



Scheda di presentazione progetto del Piano Operativo Giovani (POG)

1. Codice Progetto

APG_5_2017

2. Titolo del progetto

Grafica vettoriale

3. Riferimenti del compilatore

Nome	Alessandro
Cognome	Bottamedi
Recapito telefonico	3397389714
Recapito e-mail	Khalhell@gmail.com
Funzione	Presidente

4. Soggetto proponente

4.1 A quale tipologia di ente appartiene il soggetto proponente il progetto?

Comune

Associazione (specificare tipologia) educativa

Comitato/gruppo organizzato locale

Gruppo informale

Cooperativa

Oratorio/Parrocchia

Comunità di Valle/Consorzio di Comuni

Istituto scolastico

Pro Loco

Altro (specificare)



5. Soggetto responsabile

5.1 A quale tipologia di ente appartiene il soggetto responsabile del progetto?

Comune

Associazione (specificare tipologia) educativa

Comitato/gruppo organizzato locale

Cooperativa

Oratorio/Parrocchia

Comunità di Valle/Consorzio di Comuni

Istituto scolastico

Pro Loco

Altro (specificare)

5.2 Specificare la denominazione o la ragione sociale del soggetto responsabile

Associazione giovani NOVAE

5.3 Specificare in quale Comune ha sede il soggetto responsabile

Andalo

6. Collaborazioni

6.1 il soggetto responsabile prevede di collaborare attivamente con altri enti per questo progetto, anche in modo informale?

SI

NO



6.2 Se sì, con quale tipologia di soggetti?

Comune

Associazione (specificare tipologia)

Comitato/gruppo organizzato locale

Gruppo informale

Cooperativa

Oratorio/Parrocchia

Comunità di Valle/Consorzio di Comuni

Istituto scolastico

Pro Loco

Altro (specificare)

7. Durata del progetto

7.1 Qual è la durata del progetto?

Annuale

Pluriennale

7.2 Quanto tempo è stato richiesto per la progettazione e quanto si prevede sarà necessario per attuare le fasi successive? Riportate di seguito:

Progettazione	Data di inizio 01/10/2016	Data di fine 31/10/2016
Organizzazione delle attività	Data di inizio 01/11/2016	Data di fine 31/03/2016
Realizzazione	Data di inizio 01/04/2017	Data di fine 31/12/2017
Valutazione	Data di inizio 15/01/2018	Data di fine 20/01/2018

8. Luogo di svolgimento

8.1 Dove si svolge il progetto?

Andalo, presso il centro giovani



9 Ambiti di attività
9.1 In quale dei seguenti ambiti di attività ricade il progetto?
La formazione e la sensibilizzazione verso amministratori, genitori, animatori di realtà che interessano il mondo giovanile, operatori economici ed altri, al fine di accrescere i livelli di responsabilizzazione delle categorie di cui sopra verso i giovani cittadini, in qualità di figli ed utenti di servizi culturali, ricreativi o di altre attività
La sensibilizzazione alla partecipazione/appartenenza al proprio territorio ed all'assunzione di responsabilità sociale da parte dei giovani, anche prevedendo momenti formativi residenziali strutturati sul modello dei campus
Attività di informazione, di indirizzo e di orientamento finalizzata a facilitare l'accesso alle opportunità offerte ai giovani ed a fornire prime risposte a richieste che i giovani o le loro famiglie manifestano anche in maniera individuale nei vari ambiti esistenziali: scuola, lavoro, socialità
L'apertura ed il confronto con realtà giovanili nazionali ed europee attraverso scambi o iniziative, basati su progettualità reciproche
X Laboratori che vedano protagonisti i giovani nel campo dell'arte, della creatività, della manualità e della riflessione sulle grandi questioni del nostro tempo
X Progetti che vedano il mondo giovanile protagonista nelle fasi di ideazione, gestione e realizzazione
X Percorsi formativi finalizzati all'apprendimento di competenze di cittadinanza attiva, con particolare attenzione all'ambito delle tecnologie digitali
Dispositivi e interventi atti a promuovere il processo di transizione all'età adulta e l'autonomia dei giovani dal lavoro alla casa, dall'affettività alla consapevolezza della propria identità sociale

