

Grafico Pubblicitario	
Livello EQF	4
Settore Economico Professionale	SEP 24 - Area comune
N. ore	300
Descrizione qualificazione	Il grafico pubblicitario esegue rappresentazioni grafiche di messaggi pubblicitari utilizzando diversi strumenti di comunicazione visiva. È un professionista che opera nel settore delle attività di servizi alle imprese e svolge compiti creativi finalizzati alla comunicazione aziendale. Traduce l'idea pubblicitaria in un progetto grafico con o senza l'ausilio di supporti informatici. È in grado di effettuare la progettazione e l'elaborazione di elementi grafici, disegni, illustrazioni e immagini, realizzando anche l'impaginazione e la stampa in digitale.
Esigenze territoriali e spendibilità della figura professionale	Il Grafico Pubblicitario opera in tutti i processi di Marketing, Sviluppo commerciale, Pubbliche relazioni, Comunicazione, Promozione e Pubblicità, pertanto diventa indispensabile in tutte le realtà aziendali. L'Irpinia ha una industria agroalimentare diffusa e di qualità, il numero delle imprese è ragguardevole come testimoniano le imprese che aderiscono al Consorzio Tutela Vini d'Irpinia (oltre 220 aziende) e aziende agroindustriali quali la Ferrero, La Zuegg, La Vicenzi e Pasta Baronia. Nei sei nuclei industriali e nelle 14 aree commerciali ed artigianali sorte dopo il 1980 sono allocate aziende di varia tipologia soprattutto nei settori della meccanica di precisione, nell'automotive, nella avionica e nei settori più avanzati del Web (ACCA Software è azienda leader italiana del software tecnico e del BIM per l'edilizia, l'architettura e l'Ingegneria).
Requisiti minimi di ingresso dei partecipanti	Possesso di titolo di studio / qualifica professionale attestante il raggiungimento di un livello di apprendimento pari almeno a EQF 3, acquisito nell'ambito degli ordinamenti di istruzione o nella formazione professionale, fatto salvo quanto disposto alla voce "Gestione dei crediti formativi". Per quanto riguarda coloro che hanno conseguito un titolo di studio all'estero occorre presentare una dichiarazione di valore o un documento equipollente/corrispondente che attesti il livello del titolo medesimo. Per i cittadini stranieri è inoltre necessario il possesso di un attestato, riconosciuto a livello nazionale e internazionale, di conoscenza della lingua italiana ad un livello non inferiore al B1 del QCER. In alternativa, tale conoscenza deve essere verificata attraverso un test di ingresso da conservare agli atti del soggetto formatore. Sono dispensati dalla presentazione dell'attestato i cittadini stranieri che abbiano conseguito il diploma di scuola secondaria superiore presso un istituto scolastico appartenente al sistema italiano di istruzione. Tutti i requisiti devono essere posseduti e documentati dal corsista al soggetto formatore entro l'inizio delle attività. Non è ammessa alcuna deroga
Aziende Partner	Corti Com Srl – Via Tuoro Cappuccini, 32 83100 Avellino – P. Iva 02888470644 – vanta esperienza ventennale ed annovera fra i propri clienti molte aziende vitivinicole del territorio Irpino, tra cui Feudi di San Gregorio. La sua clientela spazia sui più disparati ambiti merceologici e tra i suoi clienti vanta anche la De Vizia Spa, la Seci Sud Srl (automazioni industriali), Il Grande Centro Fai da Te. Inoltre la Corti Com cura la presenza di tutti i propri clienti su carta, sui social network, sul Web, in giro per l'Italia alle fiere ed eventi. Sito web: https://www.corticom.it Cavaliere Comunicazione Srl – Via Palatucci, 20/B 83100 Avellino – P. Iva 02928850649 – Azienda specializzata nella comunicazione culturale per Enti Pubblici. Vanta rapporti di lavoro con Provincia di Avellino, Comune di Summonte, Comune di Montemiletto, Comune di Solofra. Si è occupata, tra l'altro, di completare l'allestimento della sede distaccata del Complesso monumentale Carcere Borbonico di Avellino.

