

ITS Strategic Visual Designer

Per la cultura e il territorio



01.

Cosa sono gli ITS?

02.

Titolo di studio

03.

Cos'è I-Crea?

04.

Obiettivo del corso

05.

Target

06.

Piano di studi

07.

Didattica

08.

Project work e stage

09.

Competenze trasmesse e profili professionali

10.

Informazioni

01. Cosa sono gli ITS?

Gli ITS sono percorsi della durata di due anni, che si sviluppano in parallelo al sistema universitario e che consentono di acquisire conoscenze, abilità e competenze per formare professionisti qualificati nelle aree strategiche per lo sviluppo e la competitività del nostro paese.

I percorsi hanno durata complessiva di 2.000 ore, di cui 800 ore in stage curriculare. Rappresentano un ponte tra la scuola e il lavoro: la presenza delle imprese nella progettazione e realizzazione dei percorsi favorisce un rapido inserimento lavorativo. In Lombardia oltre l'80% degli studenti ha trovato lavoro entro un anno dal diploma.

02. Titolo di studio

Si consegue un "Diploma Tecnico Superiore" con la certificazione delle competenze corrispondenti al V livello del Quadro Europeo delle qualifiche.

Il titolo è spendibile su tutto il territorio nazionale e corredato dall'"EUROPASS diploma supplement" per permetterne il riconoscimento anche nei Paesi dell'Unione Europea.

