

PROFESSIONALE SERVIZI CULTURALI E DI SPETTACOLO

Grafico multimediale

PER CHI.....

- *possiede buone attitudini al gusto estetico, alla creatività ed è interessato all'apprendimento di tecniche manuali e informatiche, indispensabili alla realizzazione di progetti grafici di ogni genere e alla comunicazione multimediale*
- *è interessato a personalizzare i prodotti e i servizi anche in modo creativo*
- *è interessato alle lingue e alle relazioni sociali*

SE.....

- *vuoi inserirti in un ambito innovativo e stimolante*
- *ti interessa lavorare nel settore dell'impresa multimediale*
- *ti attraggono le attività per la valorizzazione e la promozione di prodotti e di eventi*

IL DIPLOMATO DI QUESTO INDIRIZZO HA COMPETENZE:

- ❖ *della comunicazione visiva, informa e rende visibile un'idea*
- ❖ *della promozione di un evento o della vendita di un prodotto*
- ❖ *della produzione dei più svariati messaggi in un linguaggio chiaro, comprensibile ed efficace*

PER ESSERE IN GRADO DI:

- *utilizzare adeguatamente gli strumenti informatici e i software dedicati agli aspetti produttivi e gestionali*
- *selezionare e gestire i processi di produzione in rapporto ai materiali e alle tecnologie specifiche*
- *innovare e valorizzare sotto il profilo creativo e tecnico le produzioni del territorio*
- *padroneggiare tecniche di lavorazione e adeguati strumenti nella elaborazione, diffusione e commercializzazione dei prodotti*
- *applicare le procedure che disciplinano i processi produttivi, nel rispetto della normativa sulla sicurezza nei luoghi di vita e di lavoro e sulla tutela dell'ambiente e del territorio*

QUADRO ORARIO PROFESSIONALE SERVIZI CULTURALI E DI SPETTACOLO grafico multimediale

Indirizzo GRAFICO MULTIMEDIALE		ANNO				
DISCIPLINE		1°	2°	3°	4°	5°
RELIGIONE CATTOLICA O ATTIVITÀ ALTERNATIVE		1	1	1	1	1
LINGUA E LETTERATURA ITALIANA		4	4	4	4	4
STORIA		2	2	2	2	2
LINGUA INGLESE		3	3	3	3	3
DIRITTO ED ECONOMIA		2	2	-	-	-
MATEMATICA		4	4	3	3	3
SCIENZE INTEGRATE	CHIMICA	-	2	-	-	-
	FISICA	2	-	-	-	-
	SCIENZA DELLA TERRA E BIOLOGIA	2	2	-	-	-
TECNOLOGIE DELL'INFORMAZIONE E DELLA COMUNICAZIONE		2	2	-	-	-
TECNOLOGIE E TECNICHE DI RAPPRESENTAZIONE GRAFICA		3	3	-	-	-
LABORATORI TECNOLOGICI ED ESERCITAZIONI		5	5	4	3	3
TECNOLOGIE APPLICATE AI MATERIALI E AI PROCESSI PRODUTTIVI		-	-	4(3)	3(3)	2(2)
TECNICHE DI PROGETTAZIONE E REALIZZAZIONE DEL PRODOTTO		-	-	4(3)	4(3)	4(4)
TECNICHE DI GESTIONE E CONDUZIONE DI MACCHINE E IMPIANTI		-	-	-	2	3
STORIA DELLE ARTI VISIVE		-	-	2	2	2
LINGUAGGI E TECNICHE DELLA PROGETTAZIONE E COMUNICAZIONE AUDIOVISIVA		-	-	3	3	3
SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE		2	2	2	2	2
TOTALE ORE SETTIMANALI		32	32	32	32	32

() = attività laboratoriale