

Operatore grafico e di stampa

DESCRIZIONE SINTETICA

L'Operatore grafico e di stampa è in grado di intervenire nelle diverse fasi del processo di produzione grafica e di stampa, attraverso attività di elaborazione di un prodotto grafico e di gestione di un prodotto stampa a partire dalle specifiche tecniche e stilistiche definite nel progetto e tenendo conto del tipo di supporto con cui deve essere veicolato.

AREA PROFESSIONALE

Progettazione e produzione prodotti grafici

LIVELLO EQF

3° livello

REFERENZIAZIONI COLLEGATE – COLLEGABILI ALLA FIGURA

CP 2011	3.4.4.1.1 Grafici 6.3.4.1.0 Operatori delle attività poligrafiche di pre-stampa 6.3.4.2.0 Stampatori offset e alla rotativa
ATECO 2007	58.11.00 Edizione di libri 58.21.00 Edizione di giochi per computer 58.29.00 Edizione di altri software a pacchetto (esclusi giochi per computer) 58.19.00 Altre attività editoriali 58.13.00 Edizione di quotidiani 58.14.00 Edizione di riviste e periodici 63.99.00 Altre attività dei servizi di informazione nca 18.11.00 Stampa di giornali 18.12.00 Altra stampa 18.13.00 Lavorazioni preliminari alla stampa e ai media

CORRELAZIONE ALL'ATLANTE DEL LAVORO E DELLE QUALIFICAZIONI

Settore economico professionale (SEP)	SEP 17 Stampa ed editoria
Aree di attività (ADA)	ADA.17.01.04 (ex ADA.12.113.364) - Progettazione e realizzazione del prodotto grafico editoriale ADA.17.02.04 (ex ADA.12.118.348) - Progettazione e realizzazione del prodotto grafico editoriale periodico (cartacea e multimediale) ADA.17.03.02 (ex ADA.12.117.346) - Realizzazione della stampa digitale, offset e rotativa

Unità di Competenza	Capacità (essere in grado di)	Conoscenze (conoscere)
1. Raffigurazione prodotto grafico	<p>comprendere caratteristiche tecniche e stilistiche, finalità comunicative e destinazione d'uso del prodotto grafico interpretando le specifiche definite nel progetto</p> <p>individuare fonti (data base, piattaforme, social media, ecc.) e strumenti per l'acquisizione di materiali per la grafica idonei al prodotto e al tipo di produzione</p> <p>individuare la documentazione e tutte le informazioni inerenti i diversi elementi che compongono il progetto grafico (testi, immagini statiche, video, suoni, animazioni, ecc.) tenendo conto del processo di realizzazione del prodotto</p> <p>riconoscere i principali formati grafici (JPG, GIF, PNG, TIFF, PCX, BMP, ecc.) e relative specifiche (codifica, colore, organizzazione, compressione, ecc.) necessari a garantire l'interoperabilità dei file nei diversi supporti di pubblicazione</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ il processo di realizzazione di un prodotto grafico ➤ principali tipologie di prodotti grafici tradizionali e digitali ➤ principali formati file per la grafica (jpeg, gif, png, ecc.) ➤ la classificazione dei colori, gli accordi cromatici, i contrasti. ➤ principali caratteri di testo e loro classificazione
2. Lavorazione prodotto grafico	<p>riconoscere le diverse modalità di rappresentazione grafica dei testi e dei simboli (font, forme, proporzioni, ecc.) valutando le combinazioni più idonee al risultato atteso (effetto cromatico, leggibilità, contrasti, ecc.)</p> <p>individuare gli strumenti e le tecniche più adeguate alla elaborazione dei contenuti testuali e all'impaginazione dei diversi elementi in funzione delle esigenze di pubblicazione</p> <p>applicare tecniche e strumenti per la creazione e riproduzione di disegni e illustrazioni grafiche attraverso l'utilizzo di applicativi per la grafica vettoriale</p> <p>adottare i tool e gli applicativi più appropriati a editare e comporre immagini attraverso operazioni di colorazione, fotoritocco e fotomontaggio</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ tecniche di composizione e impaginazione ➤ tecniche e tecnologie di acquisizione e trattamento delle immagini ➤ principi di funzionamento foto e video camere digitali
3. Trattamento elementi grafici ipermediali	<p>comprendere l'architettura strutturale e l'organizzazione delle informazioni (testo, immagini, suoni, ecc.) di un messaggio ipermediale riconoscendo caratteristiche tecniche e funzionali dei diversi linguaggi di cui si compone</p> <p>adottare strumenti tecnologici e digitali (macchina fotografica, video camera, sim, ecc.) per l'acquisizione ed elaborazione di elementi (immagini, filmati, animazioni, ecc.) per la produzione di ipermedia (ad es. pagina web)</p> <p>adottare applicativi informatici e tecniche per la creazione e elaborazione di immagini 2D e per la trasformazione di modelli e animazioni in 3D</p> <p>individuare i software e le strumentazioni di base per il montaggio di applicazioni ipermediali e interfaccia grafiche di siti web</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ principi di grafica vettoriale ➤ tecniche e strumenti di impostazione di uno stampato ➤ principali sistemi e tecniche di stampa e allestimento ➤ principali matrici di stampa ➤ principali linguaggi di programmazione web ➤ il linguaggio ipertestuale e le sue evoluzioni
4. Gestione processo di stampa	<p>individuare le tecniche e i parametri da applicare per la formatura e la produzione della prova di stampa tenendo conto delle potenzialità prestazionali e limiti materiali dei principali sistemi di stampa (digitale, offset, serigrafica, ecc.)</p> <p>identificare le tecniche e le modalità più adeguate alla configurazione dei principali sistemi di stampa ponendo attenzione all'aspetto degli stampati da acquisire (formato, colore, posizionamento dei grafismi, ecc.)</p> <p>definire la tiratura più idonea al raggiungimento degli standard quali-quantitativi previsti, anche in relazione alle esigenze di allestimento e agli scarti</p> <p>adottare le tecniche e gli strumenti più idonei all'allestimento degli stampati (fustellatura, cordonatura, rifilo, ecc.) in funzione del tipo di prodotto da produrre (libro, espositore, catalogo, ecc.)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ terminologia tecnica specifica del settore in lingua inglese ➤ nozioni di copyright e norme su licenze d'uso ➤ principi comuni e aspetti applicativi della legislazione vigente in materia di sicurezza ➤ la sicurezza sul lavoro: regole e modalità di comportamento (generali e specifiche)

