambiti della trasformazione digitale oggetto di indagine (tecnologie digitali, modelli organizzativi aziendale e modelli di business), % in crescita rispetto al valore medio del quinquennio 2016-2020 (68%)

Cosa bolle in pentola nelle imprese...



Sotto il profilo delle scelte tecnologiche, gli investimenti si sono prioritariamente indirizzati, verso

- rafforzamento della dotazione infrastrutturale in termini di connettività, di soluzioni cloud e big data analytics e di sicurezza informatica
- adozione di strumenti di lavoro agile e di digital marketing e di analisi dei comportamenti dei consumatori

Aree di investimento delle imprese

Investimenti in tecnologie

**Strumenti software
dell'impresa 4.0 per
l'acquisizione e la gestione
di dati a supporto delle
decisioni, della
progettazione e
ingegnerizzazione dei
prodotti/servizi, dell'analisi
dei processi**

**Internet alta velocità, cloud,
mobile, big data analytics**

**IoT (Internet delle cose),
tecnologie di
comunicazione machine-to
machine**

Sicurezza informatica

**Robotica avanzata (stampa
3D, robot collaborativi
interconnessi e
programmabili)**

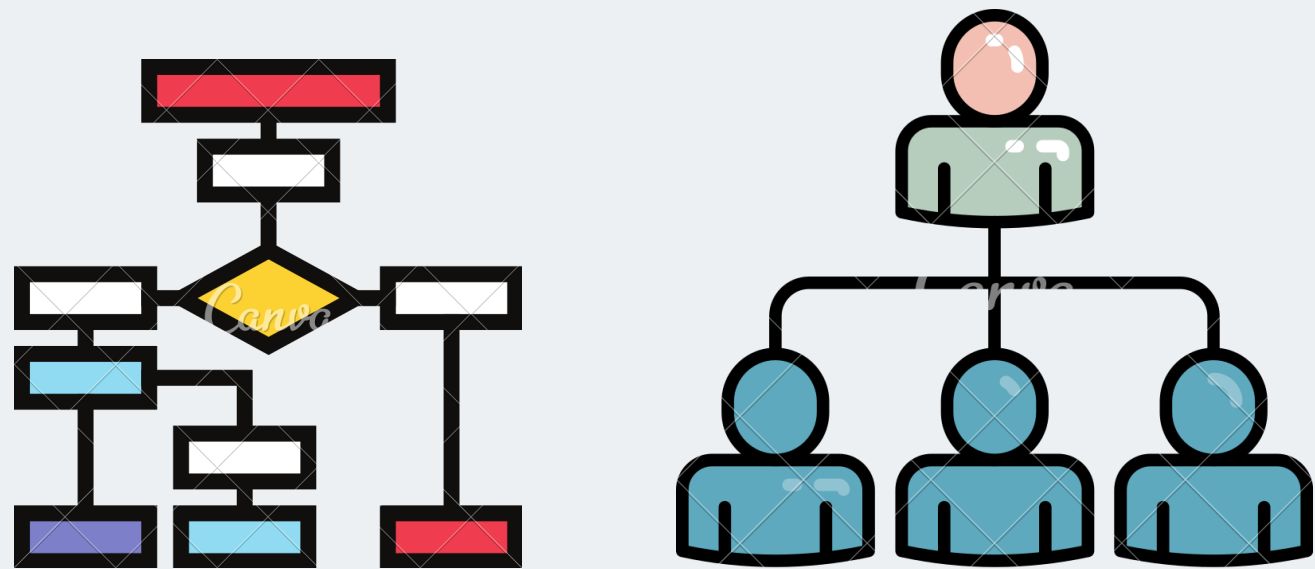
**Realtà aumentata e virtuale
a supporto dei processi
produttivi**





Aree di investimento delle imprese

Investimenti in modelli organizzativi



Adozione di sistemi di rilevazione continua e analisi, in tempo reale, delle "performance" di tutte le aree aziendali

Adozione di sistemi gestionali evoluti con lo scopo di favorire l'integrazione e la collaborazione tra le diverse funzioni aziendali

Adozione di una rete digitale integrata o potenzialmente integrabile con reti esterne di fornitori di prodotti/servizi (fornitori, servizi logistici e di assistenza)

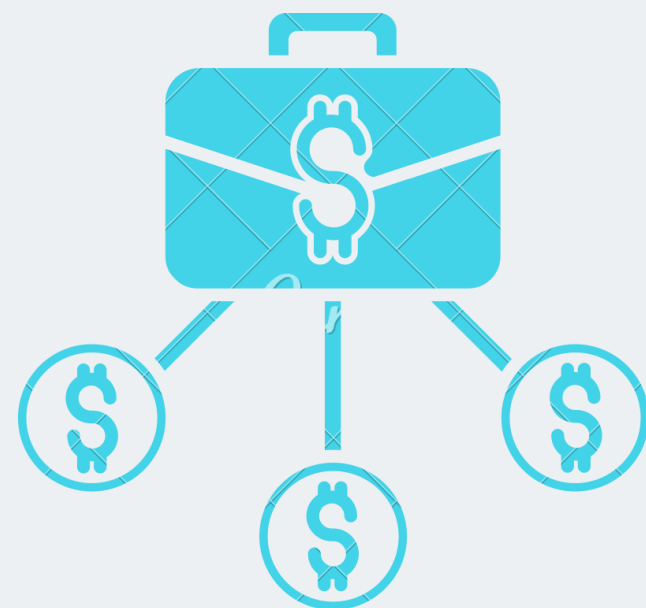
Adozione di una rete digitale integrata o potenzialmente integrabile con reti esterne di clienti business (B to B)

