

Progetto per il Tirocinio Formativo Curriculare (fino a 8 CFU)

Laboratorio Multimediale UniRC / Dipartimento Architettura e Territorio

Tutor accademico _ Prof.ssa Rita Simone – **Tutor aziendale** _ Prof. Agostino Urso

Il tirocinio formativo curriculare che vede coinvolti gli studenti iscritti al Dipartimento Architettura e Territorio si svolgerà entro 3 mesi dalla data di attivazione. Per le attuali situazioni di contenimento del virus Covid19 e dei DPCM in vigore - fino al momento della riapertura totale della sede istituzionale - le attività saranno svolte sia in remoto attraverso la piattaforma ufficiale Microsoft Teams, sia in presenza, ove possibile.

OBIETTIVO:

Il progetto di tirocinio è finalizzato alla definizione grafica e pubblicitaria dell'immagine del dArTe da utilizzarsi sia per le attività di orientamento in entrata e di diffusione sul territorio degli eventi promossi e organizzati dallo stesso Dipartimento, e sia per l'attività pubblicitaria presso altri Enti o Istituzioni nazionali e internazionali.

PROGETTO:

Si propone di scindere il lavoro complessivo in due macro categorie, la prima legata agli aspetti più generali che interessano il Dipartimento e la seconda più circoscritta alle attività che si svolgono all'interno del Laboratorio Multimediale che assume il ruolo di contenitore di idee innovative atte ad implementare i risultati attesi derivanti dalle attività grafiche dipartimentali.

RISULTATI ATTESI:

Allo stato attuale gli obiettivi che si intendono raggiungere possono essere sintetizzati nelle azioni – presenti e future - atte alla definizione dei seguenti prodotti:

	Dipartimento
1A	Dossier dArTe
2°	Video spot
3°	Video webinar
4°	Brochure "pubblicitaria"
5°	Linea grafica
6°	Profilo social
7°	dArTe interattivo

	Laboratorio Multimediale
1B	Fumetto
2B	Mostra permanente Lab. Multimediale
3B	Video spot
4B	Gadget

E più specificatamente

1A. Dossier dArTe: Riformulazione del dossier dArTe attualmente in uso attraverso l'aggiornamento della linea grafica e delle informazioni presenti all'interno. Il testo dovrà essere bilingue (italiano/inglese – italiano/francese - italiano-arabo). *Il dossier potrà essere anche scaricato tramite QR code presente brochure dArTe (4A).*

2A. Video spot: Realizzazione di un breve video spot (30 sec circa – 1 min. max) che pubblicizzi l'offerta formativa, le attività e gli spazi del dArTe.

3A. Video webnair: Realizzazione di un video (8 min circa) che - oltre a pubblicizzare l'offerta formativa - contenga interventi di docenti e studenti atti a descrivere i contenuti dei differenti settori scientifico-disciplinari, le attività studentesche e laboratoriali. Il video dovrà presentarsi dinamico attraverso l'uso di tecniche multimediali.

4A. Brochure "pubblicitaria": Creazione di una brochure pieghevole che riporti l'offerta formativa del dArTe (con attività di internazionalizzazione) e le attività che vengono organizzate dal Dipartimento e/o che si svolgono all'interno del Dipartimento. Il testo dovrà essere bilingue (italiano/inglese – italiano/francese - italiano-arabo). *Sulla brochure dovranno essere presenti tutti i QR code di dossier (1A), video spot (2A e 3B) e del fumetto (5B), per una rapida fruizione delle informazioni sottoforma in differenti linguaggi. Dovranno essere predisposte due versioni: una per la fruizione digitale tramite portali, siti internet, applicazioni per smartphone e una seconda finalizzata alla stampa e alla distribuzione.*

5A. Linea grafica: definizione di un layout tipo da utilizzare come base per la creazione di locandine e manifesti legate agli eventi organizzati dal Dipartimento e per la creazione di power point da utilizzare nelle attività di orientamento e presentazione dell'offerta didattica nazionale e internazionale.

6A. Profilo social: Riorganizzazione dei profili Facebook e instagram del Dipartimento, attraverso la creazione di una nuova immagine e la proposizione di "meccanismi social" per un maggiore visibilità e per l'aumento dei follower. Il profilo dovrà essere costantemente aggiornato.

7A. dArTe interattivo: Costruzione del modello tridimensionale degli spazi del Dipartimento e delle aree laboratoriali. Attraverso l'interazione con l'ambiente 3D sarà possibile accedere alle informazioni di docenti, PTA e laboratori, oltre a consultare prodotti e materiali creati all'interno dei laboratori stessi (una sorta di dossier 3D interattivo)

1B. Fumetto: Realizzazione di un racconto sotto forma di fumetto "dalla città al dArTe" – il racconto dei luoghi attraverso l'uso del fumetto. Creazione di un unico fumetto partendo da quelli realizzati all'interno dei corsi di RMA e che racconti:

- a. come arrivare in facoltà,
- b. come lo studente vede i luoghi universitari,
- c. servizi offerti agli studenti,
- d. promozione delle attività che si svolgono all'interno dei laboratori e prodotti realizzati dagli studenti.