10. Area tematica
10.1 In quale area tematica o macro settore di intervento si inserisce il progetto?
Cittadinanza attiva e volontariato
X Arte, cultura e creatività
Musica e danza
Teatro, cinema e fotografia
Tecnologia e innovazione
Educazione e comunità
Sport, salute e benessere
Economia, ambiente e sostenibilità
Conoscere e confrontarsi con il mondo
Altro (specificare)



11. Obiettivi generali:
11.1 Quali sono gli obiettivi generali che il progetto si propone di raggiungere?
Obiettivi legati ai giovani

Promuovere l'ascolto come strumento di analisi dei bisogni
Promuovere la conoscenza e/o la valorizzazione dell'identità locale e del territorio
X Favorire e sostenere il protagonismo e la partecipazione attiva
X Sostenere la trasmissione di competenze di ideazione, progettazione e organizzazione di attività
Sostenere la formazione e/o l'educazione
Promuovere l'interculturalità e la multiculturalità
Sostenere l'orientamento scolastico o professionale
Sostenere la transizione all'età adulta
Altro (specificare)

Obiettivi legati agli adulti e alla comunità in generale

X Favorire il dialogo inter-generazionale
Favorire la responsabilizzazione e la sensibilizzazione degli adulti verso i problemi e le necessità dei giovani
Supportare la genitorialità
Promuovere sinergie tra gli attori istituzionali del territorio (comune, scuole, etc.)
Promuovere sinergie tra gli attori non istituzionali del territorio (famiglie, associazioni, gruppi, etc.)
Altro (specificare)

12. Obiettivi specifici
12.1 Quali sono gli obiettivi specifici (rispetto a quelli generali definiti nel punto 11) che il progetto si propone di raggiungere?

1 Permettere ai giovani di esprimere la propria creatività progettando e creando delle illustrazioni in grafica digitale
2 Fornire competenze adatte alla progettazione e realizzazione di contenuti digitali, attraverso software di grafica vettoriale
3 Favorire l'avvicinamento dei giovani allo spazio giovani AltRoPianO facendolo percepire come un luogo attivo e dinamico in cui sviluppare progetti personali e/o comunitari
4 Incentivare la visita degli spazi, da parte di tutta la comunità, attraverso un evento espositivo in cui i ragazzi potranno mostrare i propri lavori
5

**13. Tipo di attività****13.1 Quali sono le attività principali che si prevede di realizzare con il progetto?** Corsi/interventi di formazione/laboratori/insegnamento di discipline - TEORIA Corsi/interventi di formazione/laboratori/insegnamento di discipline - PRATICA Dibattiti/incontri di discussione e confronto (su attualità, cultura...) Eventi (convegni, concerti, ecc)

Visite a istituzioni / confronti - gemellaggi - scambi / campus

Animazione

Redazione giornalistica/Rivista

Diffusione / promozione informazioni sui giovani

Altro (specificare)

14. Descrizione del progetto**14.1 Descrivere brevemente il contesto e i bisogni affrontati**

Viviamo in un mondo che sta passando al digitale in ormai moltissimi settori. Veniamo bombardati ogni giorno da migliaia di contenuti grafici, sul web, sui social e pure nel mondo fisico. Immagini, icone, gif, manifesti, riviste, volantini. Ma come vengono realizzati tutti quei contenuti? Una delle tecnologie che più ha influenzato questi settori è di certo la grafica vettoriale ed i software di elaborazione digitale, che grazie ad uno sviluppo ed una innovazione continua, hanno raggiunto una accessibilità tale da permetterne l'utilizzo a diversi tipi di utenza, non solo nell'ambiente professionale, per tanto è stato pensato di proporre un percorso rivolto a giovani, adulti, interessati proprio per avvicinarsi a tale realtà.



14.2 Descrivere brevemente le attività da realizzare.

Il corso verrà strutturato in una serie di incontri sia teorici che pratici così strutturati: una parte dedicata al software (teoria ed esercitazione) ed una fase finale di workshop e/o dibattito.

Durante gli ultimi incontri verrà data la possibilità ai partecipanti di lavorare su un progetto personale che verrà poi stampato ed esposto all'evento finale. Il corso verrà così strutturato:

1. **BENVENUTO** (con buffet) - Evento informale di presentazione del corso. Verranno specificate le modalità di partecipazione al corso e gli strumenti necessari (installazione try out illustrator), si effettuerà un'attività conoscitiva di gruppo e si inizieranno a generare le prime idee con un brainstorming divertente che li avvicinerà al concetto di grafica vettoriale.

