

## ADA.24.04.17 - ELABORAZIONI DI PROGETTI GRAFICI PER LA COMUNICAZIONE E LA PUBBLICITÀ

### RIEPILOGO SCHEDA DI CASO

**RISULTATO ATTESO 1** - Progettare l'idea grafica, sulla base delle specifiche ricevute, elaborando schizzi e bozzetti

**CASI ESEMPLIFICATIVI:**

**Dimensione 1** - Analisi e preparazione dei materiali: **2 casi**

**Dimensione 2** - Elaborazione del progetto grafico: **6 casi**

**RISORSE A SUPPORTO DELLA VALUTAZIONE (RSV)**

---

**RISULTATO ATTESO 2** - Curare lo sviluppo del prodotto grafico, elaborando le immagini con l'utilizzo di software dedicati

**CASI ESEMPLIFICATIVI:**

**Dimensione 1** - Elaborazione degli elementi vettoriali: **5 casi**

**Dimensione 2** - Elaborazione delle immagini: **5 casi**

**Dimensione 3** - Sviluppo dell'impaginato: **3 casi**

**RISORSE A SUPPORTO DELLA VALUTAZIONE (RSV)**

---

**RISULTATO ATTESO 3** - Realizzare la stampa dei prodotti grafici con l'ausilio di programmi e dispositivi ad hoc

**CASI ESEMPLIFICATIVI:**

**Dimensione 1** - Realizzazione delle bozze di stampa: **2 casi**

**Dimensione 2** - Esecuzione delle stampe in digitale: **3 casi**

**RISORSE A SUPPORTO DELLA VALUTAZIONE (RSV)**

---

## ADA.24.04.17 - ELABORAZIONI DI PROGETTI GRAFICI PER LA COMUNICAZIONE E LA PUBBLICITÀ

### SCHEDA DI CASO

**RISULTATO ATTESO 1** - Progettare l'idea grafica, sulla base delle specifiche ricevute, elaborando schizzi e bozzetti

#### 1 - ANALISI E PREPARAZIONE DEI MATERIALI

Grado di complessità 1

##### 1.1 AUDIT DEI MATERIALI

Raccogliere, valutare e scegliere i materiali testuali, iconografici e multimediali da utilizzare per la predisposizione del progetto, evidenziando eventuali carenze da colmare mediante richiesta di integrazione degli stessi al committente o creazione ex-novo

##### 1.1 DIGITALIZZARE ORIGINALI

Eeguire le digitalizzazioni dei materiali grafici che il cliente ha consegnato su supporto cartaceo al fine di poterli utilizzare nel progetto, nei bozzetti e nel prodotto finito

#### 2 - ELABORAZIONE DEL PROGETTO GRAFICO

Grado di complessità 3

##### 2.3 ELABORARE UN BOZZETTO AVANZATO DI PROGETTO

Creare un bozzetto (raw mockup) concreto che tenga conto dei materiali analizzati e di tutti gli elementi grafici e tipografici precedentemente elaborati, valutando peso delle immagini, dimensione dei testi e ordine di lettura in base ai diversi formati grafici richiesti dal committente (es. pieghevole, brochure, locandina)

Grado di complessità 2

##### 2.2 PROGETTARE IL FORMATO

Basandosi sulle richieste e sui concept visivi e tipografici progettare i formati grafici necessari alla realizzazione del progetto, con particolare attenzione alla collocazione di testi, immagini, loghi ed elementi grafici vari

##### 2.2 PROGETTARE ELEMENTI GRAFICI

Creare elementi grafici caratteristici, come loghi ed altri segni grafici che siano funzionali al formato visivo ed al progetto in generale

## ADA.24.04.17 - ELABORAZIONI DI PROGETTI GRAFICI PER LA COMUNICAZIONE E LA PUBBLICITÀ

Grado di complessità 1

### 2.1 CREARE UN CONCEPT

Sulla base delle specifiche richieste e dei materiali disponibili, progettare un base visiva tramite un raw sketchup di base, sia tramite strumenti cartacei sia con strumenti digitali (iPad, ecc.)