Adozione di strumenti di lavoro agile (smartworking, telelavoro, lavoro a domicilio) e di nuove regole per la sicurezza sanitaria, risk management

Potenziamento area amministrativa/gestionale e giuridico/normativa (sicurezza, normativa lavoro e privacy, procedure gestione del personale e nuove modalità di lavoro)

Are di investimento delle imprese

Investimenti in modelli di business



Utilizzo di Big data per analizzare i mercati



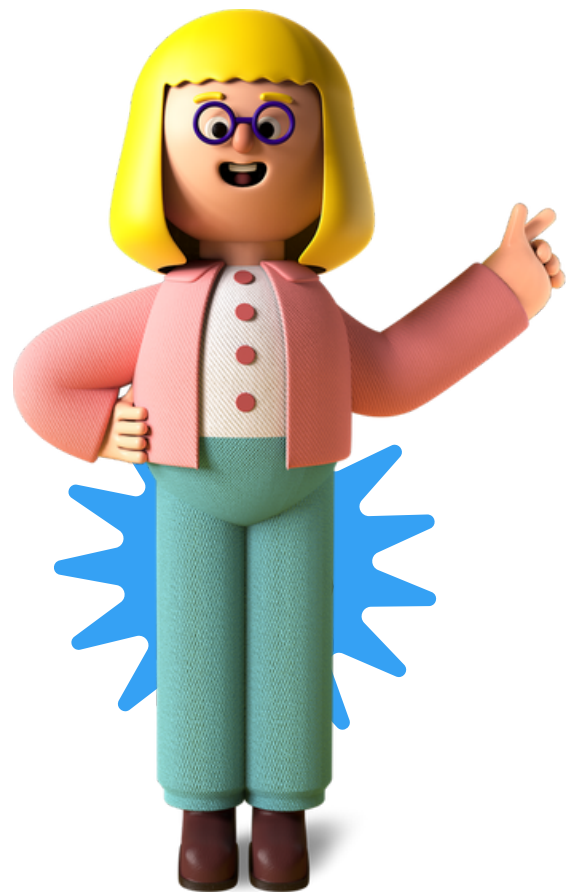
Digital marketing (utilizzo di canali/strumenti digitali per la promozione e vendita dei prodotti/servizi)



Analisi dei comportamenti e dei bisogni dei clienti/utenti per garantire la personalizzazione del prodotto-servizio offerto



Grafico/Web Designer



Descrizione completa della posizione

XXX S.p.a. è un'azienda specializzata nella distribuzione di elettronica di consumo. Nello specifico: videogiochi e console, telefoni, smartphone e tablet, tv, hi-fi, grandi e piccoli elettrodomestici, notebook e tutti gli accessori inerenti all'elettronica.

Siamo alla ricerca di un grafico/web designer da inserire nel proprio organico con **conoscenza dei principali software di grafica, in particolare Adobe Photoshop , Adobe Illustrator e Adobe InDesign.**

La risorsa si occuperà delle principali attività grafiche:

Creazione materiale grafico per il sito e per le campagne pubblicitarie;
Aggiornamento foto/banner all'interno dei gestionali aziendali e sui siti satellite;
Pubblicazione contenuti sui canali social e gestione della community;
Creazione di packaging per prodotti OEM.

Requisiti richiesti:

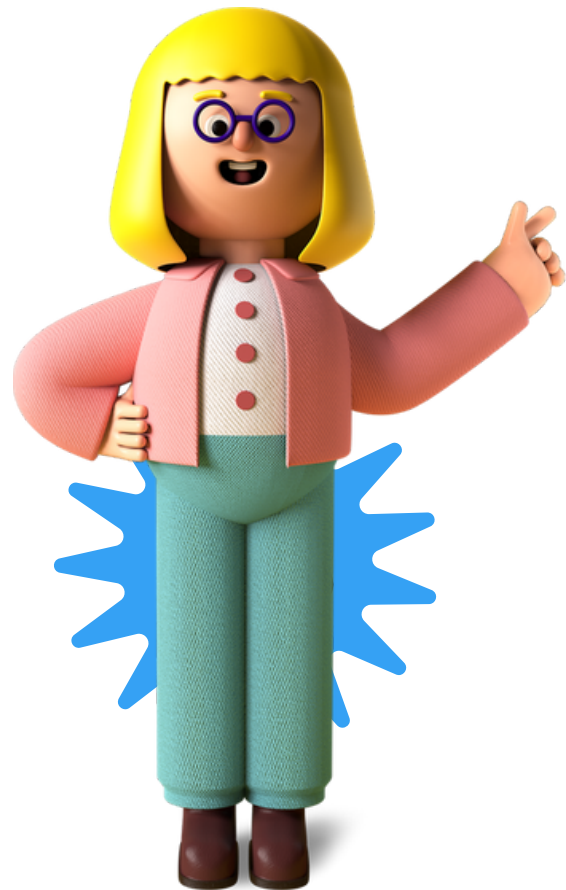
Buona conoscenza degli strumenti informatici;

Predisposizione al lavoro in team e motivazione al ruolo;
Preferibile una buona conoscenza della lingua inglese;
Realizzare le attività di progettazione relative al packaging cartotecnico;
Gestire lo sviluppo grafico sia internamente che in collaborazione con i fornitori esterni;
Realizzare le singole fasi di progettazione fino all'industrializzazione del prodotto;
Predisporre e mantenere aggiornata tutta la documentazione tecnica.

