



01001  
11010



010  
1010



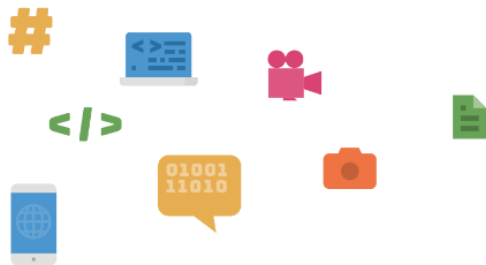
# Design grafico e visuale

Course Outline



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

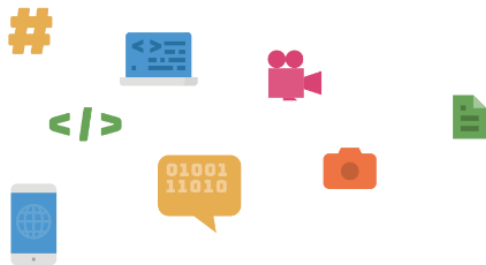
The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.  
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN  
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD



## Contents

<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO .....</b>	<b>4</b>
<b>COMPETENZE .....</b>	<b>4</b>
<b>REQUISITI DEL CORSO.....</b>	<b>5</b>
<b>MATERIALE NECESSARIO .....</b>	<b>5</b>
<b>METODI DIDATTICI .....</b>	<b>5</b>
<b>NOTE.....</b>	<b>5</b>
<b>VALUTAZIONE .....</b>	<b>5</b>
<b>DURATA DEL CORSO .....</b>	<b>6</b>
<b>PROGRAMMA E RISULTATI DI APPRENDIMENTO .....</b>	<b>6</b>
<b>1. INTRODUZIONE (2 ore) .....</b>	<b>6</b>
<b>2. LAVORARE CON SOFTWARE DI PROGETTAZIONE GRAFICA RASTER (4 ore).....</b>	<b>7</b>
<b>3. PSICOLOGIA DEI COLORI (2 ore) .....</b>	<b>7</b>
<b>4. LAVORARE CON SOFTWARE DI PROGETTAZIONE GRAFICA VETTORIALE (5 ore) .</b>	<b>7</b>
<b>5. COPYWRITING (1 h).....</b>	<b>8</b>
<b>6. ESERCITAZIONE (3 h).....</b>	<b>8</b>
<b>7. MANUALE DI STANDARD VISIVI (2 h) .....</b>	<b>8</b>
<b>8. COLLABORARE CON CENTRI DI STAMPA (1h).....</b>	<b>8</b>





Social Hackademy - #hackAD

612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN

**Agreement number:**

Erasmus+ KA3 Social Inclusion

[www.socialhackademy.eu](http://www.socialhackademy.eu)

**Partners:**

ALL DIGITAL aisbl (Belgium), European Grants International Academy (Italy), Hellenic Open University (Greece), CTC Rijeka (Croatia), SIMPLON.co (France), Public libraries 2030 (Belgium)

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

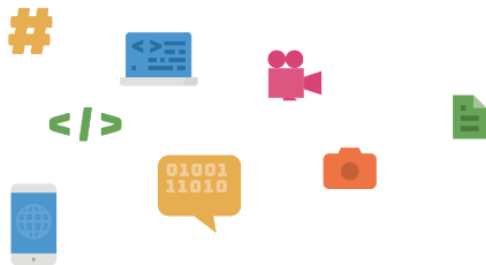


Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.  
PROJECT NUMBER: 612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN  
PROJECT TITLE: Social Hackademy - #hackAD



<b>Project Acronym</b>	#hackAD
Project Title	Social Hackademy
Work Package	WP2 Best practice adaptation
Deliverable Title	#hackAD Visual and graphic design course outline
Dissemination level	Public
Version	Final
Delivery date	31/05/2020
Abstract	Il presente documento permette ad organizzazioni e docenti di conoscere la struttura del corso Design Grafico e Visuale, le competenze chiave e i risultati didattici che possono essere conseguiti tramite questo corso, line guida generali, requisiti e note.
Author	CTC Rijeka
Project n°	612128-EPP-1-2019-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
Agreement n°	2018 – 3186
Website	www.socialhackademy.eu

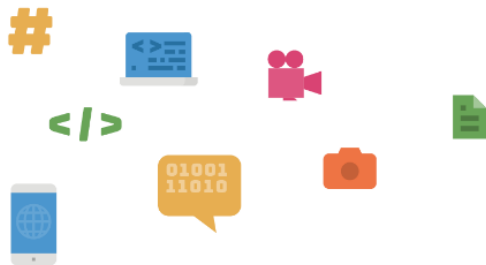
This publication is available under



Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International

(CC BY-NC-ND 4.0)

license



## OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Il corso è incentrato sull'insegnamento ai partecipanti di come creare un libro di standard visivi e come utilizzarlo per creare grafica con scopi specifici come poster, post sui social media e brochure. I partecipanti acquisiranno conoscenze e competenze digitali di base:

- Identità visiva e principi di graphic design,
- Lavorare con grafica raster e vettoriale,
- Psicologia dei colori e tecniche per scegliere e combinare i colori nel design,
- Preparare la grafica per internet e per la stampa,
- Collaborare con centri di stampa per raggiungere risultati di alta qualità.

