



Comune di Corsi (LE)  
Provincia di Lecce

## AVVISO PUBBLICO

per la partecipazione al LABORATORIO di GRAPHIC DESIGN

organizzato in collaborazione con Antform Ente di Formazione e CETMA-Centro di Ricerche Europeo di Tecnologie, Design e Materiali

### Introduzione all'Avviso

---

Il presente Avviso è emanato dal Comune di Corsi, nell'ambito delle attività previste dal PROGETTO **"CODE - COMPETENCE OPPORTUNITIES FOR DIGITAL EMPLOYMENT"**, finanziato in ambito extra UE con il programma **"EEA AND NORMAY GRANT"**.

L'obiettivo del progetto è sviluppare e attuare un programma di formazione per ottenere competenze digitali specializzate, come il design digitale, la grafica, l'animazione 3D, il game design per quei giovani che non possono permettersi di ottenere conoscenze hi-tech a causa delle restrizioni per motivi finanziari.

Il progetto si sforza di raggiungere questo obiettivo attraverso lo sviluppo, l'equipaggiamento e il pilotaggio di un programma con il coinvolgimento di attori a diversi livelli - organizzazioni di supporto alle imprese con particolare attenzione alle industrie creative, alle organizzazioni per l'aiuto psicologico e/o sociale e alle organizzazioni giovanili.

Il progetto CODE si candida a rappresentare uno spazio virtuale innovativo in cui un gruppo di cittadini, individuati attraverso 2 distinti Avvisi Pubblici, potrà iscriversi e partecipare a 2 diversi laboratori:

- **LABORATORIO 1 – CORSO BASE DI GRAPHIC DESIGN;**
- **LABORATORIO 2 – CORSO BASE DI 3D ANIMATION.**

Il principale risultato del progetto è un programma di formazione pilotato per potenziare i gruppi target, l'accesso all'acquisizione di competenze specialistiche per l'occupazione e l'autostima nonché fornire una nuova prospettiva per l'apprendimento delle interazioni e la risoluzione dei problemi. La natura del progetto e il suo approccio alla trasferibilità e la penetrazione interdisciplinare aiuterà ad aumentare l'intensità della cooperazione degli attori chiave nei paesi partner.

Gli obiettivi del progetto sono in linea con la priorità del Fondo rivolta ai giovani disoccupati, offrendo non semplicemente la formazione in materia di alfabetizzazione informatica ma creando capacità e

competenze. Ciò li renderà particolarmente desiderabili sul mercato del lavoro o, in alternativa, li potrà aiutare a diventare un lavoratore autonomo.

I beneficiari finali del progetto saranno i giovani di età compresa tra 18 e 29 anni.

Nello svolgimento dei corsi, il Comune di Corsi si avvale del supporto tecnico e logistico di Antform Ente di Formazione e CETMA Centro di Ricerche Europeo di Tecnologie Design e Materiali, i quali si occuperanno rispettivamente delle procedure di riconoscimento e organizzazione dei corsi e delle docenze.

## **Descrizione delle attività del LABORATORIO 1 - CORSO BASE GRAPHIC DESIGN**

---

### ▪ **Obiettivo del corso**

Il Comune di Corsi, intende organizzare un Laboratorio formativo denominato “**LABORATORIO 1 - CORSO BASE DI GRAPHIC DESIGN**”, per far apprendere ai partecipanti i concetti teorici di base sottostanti la Computer Grafica e sviluppare competenze professionali specifiche attraverso l'apprendimento di Adobe Photoshop e Adobe Illustrator, attualmente entrambi software di riferimento nell'ambito professionale relativo alla grafica bidimensionale, al foto-ritocco, all'elaborazione delle immagini e all'impaginazione di prodotti pubblicitari.

### ▪ **Destinatari del corso**

Il percorso formativo **gratuito**, è destinato ad un numero massimo di **20 partecipanti**, e consentirà ai partecipanti di apprendere le principali tecniche di Computer Grafica qualora vogliano intraprendere un lavoro autonomo e/o dipendente come Graphic Designer.

