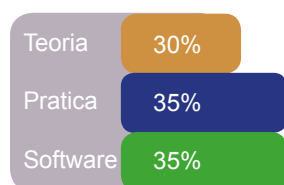


Grafica Pubblicitaria ed Editoriale/New Media



Durata corso: 60ore suddivise in: **5 ore** alla settimana (2.30 a lezione per 2 lezioni settimanali).

Totale complessivo corso: **3 mesi**

Costo totale: € 1.290,00 Unica rata

Costo mensile: € 430,00 3 Rate

Numero Max. Allievi 16 in Presenza

Cambia le regole dell'apprendimento in un corso completo al pari di quelli universitari in sole 60 ore di lezione.

Il Corso:

Un grande corso di grafica per diventare professionisti dell'immagine.

Nei moduli del corso apprenderai l'uso di Photoshop, Illustrator, In-Design e tecnica della comunicazione social, teoria della grafica e comunicazione.

Il corso di **Grafica Pubblicitaria ed editoriale/ NewMedia** e' per la prima volta in assoluto, Contestualizzato alle dinamiche attuali dei migliori studi di progettazione e pubblicita'. Interamente svolto su un programma ragionato ed ottimizzato per un apprendimento graduale ed efficace.

Gli insegnanti sono esclusivamente professionisti del settore che lavorano per studi e agenzie pubblicitarie di rilievo.

Il corso prevede degli spazi interamente dedicati all'apprendimento dei migliori software di grafica e fotografia, come **Illustrator, In-Design e Photoshop**, e degli spazi dedicati alla teoria e pratica degli argomenti trattati.

Gli allievi saranno seguiti e guidati in un affascinante percorso formativo altamente specializzante, nel quale teoria e pratica si fondono in una sinergia perfetta, l'allievo potra' applicare le competenze acquisite di volta in volta a dei veri progetti creativi.

I docenti che svolgono le lezioni alla Katal Academy sono tutti professionisti del settore della pubblicita' e dell'immagine con esperienza e competenze di altissimo livello.

Imparerai, insieme alla teoria ed alle regole della grafica e della comunicazione multimediale moderna, le tecniche fondamentali per muoverti nel mondo del web e dei social, padroneggiando tutti gli strumenti necessari.

Chi può iscriversi al corso

Il corso è rivolto a tutti, studenti e non con l'obiettivo di intraprendere un percorso formativo di valore.

Richiesto il proprio computer con i programmi installati della suite adobe (Rec.min. 2017).

Programma del Corso

Primo Modulo

Il Processo dei codici della comunicazione

Percezione visiva e tecnica della visione

Forma e progetto

1. Armonia dei rapporti e sezione aurea
2. Forma e composizione
3. Forma Uomo: elementi della visione del corpo

Le figure ambigue e le illusioni ottiche

1. Retini ed effetti del campo
2. Analisi della forma
3. Struttura e costruzione
4. Il linguaggio delle forme
5. Combinazioni di forme e colori
6. Le illustrazioni e il rapporto tra forme e spessori

La composizione

1. Spazio e campo, dal dattiloscritto alla composizione grafica
2. Moduli e frequenza della lettere
3. Il dattiloscritto e sua struttura
4. La correzione delle bozze

Il linguaggio dei colori

1. Il colore e la luce
2. Peculiarità dei pigmenti
3. Teoria dei colori
4. Colore e percezione
5. Contrasti e rapporti cromatici
6. Materiali e metodi dell'utilizzo del colore
7. Psicologia del colore
8. Composizione dei colori
9. I colori visti dal monitor

Le regole dell'editing

1. Grammatica e norme di editing
2. Composizione e impaginazione
3. Nomenclature e famiglie di caratteri
4. La leggibilità dei caratteri

1. Norme Din e formati Uni
2. Allestimento e confezione
3. Leggibilità in rapporto al corpo
4. L'immagine nel testo
5. Disegno e lettering
- 6.

Il linguaggio pubblicitario

1. La comunicazione verbale
2. Segno e forma
3. Lo stereotipo visivo

Metodi di lavoro

1. Architettura della pagina
2. La progettazione di una pagina ottenuta dalla sezione aurea
3. Griglie e formati

Progettazione e applicazioni

1. Brochure, Locandine, depliant, riviste, cataloghi, giornali periodici, illustrazioni.

Immagine coordinata

1. Il marchio e logotipo
2. I linguaggi visivi
3. Texture e entropia degli oggetti
4. Pittogrammi
5. Elementi costitutivi
6. Biglietti da visita, manifesti, locandine, buste, invito

Uso delle carte

Packaging

1. La forma tridimensionale
2. Uso della fustella e sua progettazione

Il manuale

1. Per l'immagine coordinata
2. Per il marchio e suo utilizzo

La grafica nella storia

1. Le origini della grafica

Elementi di tipografia

1. Storia della stampa tipografica
2. Struttura del carattere tipografico
3. Font e rappresentazione di titoli e testi
4. Il carattere e la sua costruzione
5. Spaziatura e unita' di misura
6. Correzioni ottiche nella composizione
7. Leggibilita' in rapporto al corpo
8. L'immagine nel testo
9. Disegno e lettering