2. **PRIMA LEZIONE:** Applicazioni, Raster e vettori, i colori, l'interfaccia Illustrator CC, setup documento, creare forme, strumenti di trasformazione e menù.

Laboratorio: Analisi del precedente brainstorming e definizione obiettivi personali.

3. **SECONDA LEZIONE:** Ripetizione forme e trasformazioni, gruppi, bordi e riempimento, utilizzo del colore, strumenti utili per i colori, campioni

Laboratorio: Sviluppo dei concept, eventuale formazione gruppi.

4. **TERZA LEZIONE:** Livelli, spazio di lavoro, matita e blob, utilizzare la penna, importare immagini, shape builder, salvare

Laboratorio: Primi esperimenti e revisioni personali

5. **QUARTA LEZIONE:** guide e griglie, combinare oggetti (pathfinder), cancellare (gomma, forbice, cutter), Artboard, ricalco immagine

Laboratorio: Sviluppo progetto personale, revisioni singole

6. **QUINTA LEZIONE:** strum. selezione, pattern, pennelli, strum. larghezza, trasparenza, simboli e 3d

Laboratorio: Sviluppo progetto personale, revisioni

7. **SESTA LEZIONE:** Mesh, testo, taglio, outline, risucchio e gonfiamento

Laboratorio: Sviluppo progetto personale, revisioni

8. **SETTIMA LEZIONE:** aspetto, griglia prospettica, esportazione, template, stampa

Laboratorio: Chiusura progetto, prove di stampa, consegna file

9. **EVENTO FINALE** (con buffet) Evento aperto a tutta la cittadinanza con buffet e musica. Dopo un breve riassunto del corso, i partecipanti presenteranno il proprio lavoro e ne riceveranno una copia stampata.

Formatore del corso sarà il designer Nicola Avi.

Nicola Avi: designer grafico e di prodotto. Fondatore, CCO e project manager di mARc project srl (startup innovativa presente all'interno del centro d'aggregazione) si occupa principalmente della direzione artistica nei vari settori dell'azienda, di grafica vettoriale e modellazione 3d.

Laurea in Design presso il Politecnico di Milano.

Le quote a partecipante ammontano a 15 € per l'intero corso.

14.3 Descrivere brevemente i risultati attesi

- Fornire ai partecipanti le competenze necessarie per sviluppare dei contenuti digitali attraverso Adobe Illustrator
- Creare un gruppo creativo informale che possa, dopo il corso, continuare con progetti grafici personali o comunitari all'interno del centro giovani Altropiano
- Esposizione finale pubblica di tutti i lavori realizzati durante il corso (avvicinamento della cittadinanza agli spazi condivisi)



14.4 Abstract

La proposta prevede la realizzazione di nove incontri sulla grafica digitale. Verranno trasmesse le competenze di base per l'utilizzo del software di elaborazione Adobe Illustrator.

Durante il corso, oltre alle lezioni frontali ed alle esercitazioni, verrà dedicato del tempo allo sviluppo di un progetto personale da parte di ogni partecipante, seguito dal tutor. I lavori verranno poi stampati e presentati ad un evento di chiusura pubblica dove verrà premiato il lavoro migliore.

15. Target

15.1 Chi e quanti sono gli "organizzatori" del progetto?

Con "organizzatori" si intendono tutti coloro che verranno coinvolti nelle fasi di organizzazione: sono quindi coloro che partecipano a ideazione, progettazione e realizzazione del progetto e che quindi acquisiranno competenze organizzative e svolgono un ruolo da protagonisti.