Esperienza:

- grafico/web designer o simili: 1 anno (Obbligatorio)

Grafico pubblicitario



Capacità richieste e caratteristiche:

Esperienza pluriennale (almeno 5 anni) nello sviluppo e nella progettazione grafica

Competenze di grafica sia per il web che per la carta stampata

Conoscenza nell'elaborazione di video

Problem solver

Capacità di lavorare sia in autonomia

Conoscenze software:

Conoscenza ottima del pacchetto Adobe: Illustrator, Photoshop, InDesign

Conoscenza buona dei programmi Adobe Premiere e Final Cut o di altro programma per la gestione video

Conoscenza di builder per la realizzazione grafica di landing page

Conoscenza base di WordPress

Lavoro su piattaforma MAC

Graphic designer junior

Hard skills:

- Conoscenza professionale di Adobe Photoshop, Illustrator;
- Competenza grafica online ad uso web/social ed offline (es. cartellonistica, packaging, brochure, brand identity...);
- Competenze di motion design e conoscenza di Adobe Premier (facoltativa);
- Competenza nella realizzazione di illustrazioni (facoltativa).

Soft skills:

- Capacità di lavorare in team, responsabilità ed orientamento al risultato;
 - Capacità di problem solving;
 - Conoscenza delle piattaforme di social media;
 - Supporto alla creazione di PED;
 - Aggiornamento costante sui trend online.

Istruzione:

Scuola Secondaria di II livello (Superiori)

Esperienza:

Grafico/a: 1 anno (Obbligatorio)

Grafico Per i Social media: 1 anno (Obbligatorio)



E-COMMERCE ASSISTANT

Monitorare, tramite gli strumenti forniti dall'azienda, la vetrina prodotti, la disponibilità dello stock merce e il flusso degli ordini per garantirne la consegna entro i tempi prestabiliti, sia del canale online diretto che di piattaforme marketplace.

Monitorare l'andamento del sito e dei marketplace utilizzati con analisi periodica delle KPI.

Monitorare i feedback dei clienti e la gestione delle recensioni, mantenendo alto il livello di soddisfazione della società.

Rispondere e gestire le richieste dei clienti tramite telefonate, e-mail e chat

Ricerca e rielaborare informazioni redazionali e news di settore come supporto ai contenuti del sito.

Requisiti necessari:

Comprensione delle dinamiche di eCommerce operations (logistica, customer care, catalogazione, vetrina prodotti e schede tecniche, gestione ordini, ecc.).

Precedente esperienza in un reparto di assistenza al cliente (preferibilmente in azienda eCommerce)

Empatia nel rapporto con i consumatori

Diploma di scuola media superiore

Requisiti preferenziali:

Passione nel mondo dell'elettronica e delle nuove tecnologie

Conoscenza della piattaforma Amazon Marketplace B2C

Conoscenza del pacchetto Office (in particolare Excel)

Conoscenza del sistema Macintosh e del client di posta Apple Mail

Precedente esperienza in aziende eCommerce o agenzie specializzate in servizi di Customer Care

Buone capacità relazionali, orientamento al cliente, problem solving, flessibilità e team work completano il profilo.

Impiegato Ufficio Acquisti - E-commerce Specialist



Ricezione e gestione delle commesse, gestione dei rapporti con fornitori e vettori e preventivi ai clienti B2B. La risorsa utilizzerà principalmente Excel e il gestionale aziendale.

Il profilo ideale possiede pregressa esperienza nella mansione di almeno 1 anno, **ottima conoscenza di Excel e dei principali sistemi informatici** conoscenza totale dei processi logistici.

Saranno preferiti profili con comprovata conoscenza di Amazon Seller central (FBA/FBM) e di CMS come prestashop.

Completano il profilo precisione e proattività.

Social media advertiser

La risorsa si occuperà di pianificare, gestire e monitorare le campagne a pagamento sulle principali piattaforme social esistenti, prime su tutte Facebook, Instagram e Google ADS.

Insieme al resto del team di Arkimede ADV preparerà gli annunci, la grafica, il copy, il budget della campagna, ma anche il target demografico, geografico e gli interessi e si occuperà della parte di analisi.

Requisiti

Conoscenza del digital marketing

Conoscenza di Facebook Ads, Instagram Ads, Google Ads e Google AdSense

Conoscenza di Business Manager

Conoscenza di tool per l'elaborazione grafica (es. Canva)

La risorsa ideale

È propositiva, si impegna per trovare soluzioni

È abile nelle relazioni con i clienti

Sa lavorare in autonomia in base agli obiettivi condivisi

Possiede il diploma o la laurea

Conosce bene i social network





CAMERA DI COMMERCIO
MAREMMA E TIRRENO



Cosa e quali
sono le
competenze
digitali ?



