

ALTA FORMAZIONE PROFESSIONALE

Tecnico Superiore Grafico
per la Comunicazione Multicanale

UF09

WORKSHOP 1

20 ore – I semestre

Docente: Giada Saltori

Processo di riferimento:

- Progettazione e comunicazione grafica
- Produzione multicanale del prodotto

Competenze tecnico-professionali del Referenziale Professionale:

- Formulare proposte di prodotti interpretando i bisogni del cliente e valutando le implicazioni economiche delle diverse soluzioni
- Realizzare il prodotto grafico impiegando tecnologie evolute di realizzazione e considerando le specifiche caratteristiche dei diversi canali comunicativi

Abilità del Referenziale Professionale:

- Individuare i diversi media in funzione del prodotto
- Applicare tecniche di formalizzazione dell'idea grafica
- Applicare le tecniche della comunicazione visiva
- Applicare le corrette regole tipografiche e di design
- Effettuare analisi di marketing dei contesti sociali di riferimento
- Applicare tecniche di interazione con il cliente anche in lingua inglese
- Scegliere gli hardware e software più adeguati per la realizzazione degli elementi che costituiscono il prodotto
- Utilizzare hardware e software per la produzione di immagini digitali
- Applicare funzioni adeguate nell'ottimizzazione delle immagini in funzione di differenti output

- Utilizzare software di impaginazione per costruire il layout del prodotto grafico, sia in relazione al mercato della carta che a quello del Web e dei nuovi media (Web, e-book, Mobile)
- Differenziare la comunicazione a seconda dei destinatari
- Preparare e gestire una esposizione orale
- Verificare la comprensione di una comunicazione da parte dei destinatari
- Preparare e stendere un documento scritto
- Comunicare in forma orale e scritta con interlocutori che utilizzano l'inglese come lingua veicolare

Conoscenze del Referenziale Professionale:

- Caratteristiche e peculiarità dei diversi media
- Il cross-media Publishing
- Elementi di progettazione tecnica ed estetica degli stampati
- Lettering
- Regole tipografiche
- Elementi di customer satisfaction
- Tecniche di ascolto e di comunicazione
- Tecniche di negoziazione e problem solving
- Il lavoro di gruppo
- Hardware e software in uso nel settore
- Formati d'interscambio e compatibilità
- Desktop Publishing
- Web Publishing e Content Management System
- Tecnologie 2.0 e nuovi Media
- Terminologia tecnica di settore
- Comunicazione professionale
- Linguaggio tecnico delle discipline di riferimento
- Public Speaking
- Metodologie di Technical Writing
- Strumenti Office a supporto della preparazione/di un testo o una presentazione
- Comunicazione mediata dal calcolatore (CMC), piattaforme web e social network come strumenti di comunicazione

Competenze generali di base non incorporate nelle competenze tecnico-professionali:

- (A1) Organizzare e gestire, anche con le opportune dotazioni di ICT, le varie attività di comunicazione tecnica in forma orale e scritta, anche avvalendosi dell'inglese come lingua veicolare

Abilità relative alle competenze generali di base:

- Preparare e gestire una esposizione orale
- Verificare la comprensione di una comunicazione da parte dei destinatari
- Preparare e stendere un documento scritto
- Comunicare in forma orale e scritta con interlocutori che utilizzano l'inglese come lingua veicolare

Conoscenze relative alle competenze generali di base:

- Linguaggio tecnico delle discipline di riferimento
- Public Speaking
- Metodologie di Technical Writing
- Strumenti Office a supporto della preparazione/di un testo o una presentazione
- Comunicazione mediata dal calcolatore (CMC), piattaforme web e social network come strumenti di comunicazione
- Lingua inglese
- Inglese tecnico relativo alle discipline di riferimento

Obiettivi finali:

L'UF ha l'obiettivo di mettere gli studenti in condizione di seguire interamente le fasi di produzione di un prodotto grafico soddisfacendo le esigenze del committente e nel rispetto dei tempi a disposizione.

Requisiti di accesso:

Nessuno

Sono previste attività iniziali di recupero di conoscenze di base?

No

Contenuti:

- *L'interactive design*
- *Interactive design e interfacce utenti*
- *Modalità operative di coinvolgimento dell'utenza*

Modalità di valutazione¹:

La valutazione complessiva verrà strutturata in due momenti. Il primo si svolgerà presso Fontys e verterà sulla presentazione dei progetti realizzati durante il workshop ai docenti e al gruppo classe. Il secondo momento avverrà al rientro e si sostanzierà in un breve colloquio di analisi con il docente sull'esperienza in generale.

Situazioni formative:

Progetti di lavoro in autonomia e in gruppo, esperienze in laboratorio.

Testi di riferimento:

Slide fornite dal docente, riviste e siti web di riferimento.

Note:

Eventuali attrezzature e/o software necessari alla didattica verranno comunicati.

¹ L'impostazione del percorso prevede, salvo eccezioni concordate preventivamente, che i momenti di valutazione siano svolti in itinere, utilizzando anche più di una delle metodologie suggerite e con un confronto costante con il singolo allievo per renderlo partecipe della sua crescita.