

TITOLO: **Grafico Multimediale**

DURATA TOTALE: **500 ore**

REQUISITI DI AMMISSIONE: **compimento del 18° anno di età
diploma di scuola secondaria superiore
lingua italiana base**

UNITA' DI COMPETENZA	CAPACITA'	CONOSCENZE	MODULI DIDATTICI	Totale ORE	MODALITA' DIDATTICA	ORE
1. IDEAZIONE GRAFICA PRODOTTO MULTIMEDIALE	<ul style="list-style-type: none"> - Tradurre esigenze e bisogni del cliente in caratteristiche grafico-comunicative del prodotto multimediale da sviluppare - Valutare sintonia dell'architettura grafica ipotizzata con colori, logo e grafica tradizionale del committente - Identificare soluzioni tecnico-grafiche migliorative delle prestazioni del sito (armonia, gradevolezza, etc.) - Valutare potenzialità espressive e comunicative delle diverse versioni di layout grafico e strutturale 	<ul style="list-style-type: none"> - Principi di comunicazione multimediale - Concetti base di grafica tradizionale ed arti visive - Inglese tecnico di settore - Norme e disposizioni a tutela della sicurezza dell'ambiente di lavoro 	<p>MODULO 1 TITOLO: IDEAZIONE GRAFICA OBIETTIVI SPECIFICI: ANALISI E VALUTAZIONE REQUISITI DEL CLIENTE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cenni storici di internet, evoluzione storica della comunicazione grafica - Caratteristiche comunicative dei diversi prodotti grafici - Regole e criteri grafici di impostazione di un prodotto - Layout e responsabilità, le regole da seguire per strutturare un progetto web. - Server e database, cosa sono e come funzionano. - Advertising e pubblicità (definire obiettivi e budget per le campagne verso un target specifico e definito attraverso l'utilizzo di keyword mirate) - SEO - Search Engine Optimization (Cos'è l'ottimizzazione sui motori di ricerca e perché sfruttare il canale Search per la visibilità e la distinguibilità di un sito fra i tantissimi del Web) 	60	AULA 3 GRAFICA	60
			<p>MODULO 2 TITOLO: IDEAZIONE GRAFICA OBIETTIVI SPECIFICI: VALUTAZIONE E IDENTIFICAZIONE DELLE SOLUZIONI GRAFICHE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Soluzioni migliorative delle prestazioni del sito (armonia, gradevolezza, etc.) - Criteri di scelta di layout grafici e strutturali - Nozioni di base sul linguaggio HTML - Conoscere il mondo dei CMS - Principali CMS e loro composizione (template, plugin...) - Quali caratteristiche deve avere e come acquistare uno spazio web per un sito 	60	AULA 3 GRAFICA	120

			<p>MODULO 3 TITOLO: AREA SOCIO-CULTURALE OBIETTIVI SPECIFICI: ORGANIZZAZIONE E DISCIPLINA DEL SETTORE</p> <ul style="list-style-type: none"> - 81/08 Sicurezza sul lavoro - Rischio Videoterminali (VDT) - Nozioni di Antincendio - Normativa Privacy e Diritti d'Autore - Terminologia professionale in lingua inglese 	30	AULA 3 GRAFICA	150
2. PROGETTAZIONE TECNICA COMPONENTI GRAFICHE DEL PRODOTTO MULTIMEDIALE	<ul style="list-style-type: none"> - Definire il piano di realizzazione grafica del prodotto multimediale in termini di risorse impiegate e tempi di lavorazione - Identificare ambienti ed applicativi idonei alla realizzazione della soluzione grafica ipotizzata - Definire modalità di integrazione delle diverse tipologie di comunicazione visuale (immagini statiche, testi, filmati, ecc.) - Identificare procedure ed istruzioni operative per l'aggiornamento e la manutenzione dei materiali grafici sviluppati 	<ul style="list-style-type: none"> - Caratteristiche e funzionalità di servizi e applicativi web based - Funzionalità e specifiche dei software di grafica ed animazione computerizzata - Il linguaggio ipertestuale e le sue evoluzioni - Caratteristiche e funzionalità di base delle connessioni internet (ADSL, dial up, ecc.) 	<p>MODULO 1 TITOLO: PROGETTAZIONE TECNICA OBIETTIVI SPECIFICI: DEFINIZIONE E IDENTIFICAZIONE TEMPI E RISORSE REALIZZATIVE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pianificazione e gestione di un progetto e delle figure che lavorano ad un progetto web e relative mansioni. - Il software Dreamweaver, ovvero l'editor di testo avanzato per gli sviluppatori - Come analizzare e modificare una pagina utilizzando i principali tools online per gli sviluppatori - Caratteristiche e funzionalità di base delle connessioni internet (ADSL, dial up, ecc.) - Introduzione al publishing e scelta della piattaforma più adatta ai propri contenuti - Funzionalità e modalità di uso di Wordpress, Tumblr, Youtube, Flickr, Vimeo. - Utilizzo di Google Doubleclick for Publisher per la gestione degli spazi banner all'interno del proprio sito. - Creazione e ottimizzazione di contenuti (Creare contenuti di valore per i propri utenti e renderli leggibili e facilmente navigabili per i lettori e per gli "spider" dei maggiori motori di ricerca) - Creazione ed invio di Newsletter attraverso apposite piattaforme e client (mailup, contactlab etc.) - Creazione e definizione di un piano editoriale e strategico attraverso analisi dei tempi, dei periodi e del proprio pubblico 	80	AULA 3 GRAFICA	230
			<p>MODULO 2 TITOLO: PROGETTAZIONE TECNICA OBIETTIVI SPECIFICI: DEFINIZIONE E IDENTIFICAZIONE MODALITÀ E PROCEDURE REALIZZATIVE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Linguaggi di programmazione e di markup - CMS più diffusi, capire le dinamiche che li governano 	60	AULA 3 GRAFICA	290