Modello Europeo DigComp 2.1

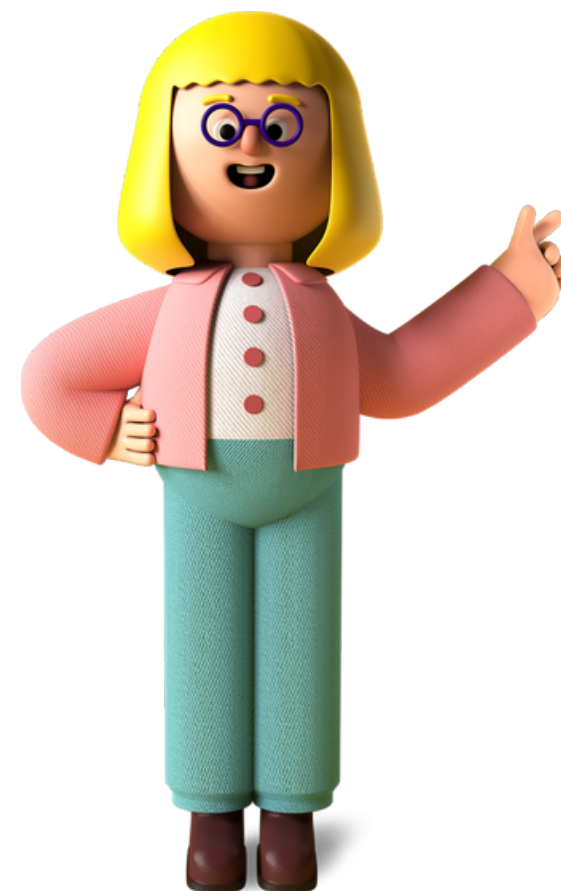
La Commissione Europea ha definito un quadro di riferimento, il DigComp giunto alla versione 2.1, che articola l'argomento della padronanza digitale in 5 aree, 21 sotto-competenze, 8 livelli di competenza e fornisce **esempi di applicazione nella vita lavorativa e scolastica di tutti i giorni.**

L'AGID, Agenzia per l'Italia Digitale ha pubblicato una traduzione del DigComp 2.1

https://docs.italia.it/italia/designers-italia/lg-competenzedigitali-docs/it/stabile/doc/competenze_di_base/Intro_Modello_Europeo_DigComp_2_1.html



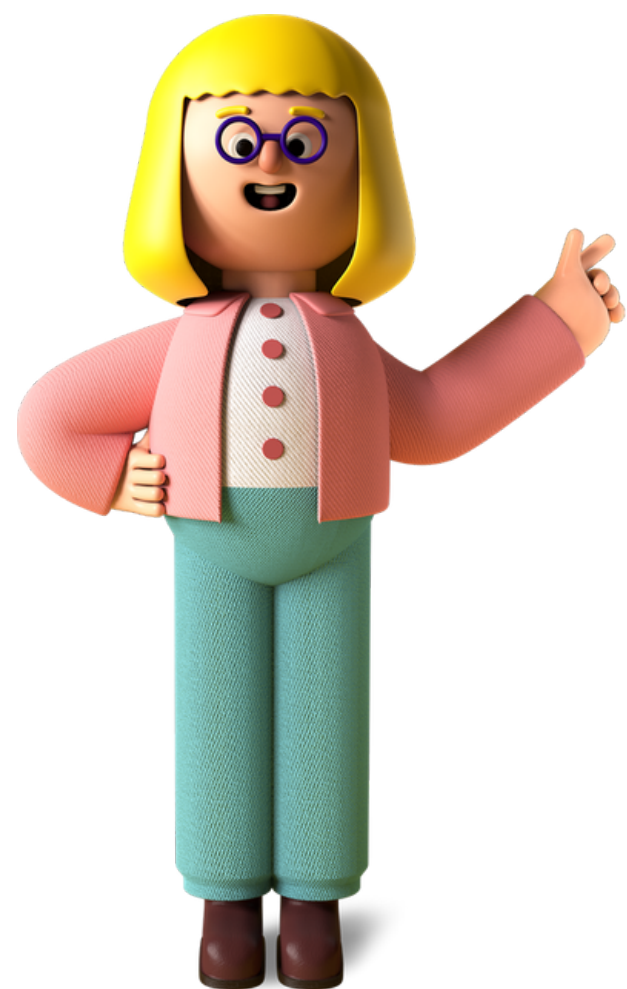
Le 5 aree di
competenza
secondo il
modello europeo
DigiComp 2.1



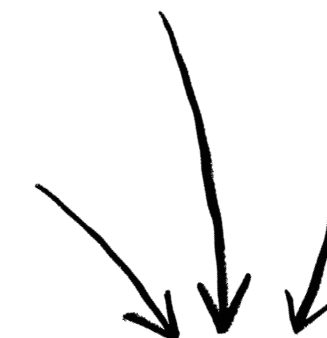
- 1 Alfabetizzazione su informazioni e dati
- 2 Comunicazione e collaborazione
- 3 Creazione di contenuti digitali
- 4 Sicurezza
- 5 Risolvere problemi



Area di competenza digitale 1



Alfabetizzazione su informazioni e dati



Competenze specifiche

1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e i contenuti digitali

Capacità di navigare, ricercare e filtrare le informazioni e i contenuti digitali; indispensabile ad esempio nella ricerca di un lavoro attraverso portali dedicati, forum, social network o applicazioni dedicate.