### 2.1 PROGETTARE LA TIPOGRAFIA

Eeguire delle ricerche stilistiche per progettare e scegliere la forma tipografica adatta al tipo di prodotto grafico da realizzare

### 2.1 PROGETTARE UN FORMAT VISIVO

Effettuare una ricerca progettuale visiva basata sulle immagini esistenti, fornite o su banche dati di immagini per elaborare il messaggio visivo assieme a quello testuale

## ADA.24.04.17 - ELABORAZIONI DI PROGETTI GRAFICI PER LA COMUNICAZIONE E LA PUBBLICITÀ

### SCHEDA RISORSE A SUPPORTO DELLA VALUTAZIONE DEL RISULTATO ATTESO 1

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

- Idea comunicativa
- Valori aziendali
- Caratteristiche materiali, testuali, iconografiche e multimediali da utilizzare nel progetto
- Software specifici
- Materiali per il disegno manuale

#### **TECNICHE TIPICHE DI REALIZZAZIONE/CONDUZIONE DELLE ATTIVITÀ**

- Metodi e tecniche di sviluppo concept
- Metodi e tecniche di progettazione grafica: peso delle immagini; dimensione testi e ordine di lettura in base ai diversi formati grafici richiesti dal committente; loghi e segni grafici

#### **OUTPUT TIPICI DELLE ATTIVITÀ**

- Bozzetto avanzato realizzato

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

#### **ESTENSIONE SUGGERITA DI VARIETÀ PRESTAZIONALE**

1. Almeno due idee comunicative

#### **DISEGNO TIPO DELLA VALUTAZIONE**

1. Prova prestazionale: realizzazione di un concept, a partire da input forniti, tramite un raw sketchup di base ed elaborazione di un bozzetto avanzato
2. Colloquio tecnico relativo alla logica adottata per la realizzazione della prova prestazionale

## ADA.24.04.17 - ELABORAZIONI DI PROGETTI GRAFICI PER LA COMUNICAZIONE E LA PUBBLICITÀ

### SCHEDA DI CASO

**RISULTATO ATTESO 2** - Curare lo sviluppo del prodotto grafico, elaborando le immagini con l'utilizzo di software dedicati

## 1 - ELABORAZIONE DEGLI ELEMENTI VETTORIALI

Grado di complessità 3

### 1.3 CREARE ILLUSTRAZIONI COMPLESSE

Utilizzare tutte le tecniche di disegno e testo grafico, anche tramite l'uso di effetti artistici (es. gestione dei pennelli, tavoletta grafica) per realizzare illustrazioni grafiche complesse e indipendenti

Grado di complessità 2

### 1.2 ELABORARE FORME

Realizzare illustrazioni che richiedono la manipolazione e l'elaborazione complessa della forma anche attraverso tracciati composti, maschere e riempimenti differenti per creare disegni stilizzati con un certo grado di complessità (loghi con lettere deformate, oggetti, ecc.)

### 1.2 ELABORARE TESTI GRAFICI

Tramite l'uso degli strumenti di disegno e gli strumenti tipografici, realizzare dei testi grafici originali, editabili, con proprietà ed effetti anche in combinazione con forme grafiche semplici o complesse (es. combinare testo grafico ad una forma)

Grado di complessità 1

### 1.1 DISEGNO CON LE FORME

Disegnare illustrazioni composte da elementi geometrici fondamentali (disegnati in maniera libera o numerica) e loro elaborazioni (es. spostamenti, duplicazioni, unioni, sottrazioni, intersezioni) per creare semplici stilemi grafici quali icone o forme stilizzate

### 1.1 DISEGNARE CON LA PENNA

Realizzare illustrazioni e segni grafici complessi mediante l'utilizzo della penna (curve di Beziér) anche in combinazione con le forme geometriche di base. Ad esempio logo del Panda WWF, logo del riciclo

## 2 - ELABORAZIONE DELLE IMMAGINI

## ADA.24.04.17 - ELABORAZIONI DI PROGETTI GRAFICI PER LA COMUNICAZIONE E LA PUBBLICITÀ

Grado di complessità 3

### 2.3 ELABORARE COMPOSITING E FINE TUNING DELLE IMMAGINI

Usare diverse immagini realizzate ad hoc per creare un fotomontaggio complesso e realistico, armonizzando luci, colori ed utilizzando diverse tecniche ed effetti migliorativi per esaltare le caratteristiche estetiche dei soggetti o dell'immagine globale