### ▪ **Descrizione del corso**

Il computer è divenuto lo strumento indispensabile del progettista grafico, il quale, grazie ad esso, può supportare la propria capacità creativa ed il proprio senso estetico anche nei lavori più complessi. Ecco perché si presta sempre maggiore attenzione allo sviluppo progettuale in questo settore, con l'aiuto di software specializzati, in grado di offrire oltre ad una qualità grafica perfetta, anche un'immediata visualizzazione di quello che sarà il prodotto finale.

Il **LABORATORIO 1 – CORSO BASE GRAPHIC DESIGN** si sviluppa in tre sezioni principali:

La prima sezione, fondamentale per il successivo apprendimento e utilizzo dei software di Computer Grafica, riguarda le nozioni teoriche di base quali il concetto di grafica bitmap/vettoriale, la Sintesi Additiva e la Sintesi Sottrattiva, il concetto di risoluzione e di formato grafico nonché l'organizzazione metodologica dei file necessari alla gestione di un lavoro complesso;

La seconda sezione riguarderà la gestione, la modifica e l'elaborazione creativa di immagini bitmap attraverso l'apprendimento di Photoshop e dei suoi strumenti permettendo al corsista di modificare, montare e gestire foto/immagini in autonomia creando elaborati grafici bitmap complessi;

La terza sezione riguarderà la creazione di progetti grafici complessi; tramite l'apprendimento di Illustrator ed utilizzando le peculiarità della grafica vettoriale, il corsista sarà in grado di modificare, elaborare e gestire prodotti quali locandine, brochure, manifesti e piccole pubblicazioni contenenti testo e grafica complessi adatti sia alla stampa che all'utilizzo a "video".

### Articolazione e durata del Corso

Il **LABORATORIO 1 – CORSO BASE GRAPHIC DESIGN** avrà una durata complessiva pari a **600 ORE**, comprensive di Moduli tecnico-specialistici, Modulo motivazionale e Stages esterni.

Gli incontri saranno organizzati prevalentemente da remoto con la formula del webinar o "a distanza sincrona" nel rispetto delle prescrizioni Covid 19, con avvio nel mese di **settembre 2021 e termine indicativamente entro febbraio 2021**.

Le lezioni si terranno per **4 giorni settimanali**, come da calendario che sarà successivamente stabilito.

MODULO ATTIVITA'		Numero di ore	Periodo (dal – al)
1	<b>Nozioni base di grafica:</b> Incontri formativi, suddivisi per sessioni operative teoriche/pratiche, sulle nozioni base della grafica e (modalità sincrona);	220 ore	
2	<b>Nozioni base di Adobe photoshop:</b> Incontri formativi, suddivisi per sessioni operative teoriche/pratiche sull'uso del software di elaborazione immagini Photoshop e grafica vettoriale Illustrator (modalità sincrona);		
3	<b>Project work individuale:</b> sviluppo di un progetto guidato e presentazione dei risultati: le esperienze acquisite verranno verificate attraverso un'esercitazione finale da presentare durante l'evento finale pubblico;	40 ore	
4	<b>Modulo "motivazionale":</b> a cura dello psicologo incaricato, prevede n. 50 ore in ingresso per allineare le competenze e n. 50 ore in uscita, quale orientamento al mondo del lavoro;	100 ore	
5	<b>Stage:</b> presso aziende e/o studi di grafica o comunque operatori specializzati nelle materie oggetto del laboratorio.	240 ore	
	<b>Durata totale</b>	600 ore	

Durante lo svolgersi del corso a seconda degli argomenti svolti e/o delle necessità dei corsisti, verrà realizzato un piccolo progetto attraverso il quale mettere in pratica quanto appreso.

Le attività del project work finale, che comprenderanno revisioni con tutor, potranno essere svolte anche in presenza.

Al termine del Progetto è prevista l'organizzazione di un evento progettato e realizzato con la partecipazione attiva degli iscritti ai corsi, e il rilascio di attestazione di qualifica riconosciuto dalla Regione Puglia quale **"Tecnico di elaborazione del materiale editoriale, ideazione, disegno e controllo del progetto grafico"**.

