

## Scheda dettagliata corso di formazione per le competenze digitali Catalogo regionale dell'offerta formativa GOL

(rev. Gennaio 2025)

Titolo del corso: NUOVE COMPETENZE DIGITALI: GRAFICA E CREATIVITÀ CON CANVA E AI.

### Parte A SOGGETTO REALIZZATORE DELLA FORMAZIONE

#### A.1 Riferimenti del soggetto richiedente l'inserimento della proposta nel Catalogo dell'offerta formativa GOL

Denominazione e ragione sociale	SFCU – Sistemi Formativi Confindustria Umbria Soc. Cons. a r.l.
Referente	Cognome e nome: CASALI FABIO Tel. 075/582741 Email: <a href="mailto:fabio.casali@sfcu.it">fabio.casali@sfcu.it</a> Indirizzo PEC (del soggetto richiedente in cui ricevere eventuali comunicazioni da parte di ARPAL Umbria): <a href="mailto:sfcu@legalmail.it">sfcu@legalmail.it</a>

#### in partenariato con (compilare se necessario)

Denominazione e ragione sociale	LEVITA S.r.l.
Referente	Cognome e nome BUSIRI VICI MICHELE Tel. 075/9002020 Email <a href="mailto:MICHELE.BUSIRI@LEVITAGROUP.COM">MICHELE.BUSIRI@LEVITAGROUP.COM</a> PEC <a href="mailto:LEVITASRLS@PEC.IT">LEVITASRLS@PEC.IT</a>

## Parte B

### ARTICOLAZIONE DELL'OFFERTA FORMATIVA

#### B.1 Titolo del percorso formativo

NUOVE COMPETENZE DIGITALI: GRAFICA E CREATIVITÀ CON CANVA E AI.

#### B.2 Analisi dei fabbisogni e obiettivi specifici del percorso (max 3.000 caratteri)

Individuare gli obiettivi specifici e i risultati attesi della proposta formativa evidenziando la sua coerenza con i fabbisogni del tessuto imprenditoriale della regione in termini di transizione digitale.

Nel contesto attuale, la trasformazione digitale sta rivoluzionando il mercato del lavoro e le competenze richieste ai professionisti. Secondo il DIGCOMP 2.2, la competenza digitale si articola in diverse aree chiave, tra cui la creazione di contenuti digitali e la risoluzione di problemi tecnologici. In questo scenario, l'utilizzo di strumenti intuitivi come Canva e l'integrazione dell'Intelligenza Artificiale (IA) rappresentano un'opportunità strategica per migliorare la produttività e la creatività in diversi settori professionali. Con la crescente importanza del branding e della comunicazione digitale, saper creare contenuti grafici efficaci è fondamentale per la promozione di prodotti, servizi e idee. Inoltre, l'integrazione dell'IA nella creazione di contenuti consente di velocizzare i processi, ottimizzare il lavoro e migliorare la qualità delle produzioni grafiche. Un corso specifico sull'utilizzo di Canva, arricchito dall'uso dell'Intelligenza Artificiale, può rispondere efficacemente ai fabbisogni del mercato, fornendo competenze pratiche e aggiornate.

In un mondo sempre più digitalizzato, sviluppare competenze nel graphic design attraverso strumenti innovativi come Canva e l'IA rappresenta un valore aggiunto per professionisti e aziende. Un corso su queste tematiche permette di rispondere ai fabbisogni del mercato del lavoro, fornendo competenze pratiche e immediatamente applicabili. Investire nella formazione digitale significa restare competitivi e al passo con le esigenze della comunicazione visiva contemporanea.

#### B.3 Articolazione delle competenze di riferimento

*Individuare rispetto al quadro di riferimento europeo DigComp 2.2 le Aree, i titoli e i descrittori delle competenze*

Area di competenza	Titolo e descrittore della competenza
3. Creazione di contenuti digitali	3.1 Sviluppare contenuti digitali
5. Risolvere problemi	5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali

#### B.4 Livello di padronanza

Individuare rispetto al quadro di riferimento europeo DigComp 2.2 il livello di padronanza delle competenze oggetto della proposta formativa che i partecipanti potranno acquisire al termine del percorso.