			<ul style="list-style-type: none"> - Wordpress e Joomla come CMS di riferimento (download, settaggio, installazione, temi e funzionalità aggiuntive) - Approfondimento sulle varie aree di Wordpress e Joomla (gli articoli, le categorie, i media, i permalink e gli alias) - Personalizzazione dell'aspetto del sito (scelta del tema, impostazioni base ed i css, voci di menu, creazione widget) - Come integrare le funzioni aggiuntive attraverso i plugin - Strumenti per il backup e la sicurezza del sito. - Utenti ed e loro livelli di accesso differenti - Personalizzazione pannello di amministrazione gestione da parte del cliente - PRESTASHOP e altri componenti per la realizzazione di un e-commerce 			
3. SVILUPPO LAYOUT GRAFICO DEL PRODOTTO MULTIMEDIALE	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare i principali software applicativi per lo sviluppo grafico - Adottare tecniche per l'acquisizione e l'impaginazione dei contributi grafici, testuali, video e audio - Utilizzare strumenti per l'ottimizzazione dimensionale delle componenti grafiche nelle pagine web - Tradurre soluzioni grafiche di tipo statico in elementi grafici dinamici 	<ul style="list-style-type: none"> - Tecniche di elaborazione di immagini e fotografie digitali - Funzionalità dei browser più diffusi: accesso ai motori di ricerca, riproduzione file audio e video, trasferimento file, ecc. - Tecniche di strutturazione logica dei contenuti di pagine web (testate, menù, footer, ecc.) 	<p>MODULO 1 TITOLO: SVILUPPO LAYOUT GRAFICO OBIETTIVI SPECIFICI: ACQUISIZIONE E ADOZIONE TECNICHE DI ELABORAZIONE DIGITALE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Introduzione al linguaggio HTML, l'architettura della pagina web. - I tag HTML principali per la gestione di oggetti base nella pagina e per la corretta indicizzazione di un sito in ottica SEO - I Tag e i collegamenti ipertestuali, gli elenchi puntati e numerati, come inserire le immagini e i loro attributi - I Tag utili per realizzare il layout di una pagina web - Linguaggio CSS per applicare aspetti stilistici alla pagina WEB. - I principali tag CSS (formattazione del codice CSS, formattazione del testo, personalizzazione dello sfondo e le immagini, tagmargin, tagpadding, tag per i link, i tag per gli elenchi, ecc.) - Conoscenza dei principali software (Photoshop, Illustrator, ecc.) - Potenzialità dei principali software e approfondimento di Photoshop - Conoscenza dei pixel - Gestione del colore (RGB, CMYK) - Settaggio e strumenti di Photoshop 	80	AULA GRAFICA	370