Si riporta il dettaglio dei moduli tecnico-specialistici previsti:

### **MODULO 01: Nozioni base di grafica**

#### **GRAFICA BITMAP E VETTORIALE**

- La grafica bitmap e vettoriale: differenze e peculiarità;
- Concetto di "Risoluzione" e suo apprendimento;
- Principali formati grafici bitmap;
- Principali formati grafici vettoriali.

#### **GESTIONE DEI DOCUMENTI E DELLE RISORSE DI LAVORO**

- Gestione dei documenti di lavoro;
- Strutturazione di un archivio tramite Cartelle multiple.

#### **COLORE**

- Sintesi Additiva (RGB);
- Sintesi Sottrattiva (CMYK);
- Scala di Grigi e Bianconero;
- Come scegliere e quando utilizzare la Sintesi Additiva o la Sintesi Sottrattiva.

#### **ESERCITAZIONI PRATICHE**

### **Modulo 02: Nozioni base di Adobe PHOTOSHOP**

#### **L'AREA DI LAVORO**

- Gestire i pannelli;
- Il pannello strumenti e il pannello di controllo;
- Gestire le aree di lavoro;
- I diversi modi di visualizzare un documento;
- Impostare le preferenze.

#### **IMPOSTARE I DOCUMENTI**

- Creare e impostare nuovi documenti;
- Aprire documenti esistenti;
- Le tavole da disegno multiple;
- Impostare ingrandimento e viste del documento;

- Le guide;
- Uso dei righelli;
- Dimensionamento e ricampionamento dell'immagine.

### LE REGOLAZIONI

- I canali di colore;
- L'istogramma;
- Ombre, luci e mezzitoni;
- La tonalità e la saturazione;
- Bianco e Nero;
- Difetti di colore di un'immagine;
- Le regolazioni per il colore;
- I tipi di contrasto.

### SELEZIONI

- La selezione come strumento fondamentale;
- Strumenti di selezione rettangolare ed ellittica;
- Il lazo;
- Lo strumento bacchetta magica e selezione diretta;
- Aggiunta, sottrazione, intersezione di selezioni;
- Modifica e trasformazione di selezioni;
- Funzione Migliora bordi potenziato;
- Strumento rifinisci raggio;
- Salvare e richiamare una selezione;
- Le maschere veloci e i canali alfa;
- Tecniche per creare selezioni perfette.

### I LIVELLI

- Concetti di base del fotomontaggio;
- I livelli;
- Concetto e salvataggio della trasparenza;
- I metodi di fusione e il loro utilizzo;
- Operazione tra i livelli;
- Copia e Incolla potenziati;
- Opacità dei livelli;
- Trasformazione di un livello (scala, ruota, inclina, prospettiva, altera);
- I livelli di regolazione;
- Scala in base al contenuto;
- Riempi in base al contenuto;
- Raddrizzare una foto;

- Alterazione Marionette;
- Le maschere di livello.

### IL DISEGNO E IL FOTO-RITOCCHO

- I pennelli;
- Pittura e Riempimenti;
- Strumento secchiello e Sfumatura;
- Personalizzazione e salvataggio di pennelli e sfumature;
- Uso avanzato dei pennelli;
- Uso e creazione di pattern;
- Pennello miscela colori;
- Uso del timbro clone e del pennello correttivo;
- Pennello correttivo e pennello correttivo al volo potenziati;
- Strumento Toppa;
- Strumento correzione Occhi Rossi;
- Ripristino di una fotografia rovinata.

### IL TESTO

- Il testo;
- Il carattere e il paragrafo;
- Selezione con il testo;
- Effetti di testo attraverso l'alterazione.

### GLI EFFETTI

- Uso della Galleria Filtri;
- Filtri avanzati;
- Filtro fluidifica;
- Uso artistico ed effetti speciali.

### SALVATAGGIO

- Salvataggio ed ottimizzazione del lavoro;
- Il formato Photoshop e il TIFF;
- La funzione Salva per il web;
- Gestione delle librerie (pennelli, sfumature, pattern, pennelli, forme, stili personali).