Livello di padronanza base: saper individuare i propri bisogni informativi; saper trovare dati, info e contenuti con ricerche in ambienti digitali

1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali

Capacità di: valutare, verificare e interpretare in modo critico dati e informazioni; individuare riferimenti bibliografici attendibili; imparando a riconoscere le fonti attendibili e verificare la veridicità e l'autenticità delle informazioni.

Livello di padronanza base: rilevare la credibilità e l'affidabilità delle fonti comuni di dati, informazioni e contenuti digitali.

1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

Capacità di archiviare e recuperare dati organizzandoli in un ambiente strutturato

Livello di padronanza base: individuare come organizzare, archiviare e recuperare con facilità dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali; riconoscere dove organizzarli in modo semplice in un ambiente strutturato.

Area di competenza digitale 2

Comunicazione e collaborazione Competenze specifiche

2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali

Capacità d'interazione con gli altri attraverso le tecnologie digitali (es. gruppi mail, chat)

Livello di padronanza base: scegliere tecnologie digitali per l'interazione, e identificare i mezzi di comunicazione adeguati per un determinato contesto. (es. interagire con altri utilizzando la app per l'account email aziendale dal proprio smartphone allo scopo di organizzare un evento per la mia azienda.)

2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali

Capacità di condivisione di informazioni attraverso strumenti digitali (es. mail, dropbox, google drive, condivisione agende etc.)

Livello di padronanza base: riconoscere semplici tecnologie digitali appropriate per condividere dati, informazioni e contenuti digitali.

2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali

Capacità di utilizzo di servizi digitali pubblici o privati per partecipare alla vita sociale (certificazioni, pagamenti), creazione di sondaggi online... ; partecipare alla vita sociale attraverso l'utilizzo di servizi digitali pubblici e privati. Trovare opportunità di self-empowerment e cittadinanza partecipativa attraverso le tecnologie digitali più appropriate.

Livello di padronanza base: individuare semplici servizi digitali per partecipare alla vita sociale.

2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali

Capacità di utilizzare gli strumenti e le tecnologie per i processi collaborativi e per la co-costruzione e la co-creazione di dati, risorse e know-how (es. saper utilizzare Dropbox e Google Drive)

Livello di padronanza base: saper scegliere strumenti e tecnologie digitali semplici per i processi collaborativi.

2.5 Netiquette

Capacità di : tenere un comportamento corretto/adeguato sul web (nei commenti sui social network o nella gestione di un blog); adeguare le strategie di comunicazione al pubblico specifico e tenere conto delle differenze culturali e generazionali negli ambienti digitali. Conoscenza delle norme comportamentali e del know-how per l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione con gli ambienti digitali.

Livello di padronanza base: saper distinguere norme comportamentali e know-how per l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione con gli ambienti digitali; scegliere modalità di comunicazione e strategie adatte ; distinguere le differenze culturali e generazionali negli ambienti digitali.

2.6 Gestire l'identità digitale

Capacità di creare e gestire una o più identità digitali, proteggere la propria reputazione, gestire i dati prodotti. Proteggere i dati personali e la reputazione online individuale o aziendale in ambito digitale ...

Livello di padronanza base: individuare e proteggere un'identità digitale,, riconoscere dati che produco attraverso strumenti, ambienti o servizi digitali..

Creazione di contenuti digitali

Competenze specifiche

3.1 Sviluppare contenuti digitali

Capacità di elaborazione di testi, montaggio video, creandoli o modificandoli secondo il formato più consono all'uso che gli utenti ne faranno. Si parte dalla comprensione di un video tutorial su YouTube fino ad arrivare alla creazione di presentazioni digitali animate, chiare, sintetiche e attendibili.

Livello di padronanza base: individuare modalità per creare e modificare contenuti in formati semplici, scegliere come esprimersi attraverso la creazione di strumenti digitali semplici.

3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali

Capacità di modificare, affinare, migliorare e integrare contenuti (es: creazione di video recensioni con argomentazioni personali)

Livello di padronanza base: scegliere modi per modificare, affinare, migliorare e integrare voci semplici di nuovi contenuti e informazioni per crearne di nuovi e originali.

3.3 Copyright e licenze

Capacità di capire come copyright e licenze si applicano dati, informazioni e contenuti digitali. Es conoscere/utilizzare banche dati dove scaricare legalmente immagini e le norme che vincolano l' utilizzo di immagini sotto copyright.

Livello di padronanza base: individuare semplici regole di copyright e licenze da applicare a dati, informazioni digitali e contenuti.

3.4 Programmazione

Capacità di pianificare e sviluppare una sequenza di istruzioni comprensibili da parte di un sistema informatico per risolvere un determinato problema o svolgere un compito specifico (es: capacità di programmare un videogioco)

Livello di padronanza base: elencare istruzioni per un sistema informatico per risolvere un semplice problema o svolgere un compito.

