

SilverCoders

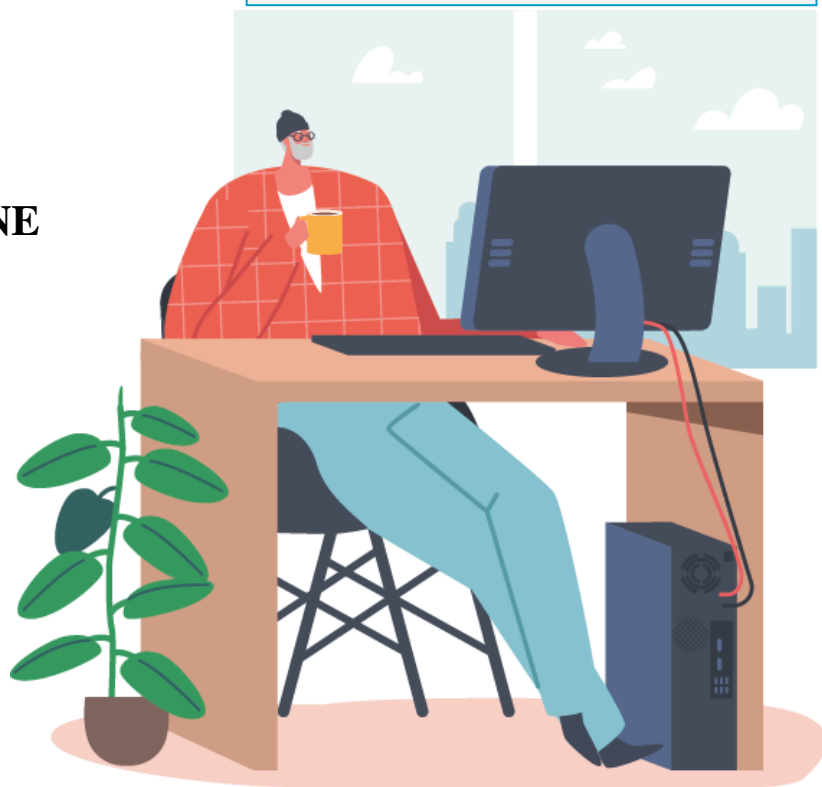
POTENZIAMENTO DELL'ALFABETIZZAZIONE DIGITALE ATTRAVERSO LE
ESPERIENZE DI APPRENDIMENTO PER ADULTI



SCHEDA DI APPRENDIMENTO #6 **L'IDENTITÀ VISIVA - LOGHI E VETTORIALI**

LE SCHEDE DI APPRENDIMENTO
DESCRIVONO LE ATTIVITÀ CHE POSSONO
FACILITARE I FORMATORI AD INTEGRARE LE
CHALLENGE E LE RISORSE DEL PROGETTO
SILVERCODERS NELLE LORO PRATICHE DI
FORMAZIONE.

PROGRAMMA DI FORMAZIONE
SUL CODING **PER**
ADULTI +55



SILVER CODERS

ERASMUS+ n. 2020-1-SE01-KA227-ADU-092582



Co-funded by
the European Union

STRUTTURA DELL'ATTIVITÀ

DESCRIZIONE GENERALE, CONTESTO E OBIETTIVO

L'identità visiva comprende un insieme di elementi in interdipendenza reciproca: loghi, immagini, tipografie, colori e design. Comprendere l'importanza e la portata dell'identità visiva può facilitare la scelta di un design più ponderato ed efficace, indipendentemente dal ruolo, mezzo o livello di competenza rivestito dal corsista.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Al termine di questa attività, i corsisti saranno in grado di...

1. Capire cos'è l'identità visiva
2. Capire cos'è un file vettoriale
3. Creare la propria identità visiva

ISTRUZIONI

STEP 1 - PREPARAZIONE

Il formatore esamina la scheda di apprendimento e le istruzioni dell'attività, assicurandosi di aver compreso appieno tutte le disposizioni. Inoltre, deve assicurarsi che le risorse necessarie per implementare l'attività siano disponibili e, in caso contrario, cercare ulteriori risorse da fornire ai corsisti per creare un'immagine personalizzata di un marchio. Se le risorse fornite durante l'attività vengono utilizzate correttamente, questo prezioso insieme di strumenti potrà rendere un marchio ancora più riconoscibile e apprezzato dal pubblico più vasto, differenziandolo così dalla concorrenza.

DIFFERENZE CON IL BRANDING: Nonostante il branding e l'identità visiva vadano di pari passo, quello del branding è un costrutto ombrello, mentre quello di identità visiva è un concetto più mirato. Il branding o brand identity è tutto ciò che rappresenta un'attività, un'azienda e comprende, ad esempio, le immagini, i colori, la grafica.

RISORSE

- <https://www.youtube.com/watch?v=n8KoAHCwnMQ>
- <https://www.youtube.com/watch?v=l-S2Y3SF3mM>
- <https://www.youtube.com/watch?v=2LLXnUdUlc>
- <https://www.youtube.com/watch?v=sByzHoiYFX0>
- <https://www.youtube.com/watch?v=1PX3KrwgLNc>

STEP 2 - PRESENTAZIONE

Il formatore presenta l'attività alla classe e fornisce le risorse necessarie per completarla efficacemente, introducendo i contenuti e le informazioni base dell'identità visiva.

STEP 3 - VETTORIZZARE UNA BITMAP

I corsisti vengono accompagnati nell'acquisizione del concetto di immagine vettoriale e di come crearla. Il formatore può facilitare tale acquisizione proponendo un semplice esercizio: esportare un'immagine jpg in formato vettoriale.

RISORSE

- INKSCAPE <https://inkscape-manuals.readthedocs.io/en/latest/tracing-an-image.html>

STEP 4 - PROGETTARE GLI STRUMENTI


Il formatore inviterà i corsisti a creare dei biglietti da visita secondo la logica dell'identità visiva in precedenza approfondita. A tal fine, la classe può essere divisa in gruppi e i corsisti possono usufruire dello strumento di progettazione grafica CANVA.

STEP 5 - DISCUSSIONE

Ogni gruppo di corsisti è invitato a condividere il risultato dell'attività. La classe si confronterà e rifletterà sui risultati raggiunti complessivamente.

STEP 6 - VALUTAZIONE

IL FORMATORE VALUTERÀ I MATERIALI PRODOTTI, SUGGERIRÀ MIGLIORAMENTI COSTRUTTIVI E FORNIRÀ UTILI CONSIGLI AI CORSISTI.



QUESTO DOCUMENTO RIFLETTE SOLO IL PUNTO DI VISTA
DELL'AUTORE E L'AGENZIA NAZIONALE E LA COMMISSIONE EUROPEA NON
SONO RESPONSABILI DELL'USO CHE PUÒ ESSERE FATTO DELLE INFORMAZIONI
IN ESSO CONTENUTE.