

Programma Didattico

“TECNICO PER LA REALIZZAZIONE DI PRODOTTI FOTOGRAFICI, AUDIO VISUALI, GRAFICO EDITORIALI E DELLA CREAZIONE DI RACCONTI PER IMMAGINI”

UFC. n.1 Orientamento al percorso formativo e professionale

Competenza Digitale: Computer IBM e Macintosh. Principali sistemi operativi. Software di base. Internet.

Senso di iniziativa e imprenditorialità: Capacità imprenditoriali. Gestione di uno studio. Autopromozione. Leggi di sicurezza sul lavoro. D.lgs 81/08. Gestione economica dell'attività lavorativa. Aspetti contabili, fiscali, previdenziali e contrattuali. La libera professione e l'impresa artigiana.

Tot. Ore formazione **60**

UFC. n.2 Tecniche di narrazione

Studio delle immagini pittoriche, grafiche, fumettistiche e cinematografiche; Trama; Ambientazione; Montaggio; Codici dei linguaggi narrativi; Elementi di regia e Storyboard; Elementi di composizione dell'immagine; Tecniche di narrazione per immagini

Tot. Ore formazione **40**

UFC. n.3 Reportage

Il reportage: la foto documentaria, giornalistica, sociale nel racconto transmediale; La fotografia corporate; I tempi di realizzazione e i contesti di applicazione; Il racconto per immagini e la serie di immagini; Struttura del racconto: adattare la storia ai media.

Tot. Ore Formazione **27**

UFC. n.4 Interpretazione

Leggere e interpretare l'immagine e il testo visivo; Editing; Narrazione del personaggio; L'atmosfera; Comunicazione e rappresentazione.

Tot. Ore Formazione **46**

UFC. n.5 Tecnico di base

Materiali e attrezzature; La macchina da ripresa; Illuminazione artificiale e naturale; L'attrezzatura da studio; Sottotitolazione; Gestione del sonoro.

Tot. Ore Formazione **9**

UFC. n.6 Ripresa video

Direzione della fotografia; Gestione del personaggio; Direzione e linguaggio cinematografico; Riprese video: Introduzione al video digitale, gli strumenti, la ripresa, il montaggio, l'integrazione de sonoro, la postproduzione.

Tot. Ore Formazione **20**

UFC. n.7 Montaggio e postproduzione video

Sottotitoli; Software per il montaggio; Montaggio e postproduzione; Sincronizzazione audio video; L'animazione digitale: introduzione all'animazione digitale, i campi di applicazione dell'animazione digitale, i principali strumenti hardware e software, l'utilizzo dell'animazione nelle presentazioni: animazioni nelle slide, keywords animate.

Tot. Ore Formazione **28**

UFC. n. 8 Still Life

Ottica; La fotografia pubblicitaria; L'oggetto e la sua rappresentazione; Le luci da studio e la luce naturale; Allestimento del set fotografico e la composizione degli oggetti; La fotografia di catalogo. Tot. Ore Formazione **30**

UFC. n.9 Ritratto e moda

Analisi delle principali tecniche; Impostare la macchina fotografica; Fotografare da fermo e in movimento l'essere umano; La psicologia nell'immagine; Espressioni plastiche del comportamento.

Tot. Ore Formazione **32**

UFC. n.10 Architettura e paesaggio

Uso degli obiettivi per strutture architettoniche; Composizione e percezione nel landscape; L'ambiente esterno ed interno; Il banco ottico e i suoi movimenti.

Tot Ore Formazione **18**

UFC. n. 11 Postproduzione digitale e BN

Conoscenza dell'immagine digitale; L'approccio digitale in fase di ripresa; Hardware e Software; Il trattamento dell'immagine in postproduzione; Differenze tra postproduzione digitale e chimica; Photoshop e principali programmi applicativi; Conoscenze informatiche nella gestione del colore; Flusso di lavoro; Calibrazioni e profili ICC.

Tot. Ore formazione **30**

UFC. n. 12 Normative

Normative di settore con particolare riferimento alla legislazione in materia; Deontologia professionale; Trattamento dei dati personali, rispetto della privacy, diritto all'immagine, protezione dell'opera e proprietà intellettuale.

Tot. Ore formazione **3**

UFC. n. 13 Competenze di base

Nozioni di base di grafica; Banche dati; Formati dei file; Publishing e comunicazione; Sistemi e materiali di stampa; Il processo di lavoro.

Tot. Ore formazione **9**

UFC. n. 14 Grafica

Progettazione grafica: schizzo, bozzetto, modello menabò; Software per la grafica; I differenti supporti multimediali; Gabbie e grafici; Elementi di visual design; Elaborazione del progetto grafico.

Tot. Ore formazione **24**

UFC. n. 15 Impaginazione

Acquisizione e impaginazione dei testi; Tecniche di impaginazione, composizione e suddivisione dello spazio; Il software per l'impaginazione; Trattamento di testi e immagini; Revisione

Tot. Ore formazione **24**

UFC n. 16 Stage

I contenuti, conformemente al Progetto formativo di stage, ripercorreranno la declinazione operativa di tutti i moduli previsti dal percorso di formazione:

- Sviluppo di una rete di contatti tra allievi e aziende e creazione di "una comunità che parla" e si confronta sulle tematiche oggetto del percorso formativo.

- Mettere in pratica e consolidare le competenze acquisite nel percorso formativo

E' lasciata in ogni caso alla valutazione del tutor esterno (cioè dell'azienda ospitante) la possibilità di scegliere quali attività far svolgere agli allievi in stage. Gli allievi dovranno cogliere inoltre l'opportunità di affiancare esperti professionisti del settore per osservare ed apprendere in questo modo le differenze e particolarità nello svolgimento dei trattamenti e nella gestione delle attività.

Tot. Ore formazione **200**