



UNIONE EUROPEA
Fondo sociale europeo



Regione
Lombardia



POR FSE 2014-2020 / OPPORTUNITÀ E INCLUSIONE

IFTS

ISTRUZIONE FORMAZIONE
TECNICA SUPERIORE

**GRAPHIC &
VIRTUAL DESIGNER**

CORSO ANNUALE



ANDREA FANTONI

L'Arte di Fare Scuola dal 1898

PRESENTAZIONE

Ciò che si presenta in questo pieghevole è un corso di Istruzione e Formazione Tecnica Superiore (IFTS) che forma la figura del **Graphic & Virtual Designer**: un Tecnico di Disegno e Progettazione industriale in grado di collaborare alla definizione progettuale di un prodotto, possedendo le più moderne metodologie di modellazione ed avendo un'adeguata conoscenza delle tecnologie e dei materiali di realizzazione. Grazie all'utilizzo di software all'avanguardia, possiede una **solida preparazione nel campo della realtà virtuale e della prototipazione rapida/stampa 3D**. Il Graphic & Virtual Designer ha infine competenze in ambito multimediale, utili ad un'efficace comunicazione di prodotto.

Il corso avrà un carattere prevalentemente **pratico e professionalizzante**, ed ampio spazio sarà dato alla formazione in laboratorio, attraverso cui fornire agli allievi competenze realmente utili nel mondo della professione.



DOVECOMEQUANDO

Dove:

La sede principale del corso è la Scuola d'Arte A. Fantoni, via Angelo Maj 35, Bergamo.

Come:

Il corso prevede 1000 ore complessive, di cui 400 di stage, ed è **prevista un'esperienza all'estero**.

Quando:

La data prevista di inizio del corso è entro ottobre 2018 e la conclusione entro settembre 2019; l'effettivo momento di avvio del corso è comunque subordinato alla data di conferma di Regione Lombardia.

PARTNERS

Il progetto ha la caratteristica di riunire per la realizzazione **partner del mondo dell'istruzione, della formazione professionale, del mondo imprenditoriale e della formazione universitaria**. Questo permette di sviluppare un approccio didattico innovativo, in linea con gli effettivi fabbisogni del mondo del lavoro e nel contempo rigoroso dal punto di vista dei contenuti e delle metodologie.

IL CFP della Scuola d'arte Applicata Andrea Fantoni capofila del progetto è la sede principale dove si svolgerà il percorso formativo e rappresenta il settore della formazione professionale insieme con l'**Azienda Bergamasca Formazione** ed **AFP Patronato San Vincenzo**. **L'Istituto Professionale Crotto Caurga** è l'istituzione scolastica di riferimento.

L'**Università di Bergamo** è presente con i propri Dipartimenti di Ingegneria gestionale, dell'informazione e della produzione e di Scienze umane e sociali

Il mondo imprenditoriale è rappresentato da **prestigiose aziende del territorio** (Tino Sana sr.; BMA snc; 3-D Garage, Visionnaire Media Srls, OCHO DURANDO srl, IKONOS srl, STUDIOMEME srl, TEKNET srl, DIGIGRE srl, WNDR, e CK91 Production) e da una **Associazione di categoria** (Confartigianato Imprese Bergamo), che saranno essenziali sia sul versante formativo, sia per la realizzazione degli stage, sia per le opportunità lavorative al termine del percorso formativo.



FIGURA PROFESSIONALE

Il Graphic & Virtual Designer sa usare metodologie classiche e strumenti informatici di **progettazione, elaborazione delle immagini virtuali, realizzazione di prototipi** e comunicazione.

Sa realizzare lo studio e lo sviluppo di prodotto con software di **modellazione 3D** e successivi interventi di computer grafica, renderizzando e animando particolari mirati alla comunicazione visiva del singolo prodotto o di ambienti.

Si occupa dei più tradizionali ambiti della **comunicazione visiva**, dedicando particolare attenzione alle nuove forme e strumenti di comunicazione e all'elaborazione delle immagini digitali.

Il percorso ha una particolare declinazione verso temi attuali e particolarmente ricercati:

- 1) **la progettazione di interni** e la realizzazione di prodotti attraverso la stampa 3D e la prototipazione rapida;
- 2) le opportunità tecnologiche offerte dalla **realtà virtuale al servizio del Design**, attraverso la conoscenza di strumenti di sviluppo per l'integrazione e il potenziamento della percezione del prodotto;
- 3) **l'ambito grafico multimediale**, ossia strumenti e tecnologie indispensabili affinché l'idea progettuale possa essere efficacemente promossa e pubblicizzata.

La frequenza è obbligatoria.