Il livello di padronanza atteso è il livello Avanzato con capacità di utilizzo autonomo di strumenti di design grafico e AI per la creazione di contenuti complessi.

**Relativamente all'Area di competenza 3/3.1:** Avanzato: applicare modi per creare e modificare contenuti digitali in diversi formati; mostrare modalità di espressione attraverso la creazione di materiali digitali. Modificare contenuti digitali utilizzando i formati più appropriati. Adattare i miei atti espressivi attraverso la creazione di

materiali digitali più opportuni.

**Relativamente all'Area di competenza 5/5.3:** applicare diversi strumenti e tecnologie digitali per creare know-how e processi e prodotti innovativi. Applicare individualmente e collettivamente processi cognitivi per risolvere diversi problemi concettuali e situazioni problematiche negli ambienti digitali.

adattare gli strumenti e le tecnologie digitali più appropriati per creare know-how e innovare processi e prodotti. Risolvere individualmente e collettivamente problemi concettuali e situazioni problematiche negli ambienti digitali.

### B.5 Destinatari del percorso formativo – eventuali requisiti di accesso

Indicare puntualmente eventuali requisiti di ammissione dei partecipanti in relazione al titolo di studio e/o ad altre conoscenze/competenze richieste

- Beneficiari del programma GOL.
- Possesso del Diploma di scuola media superiore.
- Aver assolto l'obbligo scolastico.
- Conoscenza livello intermedio nell'utilizzo del computer.
- Per i cittadini stranieri conoscenza della lingua italiana almeno al livello B1 del Quadro Comune Europeo di Riferimento per le Lingue.
- I cittadini extracomunitari devono disporre di regolare permesso di soggiorno valido per l'intera durata del percorso o dimostrazione della attesa di rinnovo, documentata dall'avvenuta presentazione della domanda di rinnovo del titolo di soggiorno.

### B.6 Durata complessiva del percorso (distinguere le ore di aula, FAD)

**32 Ore** (di cui 12 in FAD).

### B.7 Articolazione del percorso formativo

N.	Titolo UFC/segmento	Titolo della competenza	Durata (ore)	di cui FAD
1	Introduzione alla grafica digitale.	3.1 Sviluppare contenuti digitali.	4	4
2	Introduzione e utilizzo di Canva.	3.1 Sviluppare contenuti digitali.	8	4
3	Canva e grafica avanzata con l'utilizzo dell'AI.	5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali.	16	8
4	Progetto finale e consolidamento delle competenze.	5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali.	4	0
<b>Totale</b>			<b>32</b>	<b>16</b>

## B.8 Caratteristiche dei singoli segmenti/UFC (ripetere per ogni UFC)

<b>Numero UFC/segmento</b>	1	
<b>Titolo UFC/segmento:</b>	<b>Introduzione alla grafica digitale</b>	
Titolo della competenza	3.1 Sviluppare contenuti digitali.	
Obiettivo formativo	Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati, esprimersi attraverso mezzi digitali.	
Contenuti e progressione delle attività	<b>Durata (ore)</b>	<b>di cui FAD</b>
Introduzione alla grafica digitale: definizioni e concetti base. Differenze tra immagini raster e vettoriali. Principi di risoluzione e dimensioni (dpi, pixel, formati).	2	2
Elementi di design grafico: Colore, font, tipografia e gerarchia visiva. L'uso corretto degli spazi e delle proporzioni. Strumenti per la grafica online e offline: panoramica su Canva e alternative.	2	2
<b>Totale durata UFC/segmento</b>	<b>4</b>	<b>4</b>