Pre-adolescenti 11-14 anni (scuola secondaria di primo grado/ex scuola media)

Adolescenti 15-19 anni

Giovani 20-24 anni

X Giovani 25-29 anni

Genitori con figli di età compresa tra gli 11 e i 29 anni

Altri adulti significativi (amministratori, animatori di realtà che interessano il mondo giovanile, operatori economici ed altri)

Altro (specificare)

Numero organizzatori 2

15.2 Chi e quanti sono i "partecipanti attivi" del progetto?

Con "partecipanti attivi" si intendono tutti quelli che acquisiranno competenze prendendo parte al progetto

Pre-adolescenti 11-14 anni (scuola secondaria di primo grado/ex scuola media)

X Adolescenti 15-19 anni

X Giovani 20-24 anni

X Giovani 25-29 anni

Genitori con figli di età compresa tra gli 11 e i 29 anni

X Altri adulti significativi (amministratori, animatori di realtà che interessano il mondo giovanile, operatori economici ed altri)

Altro (specificare)

Numero partecipanti attivi 10



15.3 Chi e quanti sono i "fruitori" (pubblico / spettatori) del progetto?

Con "fruitori" si intendono tutti coloro che assisteranno ad un evento, una serata, una manifestazione, aperti al pubblico

Tutta la cittadinanza

Pre-adolescenti 11-14 anni (scuola secondaria di primo grado/ex scuola media)

Adolescenti 15-19 anni

Giovani 20-24 anni

Giovani 25-29 anni

Genitori con figli di età compresa tra gli 11 e i 29 anni

Altri adulti significativi (amministratori, animatori di realtà che interessano il mondo giovanile, operatori economici ed altri)

Altro (specificare)

Numero fruitori 80

16. Promozione e comunicazione del progetto

16.1 Indicare le modalità tramite cui si prevede di diffondere le informazioni e le comunicazioni inerenti al progetto

Nessuna comunicazione prevista

Articoli su quotidiani, riviste, bollettini

Bacheche pubbliche

Cartelloni/manifesti/locandine/volantini

Eventi pubblici (conferenza stampa, serate ecc..)

Lettere cartacee

Passaparola

Strumenti informatici (E-mail, newsletter, Social Network, Blog..)

Telefonate / SMS

Altro (specificare)

17. Valutazione

17.1 Sono previsti strumenti di valutazione?

SI

NO



17.2 Se sì, quali?
1 questionario valutativo
2
3
4
5

18. Piano finanziario del progetto	
18.1 Spese previste	
Voce di spesa	importo
1. Affitto sale, spazi, locali	€
2. Noleggio materiali e attrezzature (specificare) licenza software per i mesi del corso	€ 200,00
3. Acquisto materiali specifici usurabili (specificare) stampe di fine corso, cancelleria, alimenti	€ 1000,00
4. Compensi n.ore previsto 36 tariffa oraria 50 forfait	€ 1800,00
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€
5. Pubblicità/promozione	€ 200,00
6. Viaggi e spostamenti	€
7. Vitto e alloggio per i partecipanti ai progetti	€ 150,00
8. Tasse / SIAE	€
9. Rimborsi spese (specificare)	€
10. Assicurazione	€
11. Altro 1 (specificare)	€
12. Altro 2 (specificare)	€
13. Altro 3 (specificare)	€
14. Altro 4 (specificare)	€
15. Valorizzazione attività di volontariato	€ 200,00

Totale A: € 3550,00



18.2 Incassi ed Entrate esterne al territorio previste	
Voce di entrata	importo
1. Finanziamenti di Enti pubblici esterni al territorio di riferimento del PGZ (specificare quali)	€
2. Finanziamenti di soggetti privati esterni al territorio di riferimento del PGZ (specificare quali)	€
3. Incassi da iscrizione	€ 150,00
4. Incassi di vendita	€

Totale B: € 150,00

DISAVANZO (Totale A – Totale B) € 3400,00
--

18.3 Entrate previste provenienti dal contesto del PGZ	
Voce di entrata	importo
1. Finanziamenti di enti pubblici del territorio di riferimento del PGZ membri del Tavolo (specificare quali) comuni dell'Altopiano della Paganella, Comunità della Paganella	€ 1600,00
2. Finanziamenti di enti pubblici del territorio di riferimento del PGZ non membri del Tavolo (specificare quali)	€
3. Finanziamenti di soggetti privati del territorio (specificare quali)	€
4. Autofinanziamento	€ 200,00
5. Altro (specificare)	€
6. Altro (specificare)	€

Totale: € 1800,00

Disavanzo	Finanziamenti di Enti pubblici membri del Tavolo	Entrate diverse	Contributo PAT
€ 3400,00	€ 1600,00	€ 200,00	€ 1600,00
percentuale sul disavanzo	47.0588 %	5.8824 %	47.0588 %