Grado di complessità 2

### 2.2 GESTIRE DATABASE DI IMMAGINI

Gestire l'archiviazione e conservazione delle immagini in base al processo, flusso e contesto lavorativo. Gestire i processor e gestori di librerie immagini per rinominare, esportare e catalogare set diversi di immagini

### 2.2 CREARE MASCHERATURE E MOCKUP

Utilizzare gli strumenti di selezione e di editing per creare scontorni, mascherature e montaggi finalizzati alla creazione di fotomontaggi e mockup, calibrando luci, colori ed elementi trasformati nell'immagine finale

Grado di complessità 1

### 2.1 GESTIRE E NORMALIZZARE I FORMATI IMMAGINI

Acquisire, normalizzare e ridimensionare correttamente tutte le immagini utilizzando scanner, software di conversione RAW e grafici al fine di ottenere immagini "edit ready" nei diversi formati (PSD, JPEG, TIFF, PNG, GIF, EPS ecc.)

### 2.1 CORREZIONI LOCALI E TONALI

Utilizzare gli strumenti di correzione locale e globale per rimuovere imperfezioni o ricostruire parti di immagini. Correggere i difetti tonali, cromatici e luminosi tramite le regolazioni per ottenere immagini pulite e bilanciate

## 3 - SVILUPPO DELL'IMPAGINATO

Grado di complessità 3

### 3.3 PREPARARE I FILE DI STAMPA

Creare correttamente un file finale per una stampa su dispositivo digitale postscript che sia in grado di rispettare i parametri tipici della stampa CMYK: profili colore, gestione delle trasparenze, formati

## ADA.24.04.17 - ELABORAZIONI DI PROGETTI GRAFICI PER LA COMUNICAZIONE E LA PUBBLICITÀ

carta e layout di stampa

Grado di complessità 2

### 3.2 GESTIRE TESTO ED ELEMENTI GRAFICI

Impostare correttamente il testo tipografico tramite stili ed automatismi, creare e gestire elementi grafici collegati al testo, inclusi gli effetti; gestire i collegamenti grafici esterni e la loro interazione/scontorno con il testo. Gestire gli inchiostri e le sovrastampe per creare effetti grafici

Grado di complessità 1

### 3.1 IMPOSTARE IL DOCUMENTO

Creare correttamente un documento mono o multipagina rispettando le linee guida del progetto, predisponendo la gabbia impaginativa, margini e layout delle colonne. Gestire le eventuali piegature del documento finale tramite il layout delle pagine

## ADA.24.04.17 - ELABORAZIONI DI PROGETTI GRAFICI PER LA COMUNICAZIONE E LA PUBBLICITÀ

### SCHEDA RISORSE A SUPPORTO DELLA VALUTAZIONE DEL RISULTATO ATTESO 2

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

- Progetto grafico (bozzetto)
- Strumenti per il disegno manuale
- Software grafici specifici, scanner, software di conversione RAW, ecc.
- Tecnologia per la stampa

#### **TECNICHE TIPICHE DI REALIZZAZIONE/CONDUZIONE DELLE ATTIVITÀ**

- Metodi e tecniche di elaborazione di elementi vettoriali
- Metodi e tecniche di elaborazione delle immagini
- Metodi e tecniche di sviluppo dell'impaginato

#### **OUTPUT TIPICI DELLE ATTIVITÀ**

- Progetto grafico realizzato e finito
- Pagina per la stampa impostata

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

##### **ESTENSIONE SUGGERITA DI VARIETÀ PRESTAZIONALE**

1. Due tipologie di bozzetti

##### **DISEGNO TIPO DELLA VALUTAZIONE**

1. Prova prestazionale: elaborazione, a partire da una progettazione grafica di base fornita (bozzetto), di una illustrazione complessa e/o elaborazione di un fotomontaggio complesso
2. Colloquio tecnico relativo a modalità di approccio e descrizione delle tecniche (e tecnologie) per lo sviluppo di un progetto grafico non oggetto della prova prestazionale