### LE AZIONI

- Velocizzare con le azioni;
- Creazione e modifica di un'azione;
- Salvataggio di una libreria di Azioni.

## ESERCITAZIONI PRATICHE

### Nozioni base di Adobe ILLUSTRATOR

#### L'AREA DI LAVORO

- Gestire i pannelli;
- Il pannello strumenti e il pannello di controllo;
- Gestire le aree di lavoro;
- I diversi modi di visualizzare un documento;
- Impostare le preferenze.

#### IMPOSTARE I DOCUMENTI

- Creare e impostare nuovi documenti;
- Aprire documenti esistenti;
- Le tavole da disegno multiple;
- Impostare ingrandimento e viste del documento.
- Le guide.

#### SELEZIONARE GLI OGGETTI

- Lo strumento selezione;
- Il menu seleziona;
- Selezionare oggetti per similitudine;
- Lo strumento bacchetta magica.

#### DISEGNARE E MODIFICARE I TRACCIATI

- Disegnare tracciati con lo strumento penna;
- Disegnare tracciati con lo strumento matita;
- Modificare la forma di un tracciato;
- Modificare i punti di ancoraggio;
- Cancellare i tracciati e le forme.

#### TRASFORMARE GLI OGGETTI

- Usare il pannello trasforma;
- Usare gli strumenti di trasformazione;
- Usare gli involucri con alter;
- Rimodellare gli oggetti con gli strumenti fluidifica;

- Disporre e combinare gli oggetti;
- Lavorare con i livelli;
- Duplicare gli oggetti;
- Allineare e bloccare gli oggetti;
- Lavorare con oggetti sovrapposti;
- Impostare la modalità disegna;
- Le maschere di ritaglio;
- Il pannello elaborazione tracciati;
- Lo strumento crea forme.

#### LA GESTIONE DEL COLORE IN ILLUSTRATOR

- Introduzione alla gestione del colore;
- La gestione del colore in Illustrator CS5;
- Strumenti di gestione del colore.

#### IMPOSTARE GLI ATTRIBUTI DI BASE DEGLI OGGETTI

- Creare e modificare i colori;
- Creare e modificare i campioni colore;
- Salvare e caricare le librerie di campioni;
- Creare ed applicare sfumature;
- Lo strumento contagocce;
- Applicare e modificare le tracce;
- Lo strumento larghezza e i profili applicati ai tratti;
- Convertire le tracce in oggetti con riempimento.

#### LA TRASPARENZA IN ILLUSTRATOR

- Il pannello trasparenza;
- Creare una maschera di opacità;
- Trasparenza applicata a gruppi di oggetti;
- Gestire la conversione della trasparenza.

#### GESTIONE AVANZATA DELL'ASPETTO DEGLI OGGETTI

- Gli effetti;
- Il pannello aspetto;
- Il pannello stili grafica;
- Effetti di stilizzazione;
- Effetti raster indipendenti dalla risoluzione;
- Effetti altera;
- Creare oggetti 3D - Prima parte;
- Creare oggetti 3D - Seconda parte;



- Applicare gli effetti a gruppi e livelli.

### I PENNELLI

- Introduzione ai pennelli;
- Creare e modificare un pennello setole;
- Creare e modificare un pennello calligrafico;
- Creare e modificare un pennello artistico;
- Creare e modificare un pennello diffusione;
- Creare e modificare un pennello pattern;
- Lo strumento pennello tracciato chiuso.

### METODI AVANZATI PER IL DISEGNO E LA COLORAZIONE

- Introduzione al ricalco dinamico;
- I parametri di impostazione del ricalco dinamico;
- Lavorare con la pittura dinamica;
- Combinare la pittura dinamica con il ricalco dinamico;
- Cambiare i colori applicati con le funzioni di modifica colori;
- Usare i pattern;
- Utilizzare la fusione di oggetti;
- La trama sfumata.

### LAVORARE CON LE IMMAGINI RASTER

- Collegare un'immagine esterna al documento;
- Incorporare un file di Photoshop;
- Creare una maschera di ritaglio;
- Rasterizzare gli oggetti vettoriali;
- Colorizzare immagini importate.