Sicurezza

Competenze specifiche

4.1 Proteggere i dispositivi

Capacità di: proteggere dispositivi e contenuti digitali; comprendere/riconoscere rischi e possibili minacce della connessione a internet. Gli esempi di applicazione nel quotidiano vanno dalla scelta di una password forte per proteggere i propri account all'identificazione di profili falsi o di tentativi di phishing

Livello di padronanza base: individuare modalità per proteggere dispositivi e contenuti digitali, distinguere rischi e minacce negli ambienti digitali, scegliere misure di sicurezza, e individuare modalità per valutare affidabilità e privacy

4.2 Proteggere i dati personali e la privacy.

Capacità di: proteggere dati personali e privacy in ambienti digitali; utilizzare e condividere informazioni personali proteggendo se stessi e gli altri dai danni; comprendere il "regolamento sulla privacy"

Livello di padronanza base: scegliere modalità per proteggere i dati personali e la privacy negli ambienti digitali, individuare modalità per utilizzare e condividere informazioni personali proteggendo se stessi e gli altri da danni, individuare clausole della politica sulla privacy su come vengono utilizzati i dati personali nei servizi digitali.

4.3 Proteggere la salute e il benessere

Capacità di: evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico utilizzando le tecnologie digitali; proteggere se stessi e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (ad es. cyberbullismo); utilizzare le tecnologie digitali per il benessere e l'inclusione sociale; di comprendere come le tecnologie digitali possono comportare rischi per la salute fisica e psichica degli utenti dai più banali mal di schiena dovuti a una scorretta postura davanti al computer, fino a picyberbullismo ù complesse forme di dipendenza dai social e dall'intrattenimento virtuale., fenomeni di cyberbullismo.

Livello di padronanza base: distinguere modalità per evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico quando si utilizzano le tecnologie digitali, scegliere modalità per proteggersi da possibili pericoli negli ambienti digitali, individuare tecnologie digitali per il benessere sociale e l'inclusione sociale.

4.4 Protecting the environment

Capacità di valutare i consumi energetici connessi al digitale e le problematiche di smaltimento/riciclo dei supporti hardware per ridurre l'impatto ambientale, ma anche capacità di valutare i benefici della digitalizzazione sul fronte della sostenibilità ambientale

Livello di padronanza base: riconoscere impatti ambientali delle tecnologie digitali e il loro utilizzo.

Risolvere i problemi

Competenze specifiche

5.1 Risolvere problemi tecnici

Capacità di: individuare problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali e risolverli (dalla ricerca e risoluzione di piccoli problemi all'eliminazione di problemi più complessi); cercare in rete possibili soluzioni a problemi particolari.

Livello di padronanza base: individuare problemi tecnici, e relative soluzioni, nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie.

5.2 Individuare fabbisogni e risposte tecnologiche

Capacità di valutare, scegliere e utilizzare gli strumenti digitali e le possibili risposte tecnologiche per risolverli. Adeguare e personalizzare gli ambienti digitali in base alle esigenze personali (ad identificare quale possa essere il nostro setup ideale nell'utilizzo di uno strumento digitale per lo studio o il lavoro.

Livello di padronanza base: conoscere, individuare e scegliere modalità digitali per adattare e personalizzare il proprio ambiente digitale alle esigenze personali.

5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali

Capacità di utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali per creare nuove conoscenze innovando processi e prodotti. Es. creazione o utilizzo creativo di software per la realizzazione di mappe concettuali nel percorso di studio.

Livello di padronanza base: individuare semplici strumenti e tecnologie digitali per creare know-how e innovare processi e prodotti.