Oltre alle competenze digitali, in questo corso gli utenti sono incoraggiati a pensare in modo critico, essere creativi ed utilizzare le risorse a loro disposizione per creare soluzioni, avranno quindi la possibilità di migliorare le loro capacità imprenditoriali e le competenze del 21esimo secolo.

## COMPETENZE

Lo studente che frequenta la maggior parte delle lezioni, svolge tutte le attività e partecipa attivamente al corso acquisirà, alla fine, le seguenti competenze:



DigComp 2.1 -> Area di Competenza 3: Creazione di Contenuti Digitali -> Competenza 3.1 – Sviluppo di contenuti -> Livello 3 – Intermedio

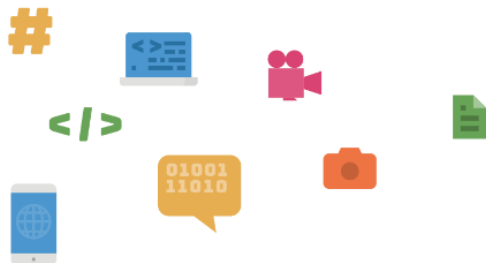


EntreComp -> Area di Competenza 1: Idee & Opportunità -> Competenza 1.2 – Creatività



EntreComp -> Area di Competenza 3: In azione -> Competenza 3.5 – Learn by doing





## REQUISITI DEL CORSO

Ai partecipanti vengono richieste competenze informatiche di base, conformemente al DigComp 2.1 – Area Competenza 1 – Information and Data Literacy – 1.3 gestire dati, informazioni e contenuti digitali – Livello 4, ECDL – Modulo Computer Essentials o simili.

## MATERIALE NECESSARIO

Computer o laptop per ogni partecipante con una connessione stabile a internet e software necessario, basato sulle preferenze del formatore (Adobe Photoshop, Illustrator o equivalente), proiettore digitale, carta, penne. Un tablet grafico può essere un'utile aggiunta al corso, ma non è un requisito fondamentale.

## METODI DIDATTICI

**Lavoro in aula** – Lavoro teorico o pratico svolto dagli studenti, secondo le istruzioni del docente, durante la lezione.

**Studio individuale** – Lavoro teorico o pratico svolto dagli studenti individualmente, secondo i suggerimenti del docente (tutorials, materiali di lettura online, etc.) fuori dalla classe.

**Esercizi** – brevi attività svolte dagli studenti durante la lezione, sotto il monitoraggio del docente.

**Project assignments** – compiti approfonditi che gli studenti svolgono da soli o in gruppo con la guida e il supporto dell'insegnante/formatore.

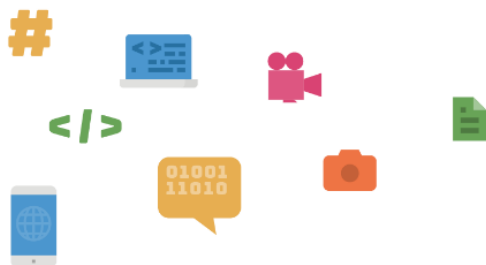
## NOTE

Il corso è progettato secondo la metodologia pratica „learning by doing” e verrà applicate principalmente attraverso attività ed esercizi che i partecipanti svolgeranno da soli, con la guida del formatore.

## VALUTAZIONE

I progressi degli studenti dovrebbero essere monitorati dal formatore durante il corso, fornendo il necessario feedback sui punti di forza e sottolineando gli argomenti che necessitano di ulteriori miglioramenti. Le abilità e le conoscenze dello studente dovrebbero essere valutate durante l'Hackathon, valutando il coinvolgimento dello studente nel progetto Hackathon, la qualità dei risultati ottenuti, creatività, problem-solving e lavoro di squadra.





## DURATA DEL CORSO

Il corso consiste in 20 ore di workshop face-to-face.

## PROGRAMMA E RISULTATI DI APPRENDIMENTO

### 1. INTRODUZIONE (2 ore)

#### 1.1. Introduzione al graphic design e alla terminologia usata

Alla fine del corso i partecipanti conosceranno il graphic design in generale, e comprenderanno la terminologia utilizzata dai graphic designers.

#### 1.2. Introduzione all'identità visiva

Alla fine del corso i partecipanti saranno in grado di spiegare i principi di creazione dell'identità visiva.

#### 1.3. Principi primari di design

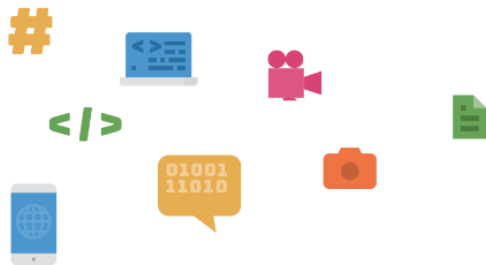
Alla fine del corso i partecipanti saranno in grado di comprendere i principi primari del design.