### USARE IL TESTO

- Strumenti per lavorare con il testo;
- Testo inserito e testo importato;
- Usare le aree di testo;
- Formattare i caratteri;
- Formattare i paragrafi;
- Controlli sul testo;
- Usare le tabulazioni;
- Creare stili di carattere e di paragrafo;
- Trasformare il testo in tracciati;
- Inserire del testo attorno ad un'immagine.

## CREARE GRAFICA PER IL WEB

- Progettare grafica web con Illustrator;
- La funzione allinea alla griglia dei pixel;
- Le opzioni di anti-alias per il testo;
- Usare le sezioni;
- Creare collegamenti e mappe immagine;
- I formati standard per il web;
- Creare grafica per il web in formato SVG;
- Creare grafica per il web in formato SWF;
- La funzione salva per web.

## SALVARE ED ESPORTARE

- I diversi metodi per salvare ed esportare;
- Salvare in formato EPS;
- Salvare in formato PDF;
- Esportare in formati bitmap;
- Utilizzare e salvare biblioteche esterne.

## STAMPARE

- Stampare con Illustrator;
- Le opzioni di stampa.

## ESERCITAZIONI PRATICHE

### **MODULO 03 - Project work finale**

Agli allievi sarà richiesto lo sviluppo di un progetto di fine corso e una serie di elaborati grafici e di proposte progettuali, che attraverso costanti revisioni saranno commentati e sviluppati insieme al docente e ai propri colleghi, per favorire una maggiore crescita creativa e sviluppare un appropriato senso critico sul proprio lavoro. Tali progetti finali saranno presentati dai partecipanti nel corso dell'evento finale pubblico (modalità sincrona e in presenza);

- Presentazione finale.

### **Modalità di partecipazione**

---

I cittadini interessati dovranno presentare:

- a) **Domanda di partecipazione** alla selezione, redatta in carta semplice esclusivamente sull'apposito modulo (*Allegato A*), scaricabile dai sito <https://www.comune.cursi.le.it>.
- b) Attestazione del titolo di studio posseduto, diploma di scuola media secondaria di secondo grado, rilasciato e ai sensi dell'art. 46 del DPR 445/2000;
- c) Copia di un valido **documento di riconoscimento** e del **codice fiscale**.

*Tutto quanto inserito nella domanda di partecipazione è dichiarato ai sensi dell'art. 46 del D.P.R. n. 445/2000, in consapevolezza delle responsabilità e delle sanzioni penali previste dall'art. 75 e 76 dello stesso DPR, per false attestazioni e dichiarazioni mendaci. Qualora le dichiarazioni contenute nella domanda risultassero non veritiere, non ne sarà consentita la rettifica ed il dichiarante verrà escluso automaticamente dalla partecipazione.*

La Domanda di partecipazione, unitamente ai documenti sopra indicati, dovranno essere trasmessi al Comune di Corsi al seguente indirizzo mail: [protocollo.comune.corsi.le@pec.rupar.puglia.it](mailto:protocollo.comune.corsi.le@pec.rupar.puglia.it)

a partire dalla data di pubblicazione del presente Avviso ed entro le ore 12 del **06.08.2021**.

### **Modalità di selezione**

---

L'assegnazione dei posti avverrà sempre in ordine di arrivo;

I candidati possono partecipare solo se appartenenti alla fascia di età tra i 18 e i 29 anni compiuti al momento dell'inoltro della Domanda.

Al termine della selezione delle domande si procederà con la redazione dell'elenco dei partecipanti al Laboratorio.

### **Realizzazione delle attività laboratoriali e rilascio dell'attestato di partecipazione**

---

L'avvio del corso ed il rispettivo calendario saranno pubblicati sul sito web del Comune di Corsi e comunicati all'indirizzo e-mail indicato dai partecipanti in fase di candidatura.

La frequenza è obbligatoria ai fini dell'ottenimento del relativo attestato di qualifica, che sarà rilasciato solo in caso di partecipazione ad almeno 70% delle ore di formazione e a seguito del superamento di un esame finale.