			<p>MODULO 2 TITOLO: SVILUPPO LAYOUT GRAFICO OBIETTIVI SPECIFICI: UTILIZZO STRUMENTI DI GRAFICA WEB</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gli strumenti di regolazione base di Photoshop, dalle semplici curve alle più complesse sfumature - La "reversibilità" attraverso la conoscenza delle Maschere, agendo sull'immagine in modo non distruttivo - Il "lavoro commissionato" e approccio ad un cliente, per gestire le eventuali richieste e variazioni su di un singolo lavoro - La "selezione", strumento importante di Photoshop - Mix dei vari strumenti di scontorno - Creazione di una immagine, conoscenza di tecniche avanzate per il fotoinserimento ed equalizzazione di un oggetto esterno in un immagine base (CGI) - Creazione icone con Illustrator 	60	AULA 3 GRAFICA	430
4. CONVALIDA LAYOUT GRAFICO DEL PRODOTTO MULTIMEDIALE	<ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere conformità del layout grafico alle specifiche del progetto tecnico - Valutare efficacia di elementi grafici sviluppati (font, colori, immagini) in termini di accessibilità e fruibilità del prodotto multimediale - Identificare anomalie nei livelli di performance delle soluzioni grafiche sviluppate - Valutare correttivi e variazioni al layout grafico per ristabilire equità nel rapporto tra efficacia comunicativa e funzionalità 	<ul style="list-style-type: none"> - Principali problematiche relative alla pubblicazione, gestione ed aggiornamento di siti web 	<p>MODULO 1 TITOLO: FINALIZZAZIONE PRODOTTO MULTIMEDIALE OBIETTIVI SPECIFICI: CONFORMITÀ E EFFICACIA DEL PRODOTTO MULTIMEDIALE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Verifica della qualità e di soddisfazione dei requisiti del cliente del prodotto realizzato - Verifica della risoluzione dei contributi grafici del prodotto sviluppato - Verifica fruibilità con principali strumenti di navigazione Internet (Smartphone, PC, Tablet) - Esecuzione test di performance sulle soluzioni grafiche - Verifica leggibilità e adeguatezza font di testo e colori 	40	AULA 3 GRAFICA	470
			<p>MODULO 2 TITOLO: FINALIZZAZIONE PRODOTTO MULTIMEDIALE OBIETTIVI SPECIFICI: CORREZIONE ED OTTIMIZZAZIONE DEL PRODOTTO FINALE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Individuazione di eventuali non conformità alle specifiche progettuali - Correzione testi con gli editor di testo del CMS - Correzione formattazione immagini con Photoshop per soddisfare i requisiti web - Modifica delle Icone con Illustrator - Tecniche e regole di ottimizzazione dell'esperienza utente 	30	AULA 3 GRAFICA	500

Riepilogo percorso: Durata totale: 500 ore di cui: Aula: 500 ore Stage: 0 ore Project work: 0 ore Altro:

MODALITA' DI VALUTAZIONE

UNITA' DI COMPETENZA	OGGETTO DI OSSERVAZIONE	INDICATORI	RISULTATO ATTESO	MODALITA'	DURATA DELLA PROVA	PROFILO VALUTATORE
1. IDEAZIONE GRAFICA PRODOTTO MULTIMEDIALE	Le operazioni di ideazione grafica del prodotto multimediale	<ul style="list-style-type: none"> - raccolta, organizzazione e razionalizzazione delle esigenze comunicative della committenza - redazione dell'ipotesi di architettura grafica - elaborazione condizioni di fattibilità tecnica 	Architettura grafica dell'applicazione multimediale realizzata e documentata	Prova scritta, Colloquio teorico, Prova pratica in situazione	45 min	<ul style="list-style-type: none"> • Diplomato con almeno 15 anni di esperienza professionale nel settore • Diplomato con almeno 10 anni di esperienza professionale nel settore di cui 4 anni di docenza • Diplomato + attestato di qualifica professionale con almeno 2 anni di esperienza professionale nel settore
2. PROGETTAZION E TECNICA COMPONENTI GRAFICHE DEL PRODOTTO MULTIMEDIALE	Le operazioni di progettazione tecnica delle componenti grafiche del prodotto multimediale	<ul style="list-style-type: none"> - elaborazione piano di lavorazione: risorse, tempi e vincoli di progetto - selezione ambiente e linguaggi di sviluppo grafico - redazione progetto di dettaglio della veste grafica del prodotto multimediale 	Piano di lavorazione e progetto tecnico di layout grafico redatto e documentato	Prova scritta, Colloquio teorico, Prova pratica in situazione	45 min	
3. SVILUPPO LAYOUT GRAFICO DEL PRODOTTO MULTIMEDIALE	Le operazioni di sviluppo del layout grafico del prodotto multimediale	<ul style="list-style-type: none"> - acquisizione ed elaborazione di immagini, testi, suoni - realizzazione e rielaborazione dei contributi grafici - impaginazione degli elementi grafici 	Layout grafico del prodotto multimediale implementato	Prova scritta, Colloquio teorico, Prova pratica in situazione	45 min	
4. CONVALIDA LAYOUT GRAFICO DEL PRODOTTO MULTIMEDIALE	Le operazioni di convalida del layout grafico del prodotto multimediale	<ul style="list-style-type: none"> - verifica qualità e risoluzione dei contributi grafici del prodotto sviluppato - esecuzione di test di performance sulle soluzioni grafiche - rimozione eventuali non conformità alle specifiche progettuali 	Layout grafico multimediale correttamente in esercizio	Prova scritta, Colloquio teorico, Prova pratica in situazione	45 min	