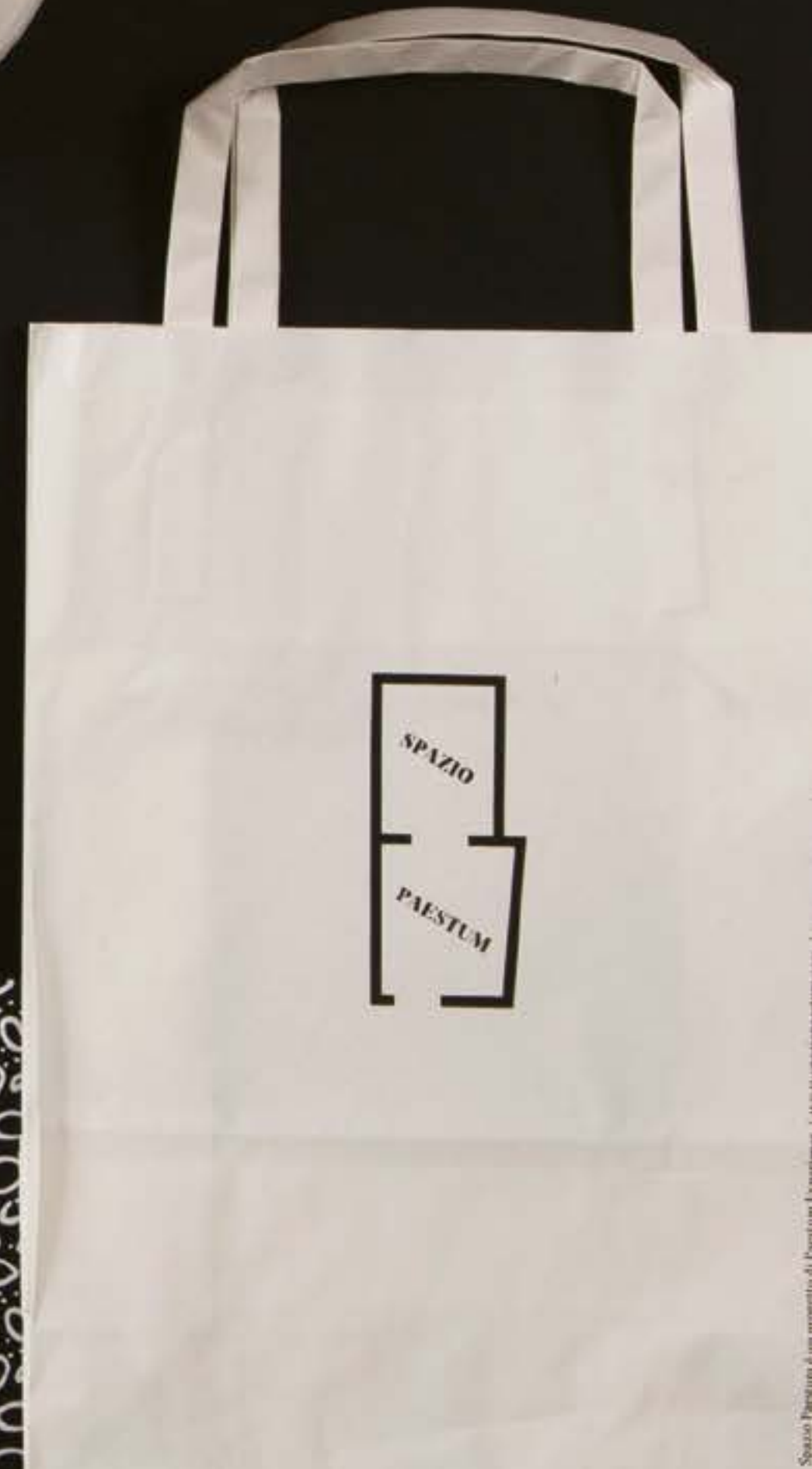
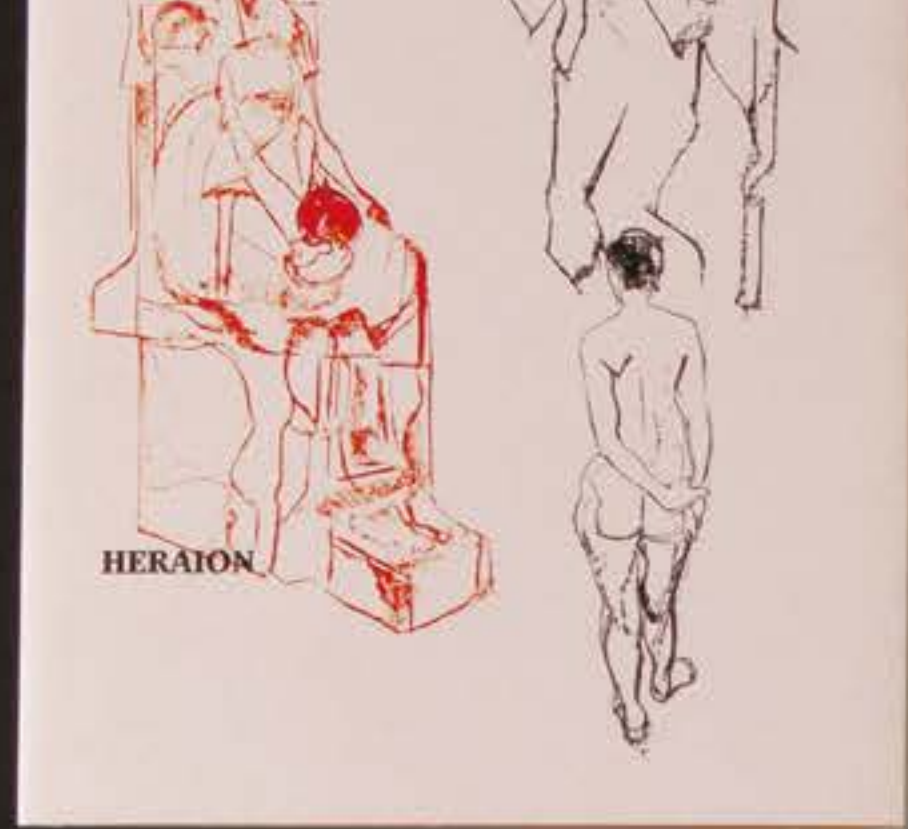
03. Cos'è I-Crea?

I-CREA Academy - Fondazione ITS per le imprese culturali e il territorio nasce con l'obiettivo di promuovere i beni e le attività culturali del territorio italiano, attraverso percorsi formativi espressamente rivolti al mondo della cultura.