Misura / conversione

1. Sistemi di misura e conversione
2. Proporzioni e sistemi per ingrandire e ridurre
3. Ridimensionare le immagini

La carta / peculiarita'

1. Materie prime e fabbricazione
2. Peso e risma
3. Norme Din e formati Uni
4. Allestimento e confezione

TECNOLOGIA INFORMATICA

1. Adobe Photoshop
2. Adobe Illustrator
3. Adobe In-Design

PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE

1. Ricerca dei materiali e loro applicazioni
2. Grafica creativa
3. Illustrazione

DISEGNO GRAFICO E TEORICO

1. Anatomia dell'immagine
2. Stilizzazione e sviluppo di un'idea

TEORIA DEL COLORE

COMUNICAZIONE PUBBLICITARIA

PSICOLOGIA DELLA PERCEZIONE VISIVA

Brevi accenni di STORIA DELL'ARTE

GRAMMATICA DELLA COMUNICAZIONE

Secondo Modulo

Tutti gli strumenti e i trucchi per padroneggiare photoshop.

1. La gestione base di photoshop
2. Definizione di immagine digitale; Formati dei file immagini
3. I livelli e il loro utilizzo
4. Le selezioni
5. I canali di colore
6. Il testo
7. Il disegno forma e tracce
8. Gli oggetti avanzati
9. Tecniche di fotoritocco e fotocomposizione
10. Modifiche alle immagini: trasformazioni, colori, effetti, filtri
11. Bilanciamento dei colori e livelli di contrasto e luminosità
12. Scannerizzazione delle immagini a colori e in bianco e nero
13. Creazione di effetti speciali
14. Stampa in quadricromia.
15. Tecniche di mascheratura, uso del pannello Maschere
16. Ridimensionare col Ridimensionamento basato sui contenuti
17. Livelli di regolazione, riempimento e pattern
18. Uso dei canali
19. Lavorare con pennelli e pattern
20. Uso avanzato di filtri ed effetti
21. Uso degli stili livello
22. Automatizzare il lavoro: uso delle azioni, impostazione delle librerie, creazione di droplet e batch
23. Profili colore e problematiche di stampa
24. Elementi di trattamento di video in Photoshop
25. Tecniche di composizione,
26. Come realizzare Maschere avanzate
27. Scontornare con lo strumento Penna
28. Livelli di regolazione avanzati
29. Lavorare con i canali tecniche di mascheratura avanzata
30. filtri ed effetti e loro applicazioni
31. Uso degli strumenti di colorazione del bianco e nero
32. Come realizzare un'illustrazione digitale
33. Il ritocco delle immagini (avanzato).
34. Progetto contestuale a tema singolo

Terzo Modulo

Tutti gli strumenti e i trucchi per padroneggiare illustrator.

- Illustrator primi passi

A. Panoramica di Illustrator

1. grafica vettoriale e grafica bitmap
2. L'interfaccia
3. L'area di lavoro
4. impostazione di un documento

B. Gli strumenti di base

5. Il pannello di controllo
6. Selezionare e posizionare
7. Il disegnare delle forme
8. Lo strumento PENNA :
 - segmenti e curve
 - Maniglie e punti di ancoraggio

C. Tratto e riempimento

9. pannello campioni e pannello colore
10. Metodi di colore
11. La guida colori
12. L'opzione campione "globale"
13. Tonalità e tinta

D. Righelli, guide, impostare un layout

14. Lo strumento Tavola disegno
15. Disegnare con la matita
16. Gestire i tracciati e modificare i punti
17. Il pannello elaborazione tracciati

D. Pennelli ed oggetti

18. Strumento pennello
19. strumento gomma
20. Strumento pennello tracciato chiuso
21. Operazioni con le selezioni

22. Gestire gruppi e sottogruppi
23. Trasformazione e ridimensionamento

E. Pannelli, effetti e maschere

24. Il pannello aspetto
25. Attributi multipli per un oggetto
26. Il pannello Trasparenza
27. Effetti di stile
28. Effetti raster e vettoriali
29. Lavorare con le immagini aster
30. Importare, collegare, incorporare le immagini
31. Le Maschere di ritaglio

F. I livelli, la pittura dinamica

32. Il pannello Livelli
33. Gerarchia tra i livelli
34. Livelli ed aspetto
35. Allinea e distribuisce
36. Pittura dinamica

G. Il testo, il salvataggio

37. Lavorare con il testo
38. Pannelli carattere e paragrafo
39. Testo su tracciato
40. concatenare il testo
41. Trasformare il testo in tracciati
42. Salvare ed esportare in vari formati
43. Salvare in PDF

Quarto Modulo

Tutti gli strumenti e i trucchi per padroneggiare Indesign.