#### 1.4. Grafica vettoriale e raster

Alla fine del corso i partecipanti conosceranno la definizione di grafica vettoriale e raster, quali sono le principali differenze tra tali tipi di grafica e quando utilizzarli.

#### 1.5. Teoria dei colori

Alla fine del corso i partecipanti comprenderanno i tipi di modalità di colore che i grafici utilizzano, conoscere le principali differenze tra le diverse modalità di colore e quando utilizzare una specifica modalità di colore.



## 2. LAVORARE CON SOFTWARE DI PROGETTAZIONE GRAFICA RASTER (4 ore)

### 2.1. Introduzione al software di graphic design basato su grafica raster

Alla fine del corso i partecipanti avranno le capacità per navigare l'interfaccia utente dei software di progettazione grafica raster, e per approfondire le proprie conoscenze su tali software.

### 2.2. Semplice elaborazione e ritocco di immagini

Alla fine del corso i partecipanti saranno in grado di effettuare modifiche e ritocchi alle immagini, ed esportare grafici dal software di progettazione grafica raster per utilizzarli in altri media.

### 2.3. Creare un layout utilizzando testo

Alla fine del corso i partecipanti saranno in grado di utilizzare lo strumento di testo nel software di progettazione grafica raster.

## 3. PSICOLOGIA DEI COLORI (2 ore)

### 3.1. Introduzione alla teoria e alla psicologia dei colori, armonia degli stessi; come sceglierli per uno specifico design

Alla fine del corso i partecipanti sapranno cos'è la psicologia dei colori, possiederanno conoscenze di base sulla teoria dei colori, sapranno come funziona l'armonia dei colori, e come utilizzare diversi strumenti online che aiutano nella scelta di pallet di colori.

## 4. LAVORARE CON SOFTWARE DI PROGETTAZIONE GRAFICA VETTORIALE (5 ore)

### 4.1. Introduzione ai software di progettazione grafica vettoriale

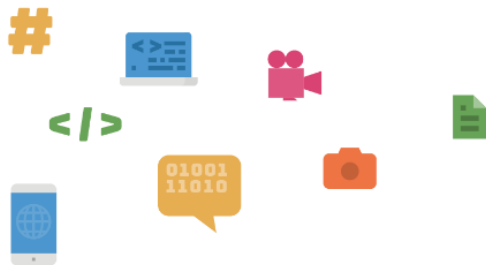
Alla fine del corso i partecipanti saranno in grado di navigare l'interfaccia utente di un software di progettazione grafica vettoriale, e avranno le competenze necessarie per approfondire le proprie conoscenze su tali software.

### 4.2. Percorsi, forme, tipografia e altri strumenti software di progettazione grafica vettoriale

Alla fine del corso i partecipanti saranno in grado di utilizzare strumenti software di base di progettazione grafica vettoriale per creare progetti.

### 4.3. Creare uno specifico design





Alla fine del corso i partecipanti al corso saranno in grado di utilizzare software di progettazione grafica vettoriale per creare uno specifico design, ed esportare grafica vettoriale da utilizzare in altri media.

## **5. COPYWRITING (1 h)**

### 5.1. L'importanza di un buon copywriting e come scriverlo

Alla fine del corso i partecipanti sapranno cosa è il copywriting e qual è lo spettro di lavoro di un copywriter, le regole di base di un buon copywriting, e perché questo può aiutare un graphic designer a creare design di qualità migliore.

## **6. ESERCITAZIONE (3 h)**

### 6.1. Creare post/grafica sui social media

Alla fine del corso i partecipanti saranno in grado di creare una grafica per diversi social media e piattaforme web.

## **7. MANUALE DI STANDARD VISIVI (2 h)**

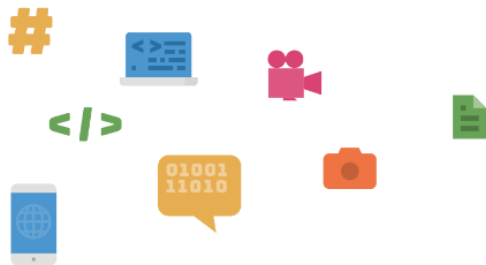
### 7.1. Lo scopo del manuale degli standard visivi

Alla fine del corso i partecipanti sapranno qual è l'obiettivo del manuale degli standard visivi e saranno in grado di utilizzarlo.

### 7.2. Creare un manuale di standard visivi

Alla fine del corso i partecipanti saranno in grado di realizzare un manuale di standard visivi, spiegare e chiarificare le scelte di graphic design effettuate per la creazione di un certo design, e presentare i loro design ai potenziali clienti.

## **8. COLLABORARE CON CENTRI DI STAMPA (1h)**



### 8.1. Terminologia e tecnologia utilizzate nei centri di stampa

Alla fine del corso i partecipanti conosceranno la terminologia utilizzata nei centri di stampa, le tecnologie che questi utilizzano per stampare disegni, saranno in grado di specificare i propri bisogni al centro di stampa per assicurarsi risultati di alta qualità, preparare progetti grafici per la stampa.