### **Informazioni sull'Avviso – Contatti e trattamento dei dati personali**

---

Informazioni possono essere richieste a mezzo e-mail al seguente indirizzo: [protocollo.comune.corsi.le@pec.rupar.puglia.it](mailto:protocollo.comune.corsi.le@pec.rupar.puglia.it).

Sul sito web <https://www.comune.corsi.le.it>, saranno pubblicati aggiornamenti e notizie riguardanti il presente Avviso e in merito ai laboratori, compresi maggiori dettagli sull'organizzazione delle lezioni.

### **Responsabile del procedimento e informazioni**

---

Il Responsabile del procedimento relativo al presente Avviso Pubblico è il dott. Bisconti Benvenuto Responsabile del Settore Economico-finanziario e Personale del Comune di Corsi.

Per eventuali informazioni o precisazioni è possibile contattare il dott. Bisconti Benvenuto all'indirizzo [ragioneria.comune.corsi.le@pec.rupar.puglia.it](mailto:ragioneria.comune.corsi.le@pec.rupar.puglia.it), o al numero di telefono 0836/332014.

### **Autocertificazione ed eventuali controlli**

---

Il Comune di Corsi si riserva la facoltà, in ogni momento, di accertare la veridicità delle dichiarazioni rese dai destinatari nella domanda di partecipazione come previsto dall'articolo 71 del decreto del Presidente della Repubblica 28 dicembre 2000, n° 445.

## Disposizioni finali

---

Ai sensi della normativa in materia di protezione dei dati (Regolamento UE 2016/679), s'informa che il Titolare del trattamento dei dati rilasciati per la partecipazione alla presente gara è il Comune di Cursi.

I dati personali acquisiti saranno utilizzati per le attività connesse alla partecipazione della presente procedura di gara, nel rispetto degli obblighi di legge e in esecuzione di misure contrattuali o pre-contrattuali. In particolare, ai fini dell'espletamento delle procedure di gara, i dati trasmessi (compreso eventuali dati relativi a condanne penali o reati) saranno sottoposti all'esame della Commissione di gara affinché venga valutata l'ammissibilità dell'offerta presentata e dei requisiti di partecipazione; al termine della procedura i dati saranno conservati nell'archivio dell'Amministrazione appaltante (secondo la specifica normativa di settore che disciplina la conservazione dei documenti amministrativi) e ne sarà consentito l'accesso secondo le disposizioni vigenti in materia.

Fatto salvo il rispetto della normativa sul diritto di accesso, i dati personali non saranno comunicati a terzi se non in base a un obbligo di legge o in relazione alla verifica della veridicità di quanto dichiarato in sede di gara. Per maggiori informazioni sul trattamento dei dati si rinvia alla specifica informativa allegata (art. 13 del Regolamento UE 2016/679).

Ai partecipanti sono riconosciuti i diritti di cui agli artt. 15-22 del Regolamento UE 2016/679, in particolare, il diritto di accedere ai propri dati personali, di chiederne la rettifica, l'aggiornamento e la cancellazione, se incompleti, erronei o raccolti in violazione della legge, nonché di opporsi al loro trattamento per motivi legittimi rivolgendo le richieste al RPD all'indirizzo: [protocollo.comune.cursi.le@pec.rupar.puglia.it](mailto:protocollo.comune.cursi.le@pec.rupar.puglia.it).

Il concorrente/fornitore è tenuto ad assicurare la riservatezza delle informazioni, dei documenti e degli atti amministrativi, dei quali venga a conoscenza durante la partecipazione alla procedura e, successivamente, durante l'eventuale esecuzione della prestazione, impegnandosi a rispettare rigorosamente tutte le norme relative all'applicazione del Regolamento (UE) 2016/679 del Parlamento Europeo e del Consiglio e delle norme del D.Lgs. 196/2003 (e s.m.i.) eventualmente applicabili.

Cursi (Le), 09 Luglio 2021

Il Responsabile del Settore Economico-finanziario

F.to Dott. Benvenuto Bisconti