5.4 Individuare i divari di competenze digitali

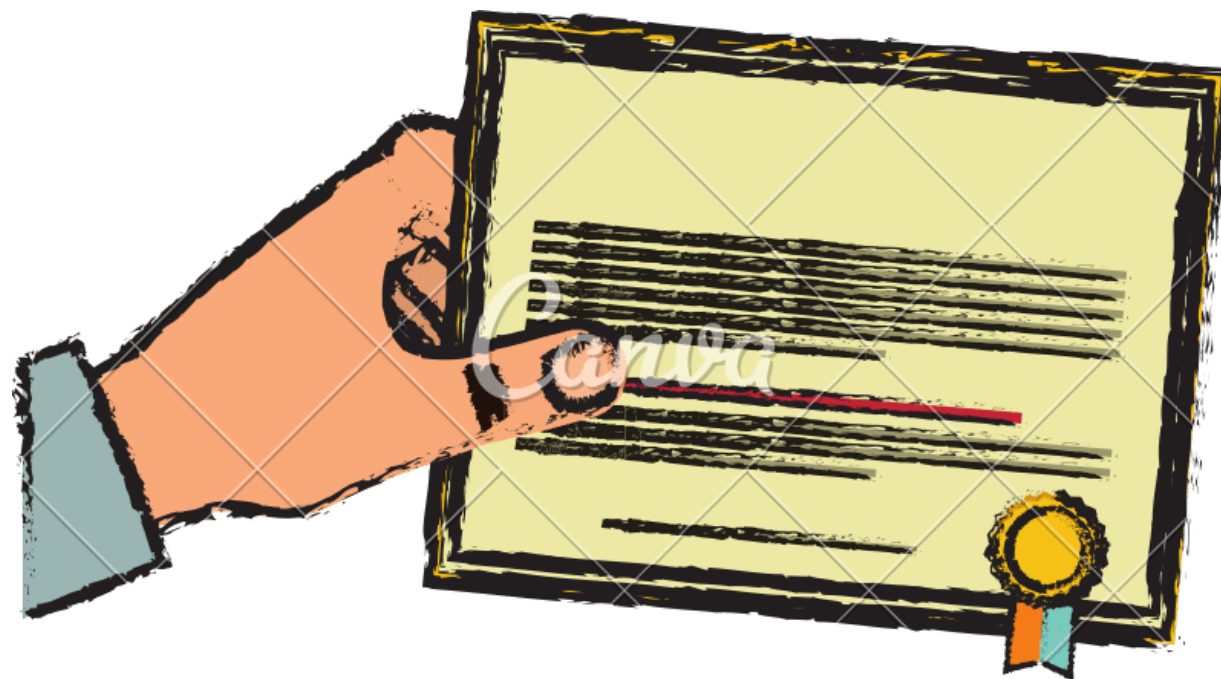
Capacità di ridurre il divario di conoscenze tenendosi al passo con l'evoluzione digitale, aggiornandosi per mezzo della rete e di esperti.

Livello di padronanza base: riconoscere gli aspetti da migliorare o aggiornare per i miei fabbisogni di competenze digitali, individuare dove cercare opportunità di crescita personale e tenermi al passo con l'evoluzione digitale.



Competenze digitali 2021

Quale rapporto con il
livello di istruzione?



Quanto più è elevato il titolo
conseguito tanto più le
imprese si aspettano la
presenza di maggiori
competenze digitali e le
ritengono importanti per lo
svolgimento delle attività
lavorative.



Competenze green

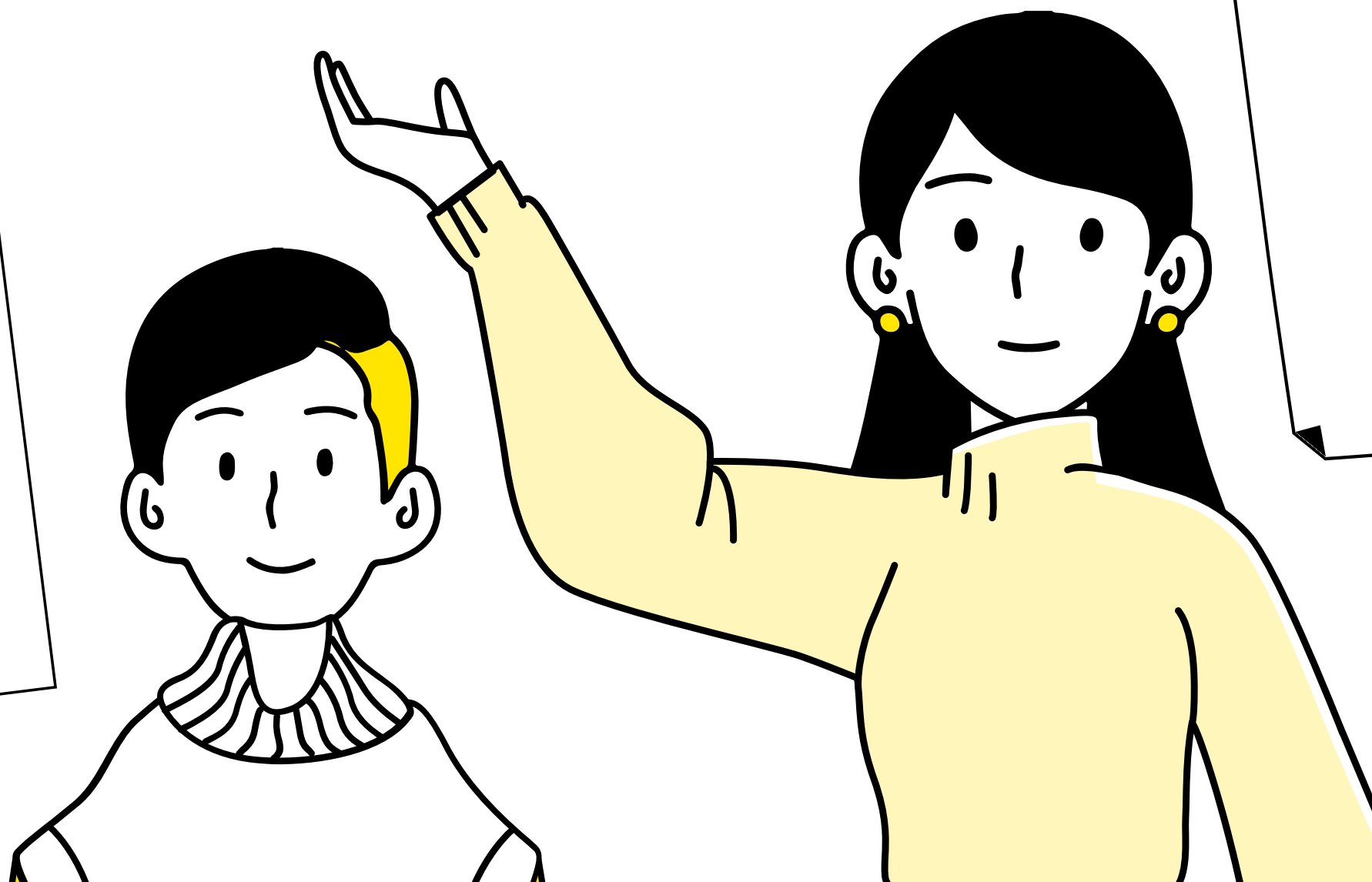
Analisi delle competenze green
richieste dalle imprese dell'Industria
e dei servizi





