

RIEPILOGO SCHEDA DI CASO

RISULTATO ATTESO 1 - Definire la linea grafica del prodotto editoriale a partire dalla progettazione e scelta tra le diverse soluzioni grafiche proposte

CASI ESEMPLIFICATIVI:

Dimensione 1 - Ideazione e progettazione di possibili soluzioni grafiche per il prodotto editoriale: **5 casi**

Dimensione 2 - Scelta e validazione del progetto editoriale: **2 casi**

RISORSE A SUPPORTO DELLA VALUTAZIONE (RSV)

RISULTATO ATTESO 2 - Creare l'impianto grafico realizzando la struttura in cui viene inserito il testo (es. menabò, gabbia, carattere da stampa, corpo, interlinea, ecc.) e l'apparato iconografico

CASI ESEMPLIFICATIVI:

Dimensione 1 - Realizzazione della struttura grafica del prodotto editoriale: **5 casi**

Dimensione 2 - Definizione della configurazione del prodotto editoriale: **2 casi**

RISORSE A SUPPORTO DELLA VALUTAZIONE (RSV)

RISULTATO ATTESO 3 - Effettuare l'impaginazione inserendo il testo, le immagini, le rappresentazioni grafiche e controllando la bozza finale prima del visto si stampi

CASI ESEMPLIFICATIVI:

Dimensione 1 - Realizzazione dell'impaginazione del prodotto editoriale: **2 casi**

Dimensione 2 - Elaborazione delle immagini del prodotto editoriale: **2 casi**

Dimensione 3 - Esecuzione della prova colore del prodotto editoriale: **2 casi**

Dimensione 4 - Validazione della bozza finale prima del visto si stampi: **1 caso**

RISORSE A SUPPORTO DELLA VALUTAZIONE (RSV)

SCHEDA DI CASO

RISULTATO ATTESO 1 - Definire la linea grafica del prodotto editoriale a partire dalla progettazione e scelta tra le diverse soluzioni grafiche proposte

1 - IDEAZIONE E PROGETTAZIONE DI POSSIBILI SOLUZIONI GRAFICHE PER IL PRODOTTO EDITORIALE

Grado di complessità 2

1.2 DEFINIZIONE DELLA GABBIA GRAFICA

Definire le tipologie di gabbia grafica (es. Regola dei terzi, Sezione aurea, Diagramma di Gutenberg) più indicate per l'organizzazione dei contenuti (testo, apparato iconografico, altri elementi) nel rispetto delle linee guida del progetto editoriale, proponendo eventuali alternative.

1.2 DEFINIZIONE DELLA COPERTINA O PRIMA PAGINA

Definire un set di proposte di progetto grafico per la copertina, prevedendo il posizionamento dei singoli elementi, nel rispetto delle linee guida del progetto editoriale, mediante tecniche manuali o con appositi software di grafica.

1.2 REALIZZAZIONE DEL MENABÒ

Realizzare il menabò per agevolare la valutazione della resa finale del progetto, nel rispetto delle linee guida del progetto editoriale, proponendo eventuali alternative.

Grado di complessità 1

1.1 REALIZZAZIONE DI UN SET DI PROPOSTE GRAFICHE DEL PROGETTO EDITORIALE CARTACEO

Realizzare un set di possibili soluzioni grafiche del progetto editoriale con bozze grafiche eseguite manualmente o mediante l'utilizzo di appositi software grafici, sulla base delle linee guida, del format, del target di riferimento, dei canali di distribuzione e delle specifiche economiche definiti nel progetto editoriale.

1.1 PREDISPOSIZIONE DI UN SET DI PROPOSTE GRAFICHE DEL PROGETTO EDITORIALE MULTIMEDIALE

Predisporre un set di possibili soluzioni grafiche del progetto editoriale multimediale, a partire dall'idea progettuale, mediante la realizzazione di mockup con appositi software, sulla base delle linee guida, del format, del target di riferimento, dei canali di distribuzione e delle specifiche economiche definiti nel progetto editoriale.

2 - SCELTA E VALIDAZIONE DEL PROGETTO EDITORIALE

Grado di complessità 2

2.2 VALIDAZIONE DEL PROGETTO GRAFICO DEL PRODOTTO EDITORIALE

Validare il progetto grafico più efficace, sulla base della valutazione di possibili alternative, apportando eventuali modifiche concordate e annotando eventuali specifiche utili alla fase di stesura del progetto grafico.

Grado di complessità 1

2.1 PRESENTAZIONE DEL PROGETTO GRAFICO DEL PRODOTTO EDITORIALE

Sottoporre i progetti grafici al direttore responsabile e all'editore il progetto editoriale periodico proponendo le diverse alternative, concordando eventuali modifiche.