Riferimenti per lo sviluppo, la valutazione, la formalizzazione e la certificazione delle competenze

UNITÀ DI COMPETENZA		
1. Raffigurazione prodotto grafico		
INDICATORI	CAPACITÀ	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> ➤ ricognizione caratteristiche e specifiche tecniche progetto grafico ➤ studio degli aspetti comunicativi e creativi ➤ definizione formati file per tipologia di supporto 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ comprendere caratteristiche tecniche e stilistiche, finalità comunicative e destinazione d'uso del prodotto grafico interpretando le specifiche definite nel progetto ➤ individuare fonti (data base, piattaforme, social media, ecc.) e strumenti per l'acquisizione di materiali per la grafica idonei al prodotto e al tipo di produzione ➤ individuare la documentazione e tutte le informazioni inerenti i diversi elementi che compongono il progetto grafico (testi, immagini statiche, video, suoni, animazioni, ecc.) tenendo conto del processo di realizzazione del prodotto ➤ riconoscere i principali formati grafici (JPG, GIF, PNG, TIFF, PCX, BMP, ecc.) e relative specifiche (codifica, colore, organizzazione, compressione, ecc.) necessari a garantire l'interoperabilità dei file nei diversi supporti di pubblicazione 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ il processo di realizzazione di un prodotto grafico ➤ principali tipologie di prodotti grafici tradizionali e digitali ➤ principali formati file per la grafica (jpeg, gif, png, ecc.) ➤ terminologia tecnica specifica del settore in lingua inglese ➤ principi comuni e aspetti applicativi della legislazione vigente in materia di sicurezza ➤ la sicurezza sul lavoro: regole e modalità di comportamento (generali e specifiche)
RISULTATO ATTESO		
caratteristiche distintive del prodotto grafico esaminate e comprese		