- InDesign primi passi

A. Introduzione al software

1. Interfaccia
2. Strumenti e pannelli
3. Personalizzare l'area di lavoro
4. Suggerimenti e scorciatoie
5. Preferenze di base

B. Gestire il layout

6. Il pannello pagine
7. Pagine mastro e pagine del documento
8. Gli oggetti mastro
9. Numerazione automatica
10. Svincolare gli oggetti mastro
11. Convertire una pagina esistente in pagina mastro

C. La formattazione del testo

12. Importare dai software editor di testo
13. I vari formati supportati
14. Formattazione base
15. Capilettera
16. Stili di paragrafo e di carattere
17. Lavorare con i blocchi di testo
17. Creare e modificare tabelle
19. Testo su tracciato
20. Controllo ortografico
21. Contorna con testo

D. Il colore

22. Campioni e tinte
23. Sfumature
24. Tinte piatte
25. Campionare un colore da oggetti e immagini
26. La gestione del colore sincronizzata

E. Disegno ed oggetti

27. Tracciati e forme
28. Gli strumenti di disegno
29. Riempimento e traccia
30. Selezionare e trasformare gli oggetti
31. Gestire gli oggetti: allineare e raggruppare
32. Importare o incollare i tracciati di Illustrator
33. Supporto del formato nativo di Illustrator
34. Effetti grafici

F. Il colore

35. Campioni e tinte
36. Sfumature
37. Tinte piatte
38. Campionare un colore da oggetti e immagini
39. La gestione del colore sincronizzata

G. Importare le immagini

40. Formati supportati e loro caratteristiche
41. Supporto formati nativi di Photoshop
42. Pannello collegamenti
43. Importare file PDF multipagina
44. Adattare l'immagine alla cornice
45. Agire sulla cornice o sul contenuto

F. Output: esportazione e stampa

46. Esportare in formato PDF
47. Predefiniti di esportazione in PDF in relazione all'utilizzo
48. Esportare in formato SWF
49. Esportare per Flash e Dreamweaver
50. Stampare i documenti
51. Verifica preliminare
52. Le opzioni di stampa

H. Progetto stampa 1

53. Progettazione di uno stampato pubblicitario
54. composto da immagini da importare e da grafica da realizzare e ottimizzare

Obiettivi del Corso

Il corso di grafica pubblicitaria ed editoriale prevede un'accurato e approfondito studio dei metodi principali usati e trattati nell'ambiente lavorativo professionale di tutti i giorni, nello svolgimento delle varie attività creative, dalla prima fase concettuale e di rough, ai layout semidefinitivi e definitivi. Le varie fasi saranno illustrate attraverso la realizzazione di Layout pubblicitari dallo schizzo preliminare alla realizzazione di vere e proprie opere creative.

Inoltre gli allievi saranno tenuti a tenere un proprio book dei diversi lavori svolti durante il corso, aggiornandolo di volta in volta durante le varie lezioni.

Ogni argomento trattato comprenderà una parte operativa di apprendimento all'uso dei programmi di grafica come Illustrator, In-Design e Photoshop, e una parte teorico pratica, dove saranno approfonditi l'uso dei materiali e delle tecniche dei migliori professionisti del mondo della grafica e della comunicazione moderna.

Gli allievi riceveranno a fine corso un attestato di frequenza della Katal Academy con un punteggio relativo in base ai risultati ottenuti.

Ogni allievo avrà sul sito della scuola un proprio spazio dove pubblicare i lavori più significativi e interessanti, e inoltre nel catalogo trimestrale edito dalla Katal Academy potrà ulteriormente partecipare creativamente e attivamente alla realizzazione e alla stesura dei contenuti e delle immagini.

Tale catalogo sarà distribuito negli studi grafici e nelle agenzie pubblicitarie principali Italiane.

A fine corso gli allievi avranno la giusta preparazione e competenza richiesta in ambito professionale dagli standard EUROPEI.

Gli Insegnanti

Gli Insegnanti della Katal Academy provengono esclusivamente dal mondo professionale della comunicazione visiva.

Sono Grafici, Illustratori, Fotografi, Film-Maker, Visual-Designer, Web-Master che svolgono oltre alla propria attività quella di insegnanti, per passione, per accrescere le proprie esperienze insieme a quella degli allievi, per mettere a disposizione degli altri le proprie conoscenze acquisite in anni di esperienza lavorativa.

Le comprovate capacità di relazionarsi con gli altri e l'affiatamento del gruppo di lavoro della Katal Academy, permettono ogni giorno di apportare nuova linfa e idee per crescere insieme.

Quinto Modulo

Tutti gli strumenti e i trucchi per padroneggiare i Social.

1. Dai media ai social media cos'è cambiato? Introduzione
2. Fenomeno Facebook diffusione e capillarità
3. Fenomeno Instagram diffusione e capillarità
4. Social vs Sito Web pro e contro
5. Profilo o Pagina Ufficiale: differenze
6. Costruiamo una Pagina Ufficiale
7. Costruzione del pubblico della pagina
8. Facebook advertising cos'è e come si quantifica
9. Come gestire il budget delle campagne
10. Obiettivo traffico, obiettivo interazione
11. Pubblico caldo, pubblico freddo
12. Targetizzazione del pubblico personalizzato, pubblico simile, interessi
13. Retargeting
14. Facebook Pixel
15. Lead generation
16. Monitoraggio e misurazione
17. Case histories
18. Spazio domande