SCHEDA RISORSE A SUPPORTO DELLA VALUTAZIONE DEL RISULTATO ATTESO 1

RISORSE FISICHE ED INFORMATIVE TIPICHE (IN INPUT E/O PROCESS ALLE ATTIVITÀ)

- Software per la gestione grafica del prodotto editoriale
- Strumenti manuali per la realizzazione di bozzetti grafici
- Software per la realizzazione di mockup
- Linee guida per la realizzazione del prodotto editoriale
- Specifiche di commessa
- Norme e standard tecnici (es. Norme ISO)

TECNICHE TIPICHE DI REALIZZAZIONE/CONDUZIONE DELLE ATTIVITÀ

- Tecniche e operatività di realizzazione di proposte grafiche per un prodotto editoriale cartaceo
- Tecniche e operatività di realizzazione di proposte grafiche per un prodotto editoriale multimediale
- Tecniche e operatività di disegno di gabbie grafiche
- Tecniche e operatività di disegno dei contenuti di copertina o prima pagina
- Metodi e tecniche di elaborazione di immagini
- Tecniche e operatività di realizzazione di menabò e timone
- Tecniche e operatività dell'utilizzo dei software di progettazione grafica
- Metodologie di valutazione e selezione di prodotti grafici editoriali
- Operatività di redazione di report

OUTPUT TIPICI DELLE ATTIVITÀ

- Linea grafica del prodotto editoriale definita e validata
- Specifiche per la realizzazione del prodotto editoriale definite

INDICAZIONI A SUPPORTO DELLA SCELTA DEL METODO VALUTATIVO E DELLA PREDISPOSIZIONE DELLE PROVE

ESTENSIONE SUGGERITA DI VARIETÀ PRESTAZIONALE

1. Le tecniche di realizzazione di gabbia grafica
2. Le tipologie di format di prodotti editoriali cartacei
3. Le tipologie di format di prodotti editoriali multimediali
4. Operatività d'uso di almeno un applicativo di computer grafica

DISEGNO TIPO DELLA VALUTAZIONE

1. Prova prestazionale: sulla base delle linee guida per la realizzazione del prodotto editoriale,

ADA.17.01.04 - PROGETTAZIONE E REALIZZAZIONE DEL PRODOTTO GRAFICO EDITORIALE

realizzazione di menabò e timone per un prodotto cartaceo o per un prodotto multimediale

2. Colloquio tecnico relativo alla progettazione di una copertina di prodotto editoriale

SCHEDA DI CASO

RISULTATO ATTESO 2 - Creare l'impianto grafico realizzando la struttura in cui viene inserito il testo (es. menabò, gabbia, carattere da stampa, corpo, interlinea, ecc.) e l'apparato iconografico

1 - REALIZZAZIONE DELLA STRUTTURA GRAFICA DEL PRODOTTO EDITORIALE

Grado di complessità 2

1.2 REALIZZAZIONE DELLA GABBIA GRAFICA

Realizzare la gabbia grafica per l'organizzazione dei contenuti (es. titoli, testi, apparato iconografico, didascalie) prevedendo i giusti spazi e la disposizione organizzata e coerente dei contenuti, rispettando le specifiche del progetto grafico del prodotto editoriale, utilizzando opportuni software grafici.

1.2 REALIZZAZIONE DELLA STRUTTURA GRAFICA DELLA COPERTINA

Realizzare la struttura grafica della copertina del progetto editoriale, inserendo tutti gli elementi informativi del prodotto (es. titolo, colophon, codici ISSN, prezzo, indice, numero edizione, data), utilizzando opportuni software grafici, secondo le specifiche tecniche del progetto editoriale.

1.2 REALIZZAZIONE DEL MENABÒ

Realizzare il menabò definitivo del progetto editoriale, utilizzando opportuni software o tecniche grafiche, secondo le specifiche tecniche del progetto editoriale.

1.2 DEFINIZIONE DEL FORMATO DELLE IMMAGINI

Definire il formato, le caratteristiche, le eventuali specifiche di modifica e la qualità delle immagini da inserire nel prodotto editoriale, nel rispetto dei vincoli normativi e di copyright e secondo le specifiche tecniche del progetto editoriale.

Grado di complessità 1

1.1 DEFINIZIONE DEI SET DI CARATTERI E DELLO STILE

Definire i set di caratteri (font, dimensioni, spaziatura), rispettando la definizione degli spazi della gabbia grafica, ottimizzando il formato nel rispetto delle specifiche tecniche del progetto editoriale, mediante l'utilizzo di appositi software grafici.

2 - DEFINIZIONE DELLA CONFIGURAZIONE DEL PRODOTTO EDITORIALE

ADA.17.01.04 - PROGETTAZIONE E REALIZZAZIONE DEL PRODOTTO GRAFICO EDITORIALE

Grado di complessità 2

2.2 DEFINIZIONE DELLE REGOLE DI INSERIMENTO DI OGGETTI MULTIMEDIALI

Definire le regole per l'inserimento di oggetti multimediali nel prodotto editoriale digitale, nel rispetto delle linee guida del progetto editoriale e delle specifiche normative.

