

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

Eeguire 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

Eeguire 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/>