

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**