Grado di complessità 1

2.1 DEFINIZIONE DELLA PIATTAFORMA DI DISTRIBUZIONE E DEL FORMATO DEL PROGETTO EDITORIALE MULTIMEDIALE

Definire la piattaforma di distribuzione (es. ePub, pdf navigabile) e le specifiche per la realizzazione del prodotto editoriale multimediale (es. integrazioni con oggetti multimediali, effetti, collegamenti), utilizzando gli specifici software, secondo le specifiche tecniche del progetto grafico.

ADA.17.01.04 - PROGETTAZIONE E REALIZZAZIONE DEL PRODOTTO GRAFICO EDITORIALE

SCHEDA RISORSE A SUPPORTO DELLA VALUTAZIONE DEL RISULTATO ATTESO 2

RISORSE FISICHE ED INFORMATIVE TIPICHE (IN INPUT E/O PROCESS ALLE ATTIVITÀ)

- Software per la gestione grafica del prodotto editoriale cartaceo e multimediale
- Monitor ad alta risoluzione
- Menabò del prodotto grafico editoriale condiviso in fase di valutazione del progetto editoriale
- Indicazioni sulla linea grafica del prodotto editoriale
- Specifiche per la realizzazione del prodotto editoriale
- Norme e standard tecnici (es. Norme ISO)
- Normative Copyright e Creative Commons

TECNICHE TIPICHE DI REALIZZAZIONE/CONDUZIONE DELLE ATTIVITÀ

- Tecniche di realizzazione di prodotti editoriali cartacei e multimediali
- Tecniche e operatività di impaginazione e definizione di gabbie grafiche in prodotti editoriali cartacei e multimediali
- Tecniche e operatività di definizione dei contenuti di copertina o prima pagina
- Tecniche e operatività di definizione dei caratteri di stampa e dell'apparato iconografico
- Tecniche e operatività di definizione di inserimento di oggetti multimediali
- Tecniche e operatività dell'utilizzo dei software di progettazione grafica

OUTPUT TIPICI DELLE ATTIVITÀ

- Impianto grafico del prodotto editoriale realizzato

INDICAZIONI A SUPPORTO DELLA SCELTA DEL METODO VALUTATIVO E DELLA PREDISPOSIZIONE DELLE PROVE

ESTENSIONE SUGGERITA DI VARIETÀ PRESTAZIONALE

1. Le tecniche di impaginazione e definizione di gabbia grafica
2. Le tipologie di format di prodotti editoriali cartacei
3. Le tipologie di format di prodotti editoriali multimediali
4. Operatività d'uso di almeno un applicativo di computer grafica

DISEGNO TIPO DELLA VALUTAZIONE

1. Prova prestazionale: sulla base delle linee guida per la realizzazione di un prodotto editoriale, definizione di una gabbia grafica e del set di caratteri per un prodotto cartaceo
2. Colloquio tecnico relativo alla creazione dell'impianto grafico di un prodotto editoriale multimediale

SCHEDA DI CASO

RISULTATO ATTESO 3 - Effettuare l'impaginazione inserendo il testo, le immagini, le rappresentazioni grafiche e controllando la bozza finale prima del visto si stampi

1 - REALIZZAZIONE DELL'IMPAGINAZIONE DEL PRODOTTO EDITORIALE

Grado di complessità 1

1.1 INSERIMENTO DEI TESTI, DELLE IMMAGINI E DEGLI ELEMENTI GRAFICI NEGLI SPAZI PREDEFINITI DALLA GABBIA GRAFICA

Inserire i testi, le immagini e gli altri elementi grafici negli spazi definiti dalla gabbia grafica, secondo le modalità (es. font, corpo, interlinea) definite nel progetto grafico, utilizzando opportuni software grafici e interagendo con il grafico per risolvere eventuali anomalie.

1.1 REALIZZAZIONE DELLA COPERTINA

Inserire i testi e gli altri elementi grafici negli spazi definiti per la copertina, secondo le modalità definite nel progetto grafico, utilizzando opportuni software grafici e interagendo con il grafico per risolvere eventuali anomalie.

2 - ELABORAZIONE DELLE IMMAGINI DEL PRODOTTO EDITORIALE

Grado di complessità 2

2.2 MODIFICA DI IMMAGINI

Modificare le immagini aggiungendo effetti speciali o creando immagini composite, utilizzando opportuni software, nel rispetto delle normative di settore (es. Copyright, Creative Commons) e delle specifiche del progetto grafico.