Sede dell'attività	Via Nicolodi 27 83100 Avellino e eventualmente sedi delle aziende partners
Telefono	3482820185
E-Mail:	info@archeservizi.it

PROGRAMMA FORMATIVO	
<i>Modulo Key Competence</i>	<i>Ore</i>
1-Competenze Digitali	60
<i>UF/UC</i>	<i>Ore</i>
2-Sviluppo di un progetto di grafica pubblicitaria;	50
3-Elaborazione di elementi grafici, disegni e illustrazioni;	50
4-Elaborazione di immagini;	50
5-Realizzazione dell'impaginato ed esecuzione di stampe in digitale.	50
6-Stage e/o Attività laboratoriale	40
Totale	300

- È prevista una indennità di frequenza di **1 euro all'ora**
- È prevista una certificazione di **Competenza** previa verifica finale (dopo aver frequentato almeno l'80% delle ore previste).

PROGRAMMA FORMATIVO IN DETTAGLIO

UNITA' FORMATIVA 1 – KEY COMPETENCE	
COMPETENZE DIGITALI	
Risultato atteso	Utilizzare in modo appropriato smartphone, tablet e pc nell'uso quotidiano.
Abilità	<ol style="list-style-type: none"> 1. Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e i contenuti digitali 2. Valutare dati, informazioni e contenuti digitali 3. Gestire dati, informazioni e contenuti digitali 4. Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali 5. Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali 6. Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali 7. Collaborare attraverso le tecnologie digitali 8. Netiquette 9. Gestire l'identità digitale 10. Sviluppare contenuti digitali

	<ol style="list-style-type: none"> 11. Integrare e rielaborare contenuti digitali 12. Copyright e licenze 13. Programmazione 14. Proteggere i dispositivi 15. Proteggere i dati personali e la privacy 16. Proteggere la salute e il benessere 17. Risolvere problemi tecnici 18. Individuare fabbisogni e risposte tecnologiche 19. Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali
Conoscenze	<ol style="list-style-type: none"> 1. Elementi base di informatica 2. Gli applicativi più utilizzati (videoscrittura, fogli elettronici, presentazione, database, utility in genere) 3. Le reti ed i suoi dispositivi 4. Utilizzo dei browser per la navigazione in internet 5. La posta elettronica e la Pec 6. Utilizzo dei cloud 7. La condivisione dei dati e delle risorse 8. La sicurezza informatica

UNITA' FORMATIVA 2

SVILUPPO DI UN PROGETTO DI GRAFICA PUBBLICITARIA

Risultato atteso	progetto grafico sviluppato
Abilità	<ol style="list-style-type: none"> 1. Relazionarsi al cliente/committente per rilevarne esigenze e specifiche richieste 2. Raccogliere, analizzare e scegliere i materiali testuali, iconografici e multimediali da utilizzare per la predisposizione del progetto 3. Applicare tecniche e strumenti per eseguire le digitalizzazioni dei materiali grafici disponibili in formato cartaceo 4. Utilizzare strumenti cartacei o digitali per la creazione di un concept 5. Eseguire delle ricerche stilistiche per progettare e scegliere la forma tipografica adatta al prodotto grafico da realizzare 6. Effettuare ricerche su banche dati di immagini per progettare un format visivo 7. Applicare tecniche di progettazione dei formati grafici, con particolare riferimento alla collocazione di testi, immagini, loghi ed elementi grafici vari 8. Progettare elementi grafici specifici (loghi ed altri segni grafici) 9. Elaborare schizzi e bozzetti del progetto grafico, in base ai diversi formati richiesti dal committente (es. pieghevole, brochure, locandina) 10. Utilizzare applicazioni software di grafica ed elaborazione immagini 11. Utilizzare la comunicazione visiva nella creazione di messaggi pubblicitari 12. Ideare la struttura e la presentazione di messaggi pubblicitari attraverso l'uso di elementi grafici e di immagini 13. Riconoscere le tendenze e i gusti visivi di maggiore impatto

Conoscenze	<ol style="list-style-type: none"> 1. Elementi di grafica pubblicitaria 2. Tecniche di comunicazione e relazione con il cliente 3. Elementi di psicologia della comunicazione 4. Nozioni di copyright e norme su licenze d'uso 5. Strumenti e software per le digitalizzazioni dei materiali grafici 6. Tecniche di sviluppo di concept di grafica pubblicitaria 7. Tecniche di elaborazione di schizzi e bozzetti del progetto grafico 8. Risorse e banche dati di template, elementi grafici e immagini 9. Tecniche di progettazione grafica 10. Tipologie di prodotti grafici 11. Strumenti e tecniche della comunicazione visiva 12. Software di computer grafica 13. Cenni di psicologia e sociologia del consumo
-------------------	---