DESIGN & MODELLING



STAMPA 3D



REALTÀ VIRTUALE



MULTIMEDIA



STRUTTURA DEL CORSO

AREA COMUNICAZIONE E MARKETING 160

Lingua italiana per la comunicazione
Technical English for designers
Fondamenti di matematica e statistica
Marketing nel sistema azienda
Qualità, sicurezza e rispetto delle normative

AREA TECNICO PROFESSIONALE 410

Disegno e progettazione esecutiva
Visual design ed elementi d'interaction Design
Design, modellazione e rendering 3D
Elementi di Virtual Design
Web per il product design
Teorie e tecniche applicate ai media e al linguaggio multimediale
Produzione audio video

ESPERIENZA ALL'ESTERO E STAGE 430

TOTALE ORE 1000

COMPETENZE

Capacità ed autonomia nel produrre disegni costruttivi e interfacciare software di modellazione 3D con sistemi di prototipazione rapida;

Saper elaborare spazi, ambienti e prodotti utilizzando la tecnologia VR;

Essere in grado di realizzare parti grafiche multimediali per la comunicazione di prodotto.

■ Destinatari e requisiti di accesso

Possono essere ammesse al percorso formativo persone con **età massima di 29 anni** alla data di avvio del corso, residenti o domiciliati in Lombardia, in possesso di diploma di istruzione secondaria superiore e/o di diploma professionale di tecnico (IV anno IeFP) e/o di titolo valido per l'ammissione al V anno dei percorsi liceali.

Sono ammissibili al percorso anche persone non in possesso del diploma di istruzione secondaria superiore, previo accreditamento delle competenze acquisite in precedenti percorsi.

Il corso è a numero chiuso e sono previsti un **massimo di 25 partecipanti**.

Sarà comunque previsto un colloquio conoscitivo e di selezione con tutti gli iscritti.

■ Attestato finale

Al termine del percorso, previo superamento delle prove finali di verifica, viene rilasciato da Regione Lombardia Certificato di Specializzazione Tecnica Superiore.

■ Costi

L'intervento è realizzato con risorse a valere sul POR cofinanziato con il Fondo Sociale Europeo 2014-2020 di Regione Lombardia.

La frequenza al corso è gratuita.

E' prevista una quota di contributo per l'ampliamento dell'offerta formativa da versare all'inizio della frequenza al corso.

■ Docenti

Ai docenti degli enti di formazione partner si affiancano esperti di settore, docenti dell'Università di Bergamo, imprenditori del settore.

Un coordinatore didattico e un tutor sovrintendono a tutta l'attività formativa.

■ Dotazioni strutturali e tecnologiche

Tutti i partecipanti saranno dotati di pc portatile individuale che sarà fornito in comodato d'uso gratuito per tutta la durata del corso.

Le lezioni che richiedono dotazioni supplementari si svolgeranno in uno dei laboratori informatici della Scuola Fantoni

■ Stage ed esperienza all'estero

Il 43% del monte ore totali è dedicato a:

- stage individuali in aziende del settore partner del corso o appositamente selezionate per garantire una reale implementazione di conoscenze e competenze in ambito produttivo e aziendale
- esperienza all'estero di gruppo in un ambito formativo ed imprenditoriale in grado di sviluppare un percorso di approfondimento culturale e professionale.

■ Sbocchi occupazionali

Aziende o settori aziendali nell'ambito di progettazione, comunicazione, marketing e design, agenzie pubblicitarie, industrie editoriali, centri di ricerca ed imprese che utilizzano strumenti informatici per rappresentare la realtà virtuale.



DOPOCORSO

Opportunità Lavoro

Servizi e offerte postdiploma



Il percorso formativo apre a due possibilità:

- **Proseguimento negli studi universitari:** l'Università degli studi di Bergamo riconosce crediti spendibili per un successivo proseguimento degli studi in ambito universitario.
- **Inserimento lavorativo:** la Scuola Fantoni - accreditata da Regione Lombardia anche per i servizi al lavoro - offre agli studenti che terminano i percorsi formativi una serie di opportunità, del tutto gratuite, per inserirsi nel mondo professionale e lavorativo. La ricerca e il contatto vengono seguiti direttamente da noi, trovando la soluzione migliore sia per l'azienda sia per il candidato, anche in tutti gli aspetti formali, documentali e burocratici.

Negli anni scorsi, a un anno dalla data di fine corso, tutti gli ex allievi che non avevano deciso di proseguire gli studi risultavano occupati.



INFORMAZIONI & ISCRIZIONI

Centro di Formazione Professionale "Andrea Fantoni"

Via Angelo Maj, 35 - 24100 Bergamo

Tel. 035-24.74.85 - Fax 035-23.65.27

www.scuolafantoni.it - e-mail: segreteria@scuolafantoni.it

Orari di segreteria: da lun a ven 8.30-13 e 14-17