

**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.

**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



## **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/>