

INSEGNAMENTO	DOCENTE	CFA
Informatica per la grafica (editoria multimediale)	Maurizio Carnago	6

OBIETTIVI FORMATIVI E RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI ►

- Conoscere i formati grafici per l'elaborazione dei progetti e la successiva lavorazione (pubblicazione online e stampa), saper impostare correttamente un documento in base alla destinazione: servizi web specifici, pdf interattivi, e-reader (Kindle, Kobo, ecc...). Conoscere la tecnologia e-ink, le necessità del formato .epub.
- Sapere come si compone un impaginato e quindi scegliere la griglia e gli elementi adatti per essere riorganizzati in base ai diversi supporti. Saper elaborare una pubblicazione in formato digitale per il web compatibile con browser desktop e mobile.

APPORTO SPECIFICO AL PROFILO PROFESSIONALE / CULTURALE ►

- Conoscere la tecnologia attuale per offrire al cliente la miglior soluzione per le necessità specifiche. Offrire un'opportunità di comunicazione adatta ai tempi e scalabile. Saper organizzare i contenuti e le risorse per lavorare in gruppo.
- Sapere come si è evoluta l'editoria digitale dal primo approccio con l'informatica fino ai giorni nostri.

PREREQUISITI RICHIESTI ►

- Conoscenza base del computer: gestire file e cartelle, installare font.
- Conoscenza di InDesign: Caselle di testo e immagini, stili di testo, pagine mastro.
- Conoscenza delle proprietà dei principali formati grafici digitali: JPEG, PNG, TIFF, PDF e la grafica vettoriale.

CONTENUTI DELL'INSEGNAMENTO ►

Gli argomenti qui elencati non sono in ordine cronologico perché vengono distribuiti gradualmente all'interno dei moduli

- I formati per l'audio e il video digitale (2 h)
- Gestire layout digitali e formati grafici per pubblicazione sul web (12 h)
- Editor di testo per generare documenti editoriali digitali (10 h)
- InDesign per l'interattività (10 h)
- Piattaforme di pubblicazione digitale (2 h)
- Progetti in laboratorio (20 h)
- Verifiche (4 h)

Argomenti in ordine:

1. Supporti per l'editoria digitale: Ebook, e-ink, piattaforme di pubblicazione digitale.
2. Nozioni di InDesign avanzato: Interattività, pop-up, campi da compilare, inserimento di elementi multimediali.
3. L'editoria informatica: Scrivere i contenuti in Markdown, il linguaggio del web: HTML, CSS, Gestori di contenuti.

Alternati da esercitazioni in laboratorio e approfondimenti del mondo editoriale digitale e della tecnologia attuale per gestire con ordine e precisione i contenuti e il materiale a disposizione.

ARGOMENTI ►

- **I formati per l'audio e il video digitale:** Formati audio e video, le loro proprietà e utilizzi in ambito di montaggio video e compressione per la pubblicazione di documenti digitali da riprodurre su dispositivi e sul web.
- **Gestire layout digitali e formati grafici per pubblicazione sul web:** I formati grafici moderni per la corretta pubblicazione e gestione del materiale all'interno di documenti digitali e online. I linguaggi Markdown, HTML5, CSS, e i formati WebP e SVG.
- **Editor di testo:** Gli editor semplici messi a disposizione per generare documenti di editoria digitale: LibreOffice, Kindle Create.
- **InDesign per l'interattività:** Impostare il documento con box di testo e immagine, livelli e le pagine mastro, stili di paragrafo, stili di carattere, stili di oggetto, distribuzione del testo. Collegamenti ipertestuali e pulsanti. Aggiungere interattività al documento: transizioni, pop-up, filmati, audio.
- **Piattaforme di pubblicazione digitale:** Patreon, Tapas, Amazon.
- **Progetti in laboratorio:** Esercizi volti alla produzione di elaborati sempre più complessi, dal semplice libro in epub a presentazioni multimediali e interattive alla pubblicazione editoriale sul web.
- **Verifiche**

METODI DIDATTICI ►

Vengono messi a disposizione dal docente alcuni esempi di pubblicazioni digitali sia per dispositivi che per il web per permettere agli studenti di adattare i propri contenuti al layout richiesto dal lavoro. Vengono visionati i file di lavorazione per comprendere i meccanismi offerti dal software di impaginazione per ottenere il risultato finale.

Una panoramica dei servizi di pubblicazione e gestori di contenuti abitua gli studenti a comprendere come preparare correttamente il materiale per la futura pubblicazione.

Dall'esperienza maturata in laboratorio gli studenti devono saper riconoscere quale situazione editoriale dovranno affrontare e di conseguenza pianificare al meglio quali strumenti utilizzare per portare a termine il lavoro.

Partendo dagli esercizi svolti in laboratorio gli studenti devono applicare gli stessi processi in situazioni differenti, aggiungendo un tocco creativo personale.

Ogni strumento analizzato in laboratorio ha un'applicazione generica, ma le sue impostazioni possono essere modificate per venire incontro a esigenze specifiche e per compenetrarsi con altri strumenti. Gli studenti devono studiare le possibili variabili per ottenere i risultati desiderati.

Gli studenti devono conoscere gli strumenti principali per costruire un layout efficace per lo scopo e i principali formati grafici e multimediali per la condivisione del materiale digitale e per la corretta pubblicazione.

BIBLIOGRAFIA ►

- SIMON GARFIELD, *Sei proprio il mio typo*
- GAVIN AMBROSE, PAUL HARRIS, *Il manuale del graphic design. Progettazione e produzione*
- MASSIMO CREMAGNANI, *Stampa Digitale, Capitolo Uno*
- Manuale per la pubblicazione digitale di Adobe: <https://helpx.adobe.com/it/indesign/using/publish-online.html>
- Documentazione formato WebP: <https://developers.google.com/speed/webp>
- Documentazione formato SVG: <https://www.w3.org/Graphics/SVG>
- Grafigata.com

Dispense

- Formati e linguaggi per la grafica digitale
- Guida di InDesign avanzata
- Linguaggio Markdown
- Linguaggi HTML e CSS