UNITÀ DI COMPETENZA		
2. Lavorazione prodotto grafico		
INDICATORI	CAPACITÀ	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> ➤ selezione e lavorazione contenuti testuali ➤ acquisizione e trattamento immagini ➤ impaginazione degli elementi grafici 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ riconoscere le diverse modalità di rappresentazione grafica dei testi e dei simboli (font, forme, proporzioni, ecc.) valutando le combinazioni più idonee al risultato atteso (effetto cromatico, leggibilità, contrasti, ecc.) ➤ individuare gli strumenti e le tecniche più adeguate alla elaborazione dei contenuti testuali e all'impaginazione dei diversi elementi in funzione delle esigenze di pubblicazione ➤ applicare tecniche e strumenti per la creazione e riproduzione di disegni e illustrazioni grafiche attraverso l'utilizzo di applicativi per la grafica vettoriale ➤ adottare i tool e gli applicativi più appropriati a editare e comporre immagini attraverso operazioni di colorazione, fotoritocco e fotomontaggio 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ la classificazione dei colori, gli accordi cromatici, i contrasti. ➤ principali caratteri di testo e loro classificazione ➤ tecniche di composizione e impaginazione ➤ tecniche e tecnologie di acquisizione e trattamento delle immagini ➤ principi di grafica vettoriale ➤ tecniche e strumenti di impostazione di uno stampato ➤ terminologia tecnica specifica del settore in lingua inglese ➤ nozioni di copyright e norme su licenze d'uso ➤ principi comuni e aspetti applicativi della legislazione vigente in materia di sicurezza ➤ la sicurezza sul lavoro: regole e modalità di comportamento (generali e specifiche)
RISULTATO ATTESO		
prodotto grafico elaborato sulla base delle indicazioni ricevute e della documentazione di progetto		

UNITÀ DI COMPETENZA

3. Trattamento elementi grafici ipermediali

INDICATORI	CAPACITÀ	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> ➤ acquisizione e elaborazione di elementi grafici ipermediali ➤ composizione di interfacce grafici su pagine web 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ comprendere l'architettura strutturale e l'organizzazione delle informazioni (testo, immagini, suoni, ecc.) di un messaggio ipermediale riconoscendo caratteristiche tecniche e funzionali dei diversi linguaggi di cui si compone ➤ adottare strumenti tecnologici e digitali (macchina fotografica, video camera, sim, ecc.) per l'acquisizione ed elaborazione di elementi (immagini, filmati, animazioni, ecc.) per la produzione di ipermedia (ad es. pagina web) ➤ adottare applicativi informatici e tecniche per la creazione e elaborazione di immagini 2D e per la trasformazione di modelli e animazioni in 3D ➤ individuare i software e le strumentazioni di base per il montaggio di applicazioni ipermediali e interfaccia grafiche di siti web 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ tecniche e tecnologie di acquisizione e trattamento delle immagini ➤ principi di funzionamento foto e video camere digitali ➤ principali linguaggi di programmazione web ➤ il linguaggio ipertestuale e le sue evoluzioni ➤ terminologia tecnica specifica del settore in lingua inglese ➤ nozioni di copyright e norme su licenze d'uso ➤ principi comuni e aspetti applicativi della legislazione vigente in materia di sicurezza ➤ la sicurezza sul lavoro: regole e modalità di comportamento (generali e specifiche)

RISULTATO ATTESO

elementi grafici predisposti in coerenza con le caratteristiche distintive della pubblicazione ipermediale

UNITÀ DI COMPETENZA

4. Gestione processo di stampa

INDICATORI	CAPACITÀ	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> ➤ formatura prove di stampa ➤ regolazione parametri di funzionamento del sistema di stampa ➤ messa a punto tiratura ➤ allestimento stampati 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ individuare le tecniche e i parametri da applicare per la formatura e la produzione della prova di stampa tenendo conto delle potenzialità prestazionali e limiti materiali dei principali sistemi di stampa (digitale, offset, serigrafica, ecc.) ➤ identificare le tecniche e le modalità più adeguate alla configurazione dei principali sistemi di stampa ponendo attenzione all'aspetto degli stampati da acquisire (formato, colore, posizionamento dei grafismi, ecc.) ➤ definire la tiratura più idonea al raggiungimento degli standard quali-quantitativi previsti, anche in relazione alle esigenze di allestimento e agli scarti ➤ adottare le tecniche e gli strumenti più idonei all'allestimento degli stampati (fustellatura, cordonatura, rifilo, ecc.) in funzione del tipo di prodotto da produrre (libro, espositore, catalogo, ecc.) 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ il processo di realizzazione di un prodotto grafico ➤ principali tipologie di prodotti grafici tradizionali e digitali ➤ tecniche e strumenti di impostazione di uno stampato ➤ principali sistemi e tecniche di stampa e allestimento ➤ principali matrici di stampa ➤ terminologia tecnica specifica del settore in lingua inglese ➤ principi comuni e aspetti applicativi della legislazione vigente in materia di sicurezza ➤ la sicurezza sul lavoro: regole e modalità di comportamento (generali e specifiche)

RISULTATO ATTESO

stampati realizzati in coerenza con il progetto grafico e gli standard di allestimento definiti