## ADA.24.04.17 - ELABORAZIONI DI PROGETTI GRAFICI PER LA COMUNICAZIONE E LA PUBBLICITÀ

### SCHEDA DI CASO

**RISULTATO ATTESO 3** - Realizzare la stampa dei prodotti grafici con l'ausilio di programmi e dispositivi ad hoc

#### 1 - REALIZZAZIONE DELLE BOZZE DI STAMPA

Grado di complessità 2

##### 1.2 TARATURA DEL SISTEMA DI STAMPA

Basandosi sulle bozze di preflight eseguire le tarature ed ottimizzazioni del driver di stampa e delle impostazioni della stampante per correggere eventuali difetti di resa (colore, tipo di carta, ecc.)

Grado di complessità 1

##### 1.1 PREFLIGHT DI STAMPA

Gestire l'output e le impostazioni della stampante per effettuare delle bozze di stampa in digitale finalizzate alla verifica dei contenuti e delle corrette impostazioni per le fasi di stampa e allestimento (controllo colore, segni di rifilo e di piega, abbondeggi)

#### 2 - ESECUZIONE DELLE STAMPE IN DIGITALE

Grado di complessità 3

##### 2.3 GESTIRE UN PRINT SERVER

Controllare, configurare e gestire un print server impostando formati, tipologia dei supporti, controllo profili colore e resa di stampa per ottimizzare medie tirature in digitale

Grado di complessità 2

##### 2.2 STAMPARE OPUSCOLI

Gestione delle impostazioni di stampa e specifiche del software impaginativo, utilizzando le funzioni di imposizione automatica al fine di effettuare la stampa di piccole tirature di opuscoli, con la gestione del numero di pagine e l'eventuale finitura tramite punto metallico se presente nel sistema di finitura

Grado di complessità 1

##### 2.1 STAMPE MONOPAGINA

## **ADA.24.04.17 - ELABORAZIONI DI PROGETTI GRAFICI PER LA COMUNICAZIONE E LA PUBBLICITÀ**

Gestire l'output e le impostazioni della stampante per effettuare delle stampe di produzione a tiratura limitata gestendo il foglio di stampa sia ad una facciata che in fronte/retro (bianca e volta) seguendo le impostazioni del progetto grafico

## ADA.24.04.17 - ELABORAZIONI DI PROGETTI GRAFICI PER LA COMUNICAZIONE E LA PUBBLICITÀ

### SCHEDA RISORSE A SUPPORTO DELLA VALUTAZIONE DEL RISULTATO ATTESO 3

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

- Progetto grafico
- File di stampa
- Tecnologie per la stampa
- Carta
- Materiali per la finitura dei prodotti stampati

#### **TECNICHE TIPICHE DI REALIZZAZIONE/CONDUZIONE DELLE ATTIVITÀ**

- Metodi e tecniche di esecuzione delle stampe in digitale

#### **OUTPUT TIPICI DELLE ATTIVITÀ**

- Bozze di stampa prodotte
- Stampe di produzione a tiratura limitata (monopagina o opuscoli) prodotte

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

##### **ESTENSIONE SUGGERITA DI VARIETÀ PRESTAZIONALE**

1. L'insieme dei metodi e delle tecniche di esecuzione delle stampe

##### **DISEGNO TIPO DELLA VALUTAZIONE**

1. Prova prestazionale: realizzazione di una stampa di un progetto grafico a partire da un file di stampa fornito
2. Colloquio tecnico: --

#### **FONTI**

Gavin Ambrose e Paul Harris, Il manuale del graphic design. Progettazione e produzione, Zanichelli, 2009  
David Dabner e Sandra Stewart, Graphic design. Principi di progettazione e applicazioni per la stampa, l'animazione e il Web, Ed. Hoepli, 2015  
Paul Rand, Pensieri sul design. Thoughtes on design: 1, Ed. italiana Postmedia Books, 2016

**ADA.24.04.17 - ELABORAZIONI DI PROGETTI GRAFICI PER LA COMUNICAZIONE E LA  
PUBBLICITÀ**