<b>Numero UFC/segmento</b>	2	
<b>Titolo UFC/segmento:</b>	<b>Introduzione e utilizzo di Canva</b>	
Titolo della competenza	3.1 Sviluppare contenuti digitali	
Obiettivo formativo	Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati, esprimersi attraverso mezzi digitali.	
Contenuti e progressione delle attività	<b>Durata (ore)</b>	<b>di cui FAD</b>
Panoramica di Canva: interfaccia e funzionalità principali. Creare un account e configurare i primi progetti	1	0
Strumenti di design: Modelli predefiniti e personalizzati. Inserimento e modifica di immagini, testi, icone e forme. Palette di colori e gestione della brand identity	3	0
Progetti pratici: Creazione di un biglietto da visita. Design di un post social per Instagram o Facebook. Impaginazione di una brochure o di una locandina	4	4
<b>Totale durata UFC/segmento</b>	<b>8</b>	<b>4</b>

<b>Numero UFC/segmento</b>	3	
<b>Titolo UFC/segmento:</b>	<b>Canva e grafica avanzata con l'utilizzo dell'AI</b>	
Titolo della competenza	5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali.	
Obiettivo formativo	Utilizzare gli strumenti e le tecnologie digitali per creare conoscenza e innovare processi e prodotti. Partecipare individualmente e collettivamente ai processi cognitivi per comprendere e risolvere problemi concettuali e situazioni problematiche negli ambienti digitali	

Contenuti e progressione delle attività.	Durata (ore)	di cui FAD
Introduzione alle funzionalità AI di Canva: generazione di contenuti grafici e testuali. Rimozione di sfondi e modifica di immagini con AI.	2	2
Strumenti avanzati: design collaborativo e condivisione di progetti. Video editing e animazioni con Canva.	4	2
Workshop pratico: creare una presentazione professionale con AI. Progettare un video promozionale breve.	8	4
Esempi di applicazioni AI per la grafica avanzata: generare mockup realistici. Sfruttare l'automazione per semplificare flussi di lavoro.	2	0
<b>Totale durata UFC/segmento</b>	<b>16</b>	<b>8</b>

<b>Numero UFC/segmento</b>	<b>4</b>	
<b>Titolo UFC/segmento:</b>	<b>Progetto finale e consolidamento delle competenze</b>	
Titolo della competenza	5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali.	
Obiettivo formativo	Utilizzare gli strumenti e le tecnologie digitali per creare conoscenza e innovare processi e prodotti. Partecipare individualmente e collettivamente ai processi cognitivi per comprendere e risolvere problemi concettuali e situazioni problematiche negli ambienti digitali.	
Contenuti e progressione delle attività	Durata (ore)	di cui FAD
Sviluppo di un progetto personale basato sulle conoscenze acquisite	4	0
<b>Totale durata UFC/segmento</b>	<b>4</b>	<b>0</b>

**B.9 Sedi di svolgimento del percorso** (fare riferimento esclusivamente alle sedi riconosciute in esito agli Avvisi ex DGR n. 627/2022 e DCS n. 2130/2024).

<b>N. sede</b>	<b>1</b>
Indirizzo	Via Palermo, 80/A – 06124 Perugia (PG)
<b>N. sede</b>	<b>2</b>
Indirizzo	Via Alessandro Monteneri, 43 – 06129 Perugia (PG)
<b>N. sede</b>	<b>3</b>
Indirizzo	Via Aldo Palazzeschi, 28 – 06073 Corciano (PG)
<b>N. sede</b>	<b>4</b>
Indirizzo	Via Brunelleschi, snc – 06024 Gubbio (PG)
<b>N. sede</b>	<b>5</b>
Indirizzo	Via Vittorini, snc Loc. Cerbara – 06012 Città di Castello (PG)
<b>N. sede</b>	<b>6</b>
Indirizzo	Via del Lavoro, 25 – 06033 Cannara (PG)
<b>N. sede</b>	<b>7</b>
Indirizzo	Viale IV Novembre, 12 – 06034 Foligno (PG)
<b>N. sede</b>	<b>8</b>
Indirizzo	Via Vici, 28 – 06034 Foligno (PG)
<b>N. sede</b>	<b>9</b>
Indirizzo	Via Bartocci, 18 – 05100 Terni (TR)
<b>N. sede</b>	<b>10</b>
Indirizzo	Piazza Corsica, 2 – 05018 Orvieto (TR)