UNITA' FORMATIVA 3

ELABORAZIONE DI ELEMENTI GRAFICI, DISEGNI E ILLUSTRAZIONI

Risultato atteso	elementi grafici, disegni e illustrazioni definiti in funzione del progetto grafico
Abilità	<ol style="list-style-type: none"> 1. Applicare tecniche di disegno di elementi geometrici fondamentali per creare semplici stilemi grafici quali icone o forme stilizzate 2. Applicare tecniche per la realizzazione di illustrazioni e segni grafici complessi mediante l'utilizzo della penna (curve di beziér) 3. Utilizzare tecniche di manipolazione e elaborazione complessa della forma (tracciati composti, maschere, riempimenti differenti, ecc.) per creare disegni stilizzati complessi 4. Utilizzare tecniche di disegno e testo grafico, anche tramite l'uso di effetti artistici (es. gestione dei pennelli, tavoletta grafica) per realizzare illustrazioni grafiche complesse 5. Utilizzare applicazioni software per elaborazione di disegni, testi grafici e illustrazioni
Conoscenze	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tecniche di disegno grafico libero e computerizzato 2. Elementi di colorimetria 3. Elementi di comunicazione visiva 4. Elementi di grafica creativa 5. Criteri di organizzazione dello spazio e dei colori 6. Software di computer grafica 7. Elementi di geometria piana e solida 8. Prospettiva e teoria delle ombre per la creazione di illustrazioni e immagini

UNITA' FORMATIVA 4

ELABORAZIONE DI IMMAGINI

Risultato atteso	immagini lavorate, corrette e regolate in funzione del progetto grafico
Abilità	<ol style="list-style-type: none"> 1. Utilizzare scanner e software di conversione raw per acquisire, normalizzare e ridimensionare le immagini nei diversi formati (psd, jpeg, tiff, png, gif, eps ecc.) 2. Utilizzare tecniche e software di correzione e regolazione delle immagini per rimuovere imperfezioni o ricostruire parti di immagini, per correggere i difetti tonali, cromatici e luminosi 3. Utilizzare database e software di gestione di immagini per l'archiviazione e conservazione delle immagini e per esportare e catalogare set di immagini 4. Utilizzare tecniche e software di selezione e di editing per la creazione di scontorni, mascherature, fotomontaggi e mockup 5. Utilizzare tecniche ed effetti di compositing e fine tuning delle immagini per esaltare le caratteristiche estetiche dei soggetti o dell'immagine globale 6. Utilizzare le varie fotocamere reflex e digitali, e i relativi accessori (ingranditore, fotoriduttore, ecc.)

Conoscenze	<ol style="list-style-type: none"> 1. Elementi di colorimetria 2. Elementi di comunicazione visiva 3. Nozioni di copyright e norme su licenze d'uso 4. Tecniche di fotolito 5. Software di elaborazione e ritocco immagini 6. Risorse e banche dati di template, elementi grafici e immagini 7. Software di computer grafica 8. Principali strumenti, attrezzature e macchinari per il processo di lavorazione grafica e loro caratteristiche di funzionamento 9. Prospettiva e teoria delle ombre per la creazione di illustrazioni e immagini 10. Apparecchiature e tecniche fotografiche
-------------------	---

UNITA' FORMATIVA 5

REALIZZAZIONE DELL'IMPAGINATO ED ESECUZIONE DI STAMPE IN DIGITALE

Risultato atteso	layout esecutivo per la stampa definito; stampe in digitale eseguite
Abilità	<ol style="list-style-type: none"> 1. Utilizzare applicazioni software di grafica ed elaborazione immagini 2. Creare un documento mono o multipagina, predisponendo la gabbia impaginativa, margini e layout delle colonne 3. Impostare il testo tipografico tramite stili e automatismi 4. Gestire gli elementi grafici collegati al testo e gestire i collegamenti grafici esterni e la loro interazione/scontorno con il testo 5. Creare un file finale con il layout esecutivo per la stampa digitale 6. Eseguire le tarature ed ottimizzazioni delle impostazioni della stampante per correggere eventuali difetti di resa (colore, tipo di carta, ecc.) 7. Controllare, configurare e gestire un print server
Conoscenze	<ol style="list-style-type: none"> 1. Elementi di colorimetria 2. Tecniche di stampa (offset, roto-offset, serigrafia, stampa digitale, ecc.) 3. Software di impaginazione 4. Software di computer grafica 5. Caratteristiche e funzionamento dei macchinari e degli strumenti utilizzati per le diverse tipologie di stampa 6. Tecniche di impaginazione grafica 7. Nozioni di tipografia e rilegatura