Per questo motivo, I-CREA Academy lavora per formare professionisti in grado di valorizzare le attività culturali attraverso l'utilizzo di nuove tecnologie e nuovi linguaggi comunicativi. Il nostro compito è quello di preparare figure competenti che sappiano combinare tecniche tradizionali tipiche della conservazione del patrimonio e dei beni culturali con abilità e conoscenze innovative legate alla digitalizzazione.

I soci fondatori di I-CREA Academy si caratterizzano per esperienze formative ed expertise complementari che ben intercettano i fabbisogni non solo delle industrie culturali in senso stretto, ma anche di imprese con un orientamento più creative-driven e di imprese artigiane con una vocazione culturale tipiche del Made in Italy:

Fondazione LA TRIENNALE DI MILANO – AFOL Metropolitana – LIUC - Università Carlo Cattaneo – LABA - Libera Accademia Belle Arti – Assolavoro – Istituto Professionale Kandinsky – Istituto Scuola Fabio Besta – Città Metropolitana di Milano – Comune di Pieve Emanuele.



04. Obiettivo del corso

Il corso, progettato in collaborazione con CFP Bauer e i principali studi grafici del settore, forma una figura professionale in grado di analizzare e comprendere il sistema culturale e territoriale in cui si inserisce, relazionandosi con gli attori che ne fanno parte, individuandone il potenziale comunicativo e una strategia per lo sviluppo di un'identità visiva, grazie alla collaborazione sinergica con una rete di specialisti di cui diventa una figura nodale.

È in grado di progettare ed affiancare nuove possibilità comunicative e tecnologiche ai consolidati metodi della progettazione visiva grazie alla conoscenza dei media contemporanei.

I corsi prevedono un impegno medio di 20 ore a settimana.

05. Target

Il corso è destinato a 25 candidati in possesso di:

- Età superiore ai 18 anni alla data di avvio del corso
- Residenza o domicilio in Lombardia
- Diploma di Istruzione Secondaria Superiore o Diploma professionale di IV anno leFP + certificato IFTS

06. Piano di studi

Metodologia e strategie della progettazione

- Design Thinking
- Ricerca per il progetto: ricerca visiva e raccolta dati (ENG)
- Marketing Culturale e Valoriale
- Storytelling e redazione del brief

Visual Design

- Identità e sistemi visivi per la cultura, il territorio e il turismo
- Exhibition design
- Progettazione editoriale
- Photoediting
- Signage & Wayfinding
- Racconto visivo del progetto

Digital Design and New Media

- Data Visualisation: Introduction (ENG)
- Social media content management e design
- Motion Design: Introduction (ENG)
- Nuovi linguaggi multimediali
- UX/UI: Architettura dell'informazione e design

Cultura Visuale

- Storia della comunicazione visiva (ENG)
- Storia dei linguaggi multimediali
- Comunicazione culturale per la valorizzazione del territorio
- Cultura visiva

