**Sezione 1 - Grafic Designer**

Durata: 200 ore

Ore in aula

100

Ore in laboratorio

100

Tipologia laboratorio

LABORATORIO INFORMATICO IN AULA MULTIMEDIALE (SET MINIMO)

Settore

informatica

Ambito

Nuovi settori hi-tech nella Regione Puglia

Descrizione Ambito

La figura del/la grafico/a si inserisce nell'ambito dei nuovi settori hi tech, con particolare riferimento ai nuovi materiali e alle nuove tecnologie in quanto il settore grafico, editoriale e pubblicitario, si sta sviluppando grazie all'introduzione di nuove metodologie comunicative e nuovi canali, quali, ad esempio, quelli connessi all'area multimediale.

Figura di Riferimento

Figura non codificata

Descrizione Figura

Il/La GRAFICO/A è colui/lei che elabora l'idea dello stampato da realizzare, tenendo conto in modo sistematico degli obiettivi e degli aspetti estetici, economici e tecnici dello stampato. Progetta il menabò (gabbia grafica) ed elabora, su supporto informatico e/o cartaceo, le immagini, i testi e materiali editoriali che riceve dal redattore o dal capo redattore. E' un/a creativo/a che comunica con le immagini - anche ideandole e realizzandole in modo originale ed autonomo - e collabora con la redazione alla costruzione delle pagine, scegliendo le fotografie e i grafici da inserire nel progetto.

Obiettivi di apprendimento (Competenze in uscita)

Gli/le allievi/e dovranno acquisire le seguenti competenze:
1) elaborare i manoscritti ed i prodotti editoriali pervenuti in redazione in base alle indicazioni del redattore o dell'art director
2) rendere il progetto disponibile ai vari soggetti interessati (collaboratori, redattori, art director) per la sua prima stesura
3) verificare il progetto in relazione alle esigenze di prestampa definite in fase di progettazione.

Struttura del Percorso e Contenuti Formativi

L'impianto formativo prevede una articolazione modulare suddivisa in n. 100 ore di teoria (T) e n. 1o0 ore (LAB) da svolgersi nel laboratorio informatico multimediale.
Considerata la natura dei beneficiari saranno privilegiate metodologie partecipative anche guidate (brainstorming in accoglienza al fine di motivare e finalizzare l'apprendimento, focus group di verifica, lezioni interattive, e metodi frontali tradizionali).

UF 1 LA FOTOGRAFIA
Estetica della comunicazione visiva
Cenni di storia dell'arte
Linguaggio simbolico
Analisi formale dell'immagine e analisi critica di modelli progettuali
Il sistema di identità visiva
Competenze visive
La percezione

UF 2 INFORMATICA APPLICATA
I sistemi informatici per la grafica: Photoshop, Indesign, Illustrator
Sistemi e dispositivi di acquisizione (scanner) e software di trattamento delle immagini e del testo (photoshop, illustrator ecc.) per poter intervenire con correzioni e montaggi
sistemi operativi (windows e machintosh) per elaborare il progetto grafico utilizzando entrambi secondo le rispettive caratteristiche
programmi di progettazione, impaginazione e fotoritocco
Uso dei programmi specifici: Photoshop, Indesign, Illustrator

UF 3 - IL WEB
Grafica per il web
Introduzione al web
Struttura e funzionamento
Il Web designer
La progettazione
Pubblicare e gestire il sito

UF 4 - L'EDITING
Editing grafico
principi fondamentali di tecnologia grafica per impostare correttamente il prodotto
elementi tecnici per il trattamento dei testi e delle immagini per scegliere ed eventualmente modificare le impostazioni prefissate
nozioni di impaginazione per impostare un prodotto coerente con le esigenze di imposizione
nozioni di fotoritocco per impostare un prodotto coerente con le esigenze di imposizione

UF 5 - PROGETTAZIONE GRAFICA
Metodologia della progettazione
principi fondamentali di tecnologia grafica per impostare correttamente il prodotto
elementi di bibliografia e archivistica per la ricerca di immagini, grafici, foto
tecniche di disegno a mano libera o con strumenti informatici per impostare una prima
bozza del prodotto

UF 6 - LA PRODUZIONE
Il sistema produttivo editoriale
nozioni di storia dell'arte della stampa per impostare un prodotto grafico coerente con il
suo contenuto
nozioni di prestampa per impostare un prodotto coerente con le esigenze di imposizione
Nozioni di diritto: la Proprietà intellettuale
Nozioni sul sistema produttivo editoriale

UF 7 - LA COMUNICAZIONE
Tecniche di comunicazione pubblicitaria
Cenni di Comunicazione persuasiva
Elementi di marketing
Il copyright

Attestazione finale

Attestato di Frequenza con profitto

Modalità Valutazione Finale degli Apprendimenti

Verifica finale pratica con l'ausilio di strumenti informatici

Fabbisogno Occupazionale

Per questa categoria è stata elaborata, dall'Isfol, la seguente previsione in termini di occupabilità: nel periodo 2009-2014, per la classe professionale "Tecnici dei servizi ricreativi e culturali " si è prevista una variazione occupazionale di circa 9%, valore al di sopra della crescita occupazionale media nel periodo (-0,2%). Lo stock occupazionale in aumento di circa 9344 unità, la domanda totale di lavoro di 37378 assunzioni, di cui 28034 per sostituzione dei lavoratori in uscita e 9344 per nuove assunzioni. Nell'area più vasta del settore merceologico 'grafica e cartotecnica' il settore grafico, cui afferisce la figura professionale individuata risulta il più attivo, come indicato dai dati statistici forniti dall'Associazione Nazionale Italiana Industrie Grafiche Cartotecniche Trasformatrici (Fonte: Assografici ' Compendio Statistico Anno 2010)