Grado di complessità 1

2.1 MIGLIORAMENTO DI IMMAGINI

Elaborare le immagini prevedendo eventuali ritocchi (es. colore, luminosità, contrasto, dimensione), utilizzando opportuni software grafici e interagendo con il grafico per risolvere eventuali anomalie, nel rispetto delle normative di settore (es. Copyright, Creative Commons) e delle specifiche del progetto grafico.

3 - ESECUZIONE DELLA PROVA COLORE DEL PRODOTTO EDITORIALE

Grado di complessità 2

3.2 ESECUZIONE DELLA PROVA COLORE SU CARTA

Eseguire le prove di stampa su carta del prodotto grafico editoriale, utilizzando opportuni strumenti (es. colorimetro, spettrofotometri), nel rispetto delle norme tecniche di riferimento e delle specifiche del progetto e interagendo con il grafico per risolvere eventuali anomalie.

Grado di complessità 1

3.1 ESECUZIONE DELLA PROVA COLORE A MONITOR

Eseguire la prova colore a monitor delle immagini e dell'anteprima di stampa del prodotto grafico editoriale, nel rispetto degli standard tecnici di riferimento, utilizzando opportuni hardware e software, verificando il rispetto delle specifiche del progetto e interagendo con il grafico per risolvere eventuali anomalie.

4 - VALIDAZIONE DELLA BOZZA FINALE PRIMA DEL VISTO SI STAMPI

Grado di complessità 1

4.1 VALIDAZIONE DELLA BOZZA FINALE PRIMA DEL VISTO SI STAMPI DEL PRODOTTO GRAFICO A MONITOR O SU CARTA

Validare la bozza finale prima del visto si stampi del prodotto grafico editoriale con il direttore responsabile/committente, mediante visualizzazione a monitor (eventualmente anche in remoto) o su carta, utilizzando appositi software ed intervenendo all'occorrenza per apportare le opportune modifiche, in accordo con le specifiche tecnico-estetiche di progetto.

SCHEDA RISORSE A SUPPORTO DELLA VALUTAZIONE DEL RISULTATO ATTESO 3

RISORSE FISICHE ED INFORMATIVE TIPICHE (IN INPUT E/O PROCESS ALLE ATTIVITÀ)

- Software per la gestione grafica del prodotto editoriale
- Sistemi digitali per la realizzazione della prova colore
- Strumenti per la prova colore su carta (es. colorimetro, spettrofotometri, densitometri)
- Software per il controllo della bozza finale prima del visto si stampi
- Linee guida per la realizzazione del prodotto editoriale
- Specifiche di realizzazione del prodotto grafico
- Norme e standard tecnici (es. Norme ISO)
- Normative Copyright e Creative Commons

TECNICHE TIPICHE DI REALIZZAZIONE/CONDUZIONE DELLE ATTIVITÀ

- Tecniche di realizzazione di prodotti editoriali cartacei e multimediali
- Tecniche e operatività di inserimento dei contenuti testuali e grafici nella gabbia grafica
- Tecniche e operatività di miglioramento e ritocco di immagini
- Tecniche e operatività di modifica con applicazione di effetti speciali alle immagini
- Tecniche e operatività di esecuzione di prove colore su carta
- Tecniche e operatività di esecuzione di prove colore a video
- Tecniche e operatività dell'utilizzo dei software di progettazione grafica
- Tecniche e operatività dell'utilizzo dei software di controllo della bozza finale prima del visto si stampi

OUTPUT TIPICI DELLE ATTIVITÀ

- Prove colore su carta o su supporto digitale
- Prodotto editoriale impaginato e validato

INDICAZIONI A SUPPORTO DELLA SCELTA DEL METODO VALUTATIVO E DELLA PREDISPOSIZIONE DELLE PROVE

ESTENSIONE SUGGERITA DI VARIETÀ PRESTAZIONALE

1. Almeno una tecnica per il miglioramento, la modifica e la composizione di immagini
2. Le principali normative e gli standard di settore
3. Le tecniche di realizzazione di prove colore su carta
4. Almeno una tecnica di gestione per l'esecuzione delle prove colore a video

DISEGNO TIPO DELLA VALUTAZIONE

ADA.17.01.04 - PROGETTAZIONE E REALIZZAZIONE DEL PRODOTTO GRAFICO EDITORIALE

1. Prova prestazionale: sulla base delle linee guida per la realizzazione di un prodotto editoriale, inserimento dei contenuti testuali e grafici nella gabbia grafica per un prodotto cartaceo o per un prodotto multimediale
2. Colloquio tecnico relativo alle tecniche di prova colore e controllo della bozza finale prima del visto si stampi

FONTI

AA.VV., Manuale di tecnologia grafica, volumi I e II, Scuola Grafica e Cartaria "San Zeno" di Verona, <https://www.enipg.it/>
Documenti tecnici TAGA Italia, <https://www.tagaitalia.it/>