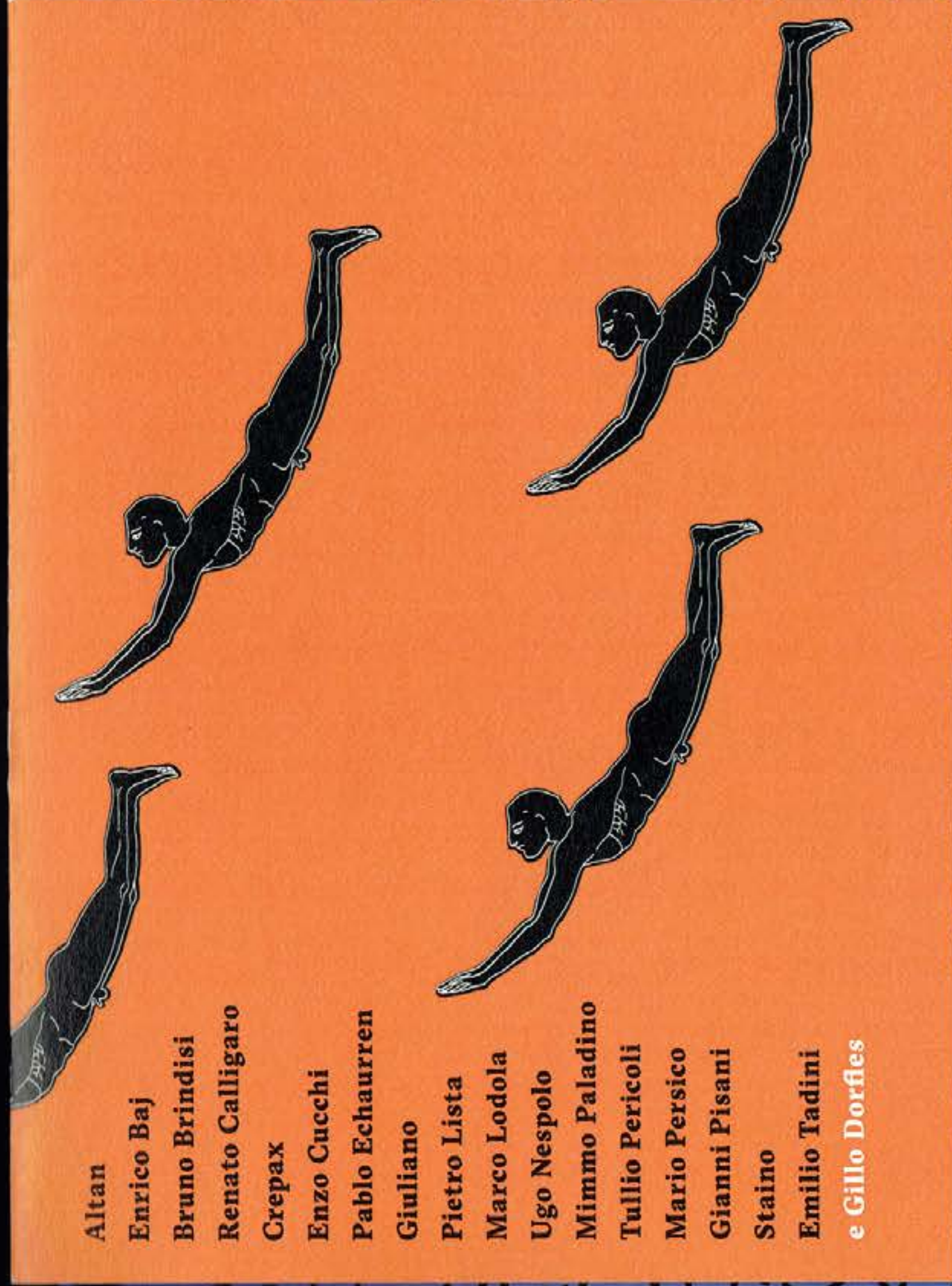
Inglese Specialistico

Job Training

- Personal Branding e auto imprenditorialità
- Portfolio e media per la narrazione professionale
- Portfolio Review e colloquio
- Gestione efficace delle relazioni
- Strumenti per il project management

Alcuni dei nostri docenti:

Studio FM – Tomo Tomo – Ascione Magro – OLGA Studio – Jekyll & Hyde – Collettivo Discipula – 100 km Studio



Altan

Enrico Baj

Bruno Brindisi

Renato Calligaro

Crepax

Enzo Cucchi

Pablo Echaurren

Giuliano

Pietro Lista

Marco Lodola

Ugo Nespolo

Mimmo Paladino

Tullio Pericoli

Mario Persico

Gianni Pisani

Staino

Emilio Tadini

e Gillo Dorfles

IL TUFFATORE DI



07. Didattica

La didattica, affidata a docenti professionisti del settore, si articola in lezioni teoriche frontali e attività progettuali in forma di esercitazione. Le lezioni teoriche hanno lo scopo di fornire gli strumenti culturali e di analisi necessari alla gestione del progetto grafico mentre le attività progettuali sono finalizzate ad approcciare e trasmettere i processi progettuali e gli strumenti tecnologici necessari. Tali strumenti verranno testati in maniera concreta attraverso l'analisi di case histories, esercitazioni e simulazioni. Il ruolo dei docenti che operano nel settore della comunicazione visiva, è di favorire la ricerca, l'approfondimento e la sperimentazione mantenendo una profonda connessione con le esigenze contingenti del mercato del lavoro.