Next Generation EU: almeno il 37% dei fondi dovrà essere destinato alla transizione verde, in linea con quanto stabilito dal Green Deal Europeo e con l'obiettivo di ridurre le emissioni del 55% entro il 2030

Crescerà il fabbisogno di **green jobs** nei settori di produzione delle tecnologie rinnovabili e di prodotti e servizi sostenibili



Crescerà la richiesta di nuove abilità che interessano tutte le figure professionali alle quali sarà chiesto un ampliamento delle **competenze** e la modifica dell'operatività lavorativa in chiave di risparmio energetico e riduzione dell'impatto ambientale



Green jobs



1

Professioni specifiche (in alcuni casi emergenti) che sono richieste per soddisfare i nuovi bisogni della Green Economy (green new and emerging)

2

Professioni che per rispondere alle mutate esigenze del mercato devono affrontare la sfida di un **reskilling** in chiave green (green enhanced skills)

3

Lavori non strettamente green ma coinvolti nel cambiamento che si sta generando grazie alla **diffusione trasversale** dei macro-trend della sostenibilità ambientale (green increased demand).

Designer di materiali riciclabili

**SPECIALISTA IN
CONTABILITÀ
VERDE**

Yachting Green Manager

Assicuratore
ambientale

*Esperto in green
marketing*

Ecodesigner

ADDETTO COMMERCIALE
PER LA PROMOZIONE DI NUOVI
MATERIALI SOSTENIBILI



RESPONSABILE
ACQUISTI GREEN

Green Marketer

Manager delle energie
rinnovabili

Green Designer

Mobility manager

Ecobrand manager

Consulenti vendite di impianti fotovoltaici

Responsabile acquisti sostenibili

Responsabile marketing sostenibile

Ecobrand manager



Responsabile della progettazione e della promozione di una o più linee di prodotti sostenibili

Tra i compiti principali: Svolge compiti di coordinamento e programmazione, verifica che i principi della sostenibilità, dell'efficienza energetica e del basso (o nullo) impatto ambientale siano garantiti sia nelle fasi di produzione e packaging sia nei percorsi di distribuzione e vendita etc....

Per diventare Ecobrand manager

Titolo preferenziale: laurea in Economia o Comunicazione

Competenze di base: fondamentale la **multidisciplinarietà**, occorre avere competenze che spaziano dalla sociologia dei consumi alle relazioni pubbliche, dalla comunicazione d'impresa alla statistica, dalle politiche di distribuzione alla
PADRONANZA ALMENO DELLA LINGUA INGLESE.





Green Marketer

Oggi le aziende devono confrontarsi con un'opinione pubblica sempre più attenta ai temi dell'ecologia, e con legislatori sempre più sensibili all'impatto ambientale dei processi produttivi. Anche la sfera del marketing aziendale diventa Green, ed i professionisti del settore devono sviluppare capacità ed avere una preparazione adatta a queste nuove esigenze del mercato.

Il Green Marketer ingloba competenze tradizionali del marketing, con una solida formazione di tipo socio-economico ed è esperto dei processi decisionali del consumatore. È capace di veicolare all'esterno un'immagine aziendale precisa che mira ad evidenziare i punti di forza del Brand. A tutto questo si aggiunge l'essere orientato al green, ovvero a conoscere e divulgare tutte quelle decisioni prese in seno all'azienda che possono riguardare i temi ambientali, e veicolarli con efficienza all'esterno. Competenze di analisi e conoscenze di Marketing sono essenziali per affrontare al meglio questa sfida. Creatività ed innovazione sono alla base delle competenze trasversali richieste al Green Marketer



CAMERA DI COMMERCIO
MAREMMA E TIRRENO



CENTRO STUDI E SERVIZI
AZIENDA SPECIALE
CAMERA DI COMMERCIO MAREMMA E TIRRENO
Azienda con Sistema Qualità UNI EN ISO 9001
Organismo di Mediazione (n. 1075) e Ente di Formazione (n. 415) accreditato presso il Ministero della Giustizia

Grazie per
l'attenzione

promozione@lg.camcom.it

orientamento@lg.camcom.it

<https://www.lg.camcom.it/>

[https://www.facebook.com/
orientamentocameramare
matirreno](https://www.facebook.com/orientamentocameramarematirreno)

cameraeuropa@lg.camcom.it

[https://www.facebook.com/
cameraeuropa/](https://www.facebook.com/cameraeuropa/)

