



ISTRUZIONE E FORMAZIONE PROFESSIONALE GRAFICA IPERMEDIALE

PER CHI...

- DESIDERA IMPARARE AD UTILIZZARE I VARI PROGRAMMI DI GRAFICA PER COSTRUIRE L'IDENTITÀ VISIVA AZIENDALE.
- VUOLE PROGETTARE MARCHI, CATALOGHI, MANIFESTI, SITI WEB E FILMATI.
- VUOLE APPROFONDIRE LE TEMATICHE LEGATE AL MONDO DELLA FOTOGRAFIA DEL VIDEO E DELLA ANIMAZIONE 3D.

SE...

- SEI INTERESSATO ALL'AMBITO DELLA COMUNICAZIONE, DEI MASS-MEDIA, DELLA GRAFICA, DELLA PUBBLICITÀ.
- VUOI ESPLORARE IL WEB ATTRAVERSO NOZIONI DI SOCIAL-MEDIA MARKETING PER ESSERE IN GRADO DI SVILUPPARE E MONITORARE UN PIANO EDITORIALE SUI SOCIAL.
- VUOI ACQUISIRE COMPETENZE NELLA PROGETTAZIONE GRAFICA, NELLE TECNICHE DI RIPRESA E MONTAGGIO VIDEO.

L'OPERATORE GRAFICO IPERMEDIALE UTILIZZA COMPETENZE DI ELABORAZIONE GRAFICA IMPIEGANDO SOFTWARE PROFESSIONALI PER IL TRATTAMENTO DELLE IMMAGINI E PER L'IMPAGINAZIONE DI STAMPATI. POSSIEDE COMPETENZE PER LA GESTIONE DELLA STAMPA E DELL'ALLESTIMENTO E PER LA PRODUZIONE IPERMEDIALE.

I Percorsi IEFP PERMETTONO DI OTTENERE UNA QUALIFICA PROFESSIONALE IMMEDIATAMENTE SPENDIBILE NEL MERCATO DEL LAVORO, CHE TUTTAVIA NON PRECLUDE LA POSSIBILITÀ DI PROSEGUIRE IL PERCORSO DI STUDI NELLA FORMAZIONE PROFESSIONALE O NELLA SCUOLA. DOPO IL CONSEGUIMENTO DELLA QUALIFICA PROFESSIONALE TRIENNALE, GLI STUDENTI POSSONO SCEGLIERE DI INTRAPRENDERE DIRETTAMENTE UNA PROFESSIONE, FREQUENTARE IL IV ANNO DI DURATA ANNUALE AL FINE DI CONSEGUIRE IL DIPLOMA PROFESSIONALE (QUADRIENNALE) OPPURE CHIEDERE IL PASSAGGIO AL QUARTO ANNO NEI PERCORSI DEGLI ISTITUTI PROFESSIONALI O TECNICI PER IL CONSEGUIMENTO DEL DIPLOMA DI SCUOLA SECONDARIA DI SECONDO GRADO, GRAZIE AL QUALE POTER ACCEDERE AGLI ITS.

IL GRAFICO IPERMEDIALE E' IN GRADO DI:

- UTILIZZARE PACCHETTI INFORMATICI DEDICATI, STRUMENTI HARDWARE E SOFTWARE GRAFICI E MULTIMEDIALI, DI SISTEMI DI COMUNICAZIONE IN RETE, DI SISTEMI AUDIOVISIVI, FOTOGRAFICI E DI STAMPA.
- PROGETTARE E REALIZZARE PRODOTTI DI COMUNICAZIONE FRUIBILI ATTRAVERSO DIFFERENTI CANALI, SCEGLIENDO STRUMENTI E MATERIALI IN RELAZIONE AI CONTESTI D'USO E ALLE TECNICHE DI PRODUZIONE.
- PROGRAMMARE ED ESEGUIRE LE OPERAZIONI INERENTI LE DIVERSE FASI DEI PROCESSI PRODUTTIVI CHE CARATTERIZZANO IL SETTORE DELLA GRAFICA, DELL'EDITORIA, DELLA STAMPA E DEI SERVIZI AD ESSO COLLEGATI.
- REALIZZARE PRODOTTI MULTIMEDIALI.
- PROGETTARE, REALIZZARE E PUBBLICARE CONTENUTI PER IL WEB.
- GESTIRE PROGETTI E PROCESSI SECONDO LE PROCEDURE E GLI STANDARD PREVISTI DAI SISTEMI AZIENDALI DI GESTIONE DELLA QUALITÀ E DELLA SICUREZZA.

QUADRO ORARIO GRAFICA IPERMEDIALE

Discipline del piano di studio	OPERATORE GRAFICO			TECNICO
	1°	2°	3°	4°
Lingua e letteratura italiana	3	3	3	3
Lingua inglese	3	3	3	3
Storia, cittadinanza e costituzione	2	2	2	2
Matematica	3	3	3	2
Scienze motorie e sportive	2	2	2	2
IRC o attività alternative	1	1	1	1
Scienze integrate (della terra e biologia)	2	2		
Disegno professionale	6	6		
Storia dell'Arte	3	3		
Disegno grafico	5	5	5	
Progettazione grafica				5
Storia arti visive			3	3
Diritto ed economia				2
Pianificazione pubblicitaria				2
Tecnica fotografica	2	2	3	3
Tecnica pubblicitaria			3	
Laboratorio multimediale				2
Comunicazioni visive			4	2
Totale ore settimanali	32	32	32	32
Educazione Civica	33 ore all'anno trasversali tra le diverse discipline			
<i>Il percorso prevede una Didattica laboratoriale</i>				