I partecipanti verranno coinvolti in attività laboratoriali nelle quali saranno invitati a lavorare in gruppo per esperire le dinamiche relazionali proprie dell'universo professionale.

Particolare attenzione verrà riposta sulle tecniche di rappresentazione e presentazione dei risultati ottenuti durante le fasi di analisi e progetto strategico.

Alcuni moduli saranno in lingua inglese per permettere all'allievo l'acquisizione del linguaggio specifico che gli consentirà di inserirsi e relazionarsi con realtà al di là del contesto italiano.

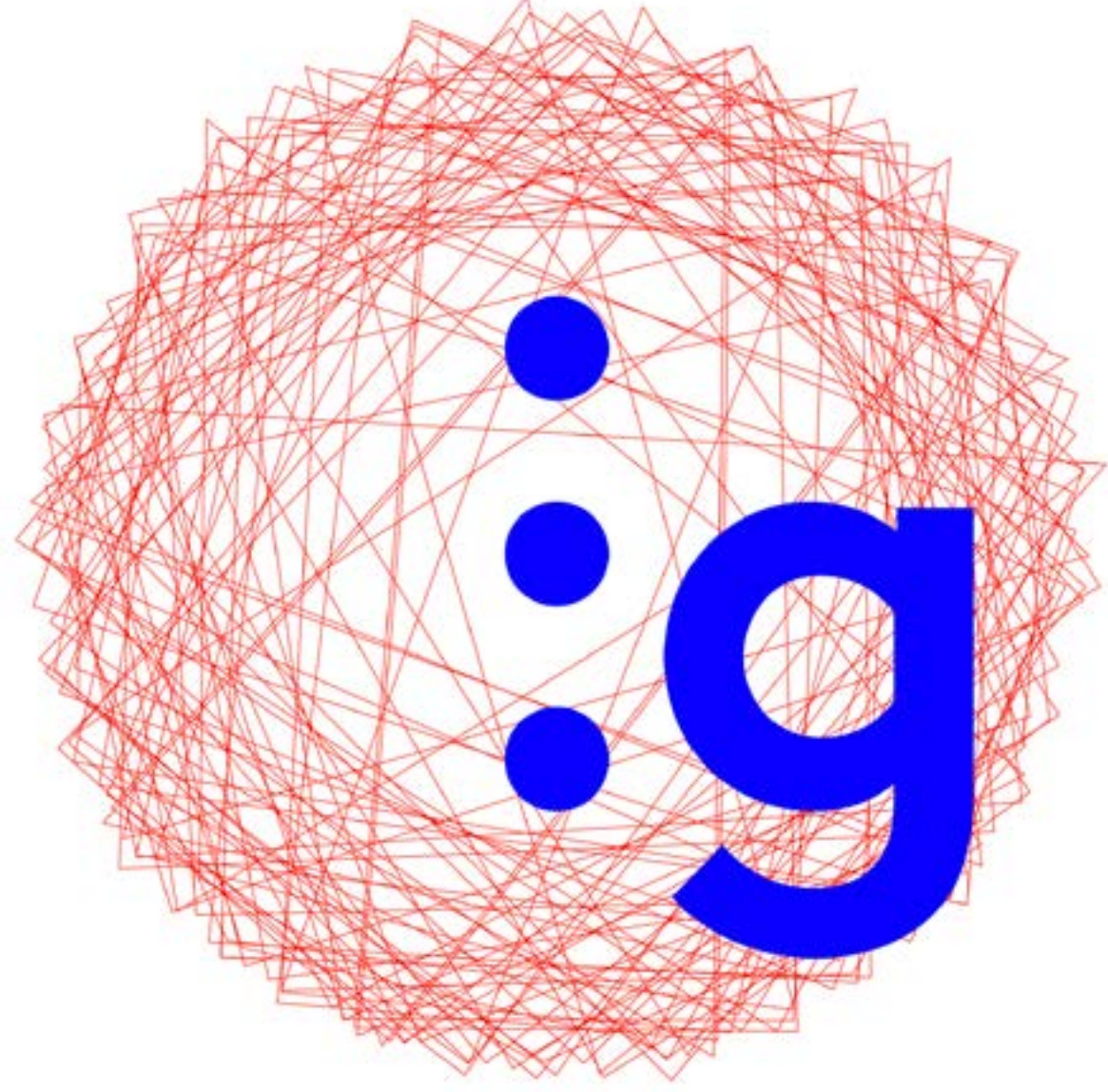
08. Project work e stage

I **project work** permetteranno agli studenti di mettersi alla prova con temi concreti individuati da committenti che prenderanno parte all'attività stessa. Guidati da un docente progettista, entreranno in relazione diretta con la committenza, partecipando fin dalle prime fasi allo sviluppo del progetto di comunicazione, per contribuire alla definizione delle strategie comunicative per il caso in oggetto. In questo modo acquisiranno un'esperienza diretta delle modalità di lavoro utilizzate in ambito professionale e potranno verificare in concreto l'efficacia delle proposte progettuali sviluppate.

Lo **stage** sarà svolto in due momenti differenti, fondamentali per il consolidamento delle competenze ampie ed eterogenee che caratterizzano la figura professionale: la prima esperienza offrirà l'opportunità di sperimentare nel contesto dello studio o dell'agenzia di comunicazione visiva le competenze acquisite con attenzione particolare all'ideazione, realizzazione e gestione del progetto visivo, grazie all'affiancamento di figure professionali con maggiore esperienza nel settore.

Il secondo momento permetterà invece all'allievo di entrare nel vivo delle peculiarità dei settori della cultura e del turismo grazie all'inserimento in un'azienda o ente del settore di riferimento.

Collaboriamo con: Torino Graphic Days – Base Milano – Careof – ABCittà – Campo Teatrale – Piano C – Fondazione Feltrinelli