Il fumetto, oltre ad essere stampato in copia limitata, potrà essere scaricato tramite QR code presente su dossier dArTe (1A) e su brochure dArTe (2A).

2B. Mostra permanente: allestimento all'interno del Laboratorio Multimediale di una mostra permanente, attraverso la riorganizzazione dei materiali presenti in laboratorio. Tale mostra, aperta alla comunità

studentesca durante le Attività di Orientamento, diventerà un punto strategico per la pubblicizzazione di alcune delle attività che si svolgono all'interno del Dipartimento. *(Parte dei lavori sono già stati realizzati dagli studenti egiziani nell'ambito della Double Degree).*

3B. Video spot: Costruzione di un video riassuntivo dei prodotti realizzati all'interno dei corsi di RMA che può integrarsi con il video spot "dipartimentale" oltre a poter essere trasmesso in loop—*Il video spot potrà essere anche scaricato tramite QR code presenti su dossier dArTe (1A) e su brochure dArTe (4A).*

4B. Gadget: Progettazione di gadget da stampare con le stampanti 3D in uso presso il Laboratorio e destinati alla promozione delle attività svolte all'interno del Dipartimento e del Laboratorio Multimediale.

PROFILI RICHIESTI

1. Social (1 studente)

Profilo A1:

Competenze in entrata: Conoscenza del mondo dei principali social network (Instagram, Facebook). Essere in grado di sviluppare campagne social innovative con contenuti multimediali altamente comunicativi.

2. Video Making (4 studenti)

Profilo B1:

Competenze in entrata: Conoscenza dei software di editing, montaggio audio/video (preferibilmente Adobe premiere) e grafica raster (preferibilmente Adobe Photoshop).

Profilo B2:

Competenze in entrata: Conoscenza dei software di editing e montaggio audio/video (preferibilmente Adobe premiere), grafica raster (preferibilmente Adobe Photoshop), e animazione (preferibilmente Adobe Shotcut o Animate). È richiesta inoltre la propensione allo sviluppo di immagini altamente comunicative e la creazione di brevi video d'impatto.

3. Graphics and Communication (4 studenti)

Profilo C1:

Competenze in entrata: Conoscenza dei software di grafica raster (preferibilmente Adobe Photoshop) e/o di grafica vettoriale (preferibilmente Adobe Illustrator o Corel Draw).

Profilo C2:

Competenze in entrata: Conoscenza di software per la costruzione di prodotti editoriali e impaginazioni grafiche (preferibilmente Adobe InDesign o QuarkXPress).

Profilo C3:

Competenze in entrata: Conoscenza di programmi per la presentazione di prodotti digitali sottoforma di slide statiche e/o animate (preferibilmente Prezi e/o PowerPoint).

4. Modeling (1 studente)

Profilo D1:

Competenze in entrata: Conoscenza di programmi per la costruzione di modelli tridimensionali finalizzati alla stampa 3D (preferibilmente AutoCAD e/o Rhino e/o 3DStudio Max o equivalenti)

Il numero di studenti si riferisce al numero di tirocinanti che contemporaneamente svolgeranno l'attività richiesta. Nel caso di un elevato numero di richieste, gli studenti verranno selezionati da un'apposita commissione. Eventuale surplus di domande verrà comunque preso in considerazione e, nel caso in cui i profili rispondessero alle richieste del bando, i tirocinanti verranno chiamati per lo svolgimento di una seconda *tranche* del progetto da concludersi comunque nei tempi e nei modi riportati nel presente documento.

MODALITA' DI RAGGIUNGIMENTO DEI RISULTATI ATTESI

Visto l'elevato numero di risultati attesi dal tirocinio formativo, gli studenti che avranno fatto richiesta di partecipazione saranno divisi in gruppi con il compito di un confronto costante atto alla omogeneità tra la linea grafica del Laboratorio Multimediale e quella dipartimentale.

La partecipazione dello studente a una delle attività specifiche avverrà a seguito di un colloquio preliminare che ne attesterà le differenti specificità.

DURATA DEL PROGETTO

Non saranno accettate richieste di svolgimento di tirocini di durata inferiore a cento (100) ore, come previsto dal Regolamento per l'accreditamento e il riconoscimento di attività formative di tipo F. La prima fase del progetto avrà inizio nel mese di novembre 2020. Ogni tirocinio avrà una durata massima di 3 mesi. Il tirocinio si riterrà concluso nel momento in cui lo studente, non solo, avrà completato il monte ore relativo al numero di crediti formativi da acquisire ma sarà riuscito ad ottenere il risultato richiesto da progetto assegnato.

Reggio Calabria, 30/10/2020

Tutor accademico

Prof.ssa Rita Simone

Tutor aziendale

Prof. Agostino Urso