09. Competenze trasmesse e profili professionali

Al termine del percorso i partecipanti saranno in grado di:

- Sviluppare un progetto partendo da una richiesta specifica di una committenza al fine di contribuire alla definizione delle strategie comunicative, orientandole verso gli strumenti e le scelte progettuali più adeguate al contesto, al contenuto e al pubblico a cui ci si rivolge.
- Impostare un processo progettuale complesso grazie a strumenti strategici volti alla ricerca, all'analisi e al coordinamento di vari attori e a conoscenze teoriche, metodologiche e operative.
- Operare, in relazione con istituzioni culturali e territoriali di varia natura, per la valorizzazione e promozione del patrimonio culturale.
- Saper utilizzare i media e le tecnologie digitali per far fronte ad uno scenario in continua evoluzione.
- Padroneggiare le tecniche fondamentali di comunicazione digitale e i principali software di editing grafico per la realizzazione di elaborati digitali per la stampa, per web e social network, compresi quelli finalizzati all'animazione.

- Affrontare sia l'ingresso nel mercato del lavoro sia le dinamiche che lo caratterizzano.
- Acquisire competenze in lingua inglese al fine di poter operare in qualità di professionista nel settore culturale.

La figura professionale sarà in grado di gestire progetti in qualità di:

- **Graphic Designer**
- **Visual Designer**
- **Content Creator**
- **UI/UX Designer**
- **Service Designer**
- **Motion Designer junior**

Può lavorare come progettista per una clientela di istituzioni culturali o territoriali.

10. Informazioni

Retta

I percorsi sono gratuiti per ISEE inferiori a €20.000.

I costi sono in ogni caso commisurati al reddito.

Sono previste 10 borse di studio per la copertura totale del costo del percorso formativo.

Sede delle lezioni

CFP Bauer

via Soderini 24, 20146 Milano

Per saperne di più

www.fondazioneicrea.it

Segreteria didattica

info@fondazioneicrea.it

Candidati

www.fondazioneicrea.it/iscrizioni