



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
ESAME DI STATO DI ISTRUZIONE SECONDARIA SUPERIORE

Indirizzo: IT15 – GRAFICA E COMUNICAZIONE

Tema di: PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE e
LABORATORI TECNICI

Il candidato svolga la prima parte della prova e due dei quesiti presenti nella seconda parte.

PRIMA PARTE

**PROGETTO DI COMUNICAZIONE PER LA CAMPAGNA SOCIALE MULTISOGGETTO
RELATIVA AL FENOMENO DELLE *NEW ADDICTIONS***

Si chiede al candidato di studiare, progettare e realizzare l'immagine visiva, l'*headline* e il sottotitolo per la campagna multisoggetto voluta dal Ministero della Salute per promuovere un consapevole e corretto uso di *smartphone* e internet (contrasto alle *new addictions*).

Il candidato ha la possibilità di sviluppare il progetto scegliendo una delle seguenti opzioni:

- A. stampa: 1 manifesto per la campagna multisoggetto (formato A3 sviluppo verticale)
1 pagina pubblicitaria all'interno di una rivista (formato 19,2 x 13,7 cm)
- B. stampa: 3 cartoline per la campagna multisoggetto (formato a piacere)
- C. web: video (formato 1024x780 pixel).

CONSEGNA

In funzione della scelta, il candidato dovrà:

1. fornire tutto il materiale prodotto nella fase progettuale (mappa concettuale, *moodboard* e bozze/*rough*) che mostri il processo creativo
2. redigere una breve presentazione scritta che spieghi il *concept* del progetto (minimo 10 righe, massimo 25 righe, *font* a scelta in corpo 11)
3. realizzare il *layout* finale
4. consegnare il formato aperto/nativo dell'applicativo utilizzato con le relative risorse (immagini *raster*, elementi vettoriali e *font*)
5. consegnare l'elaborato finito in formato digitale pronto per la stampa.

BRIEF DEL PROGETTO

Il fenomeno delle *new addictions*

Nell'ultimo decennio i concetti di abuso e di dipendenza hanno subito una notevole dilatazione: mentre all'inizio si riferivano esclusivamente al consumo di sostanze come alcol e droga, l'attuale spettro delle dipendenze include un gruppo multiforme di disturbi in cui l'oggetto della dipendenza non è solo una sostanza, bensì un'attività lecita e socialmente accettata, se non addirittura incoraggiata.

Alcuni ricercatori hanno evidenziato come le nuove dipendenze o *new addictions*, tra le quali la dipendenza da internet e quella da *smartphone*, siano malattie della postmodernità. Il fenomeno è stato così definito: "espressione di un disagio psichico profondo e di un malessere culturale vasto e pervasivo", che manifesta "un desiderio di fuga e un'incapacità a tollerare il dolore mentale che porta, a volte quasi consapevolmente, a rinunciare all'uso del pensiero e della riflessività a favore di una scarica emozionale iterativa messa in atto con modalità progressivamente più compulsive".



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

ESAME DI STATO DI ISTRUZIONE SECONDARIA SUPERIORE

Indirizzo: IT15 – GRAFICA E COMUNICAZIONE

Tema di: PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE e
LABORATORI TECNICI

Le *new addictions* senza uso di sostanze interessano un numero sempre maggiore di persone, e tale fenomeno può essere considerato come una dipendenza, anche se tra i due concetti c'è una certa differenza.

Con il termine *dipendenza* si intende una condizione in cui l'organismo ha bisogno di una determinata sostanza per funzionare sviluppando una dipendenza fisico-chimica da essa.

Il termine *addiction* denota invece una dipendenza che spinge la persona alla ricerca di un "oggetto" senza il quale la sua esistenza diventa priva di significato; si crea nell'individuo un coinvolgimento crescente e persistente al punto che l'oggetto di dipendenza pervade i suoi pensieri e comportamenti.

Le dipendenze riferite all'uso di internet, dei videogiochi, degli *smartphone* possono essere incluse nella categoria della "dipendenza comportamentale": un comportamento abituale e ripetitivo che incrementa il rischio di disturbi o che è associato a problemi personali o sociali, percepito dal soggetto come perdita di controllo e caratterizzato dall'incapacità di smettere, nonostante i tentativi di interrompere o di ridurre la frequenza del comportamento problematico.

La dipendenza da internet

La dipendenza da internet, al pari delle altre dipendenze comportamentali, si può definire come un disturbo del controllo dell'impulso che non implica un'intossicazione.

K.S. Young definisce *internet dependent* coloro che presentano 4 o più dei seguenti atteggiamenti nel corso di 12 mesi:

- Essere mentalmente assorbito da internet
- Avvertire il bisogno di utilizzare internet sempre più a lungo per sentirsi soddisfatto
- Essere incapaci di controllare il proprio utilizzo della rete
- Sentirsi inquieto o irritabile mentre si tenta di ridurre o interrompere l'utilizzo di internet
- Utilizzare internet come mezzo per fuggire dai problemi o per alleviare il senso di abbandono, impotenza, colpa, ansia o depressione
- Mentire ai familiari o agli amici per nascondere il proprio grado di interesse per la rete
- Avere messo a repentaglio o aver rischiato di perdere una relazione significativa, il lavoro o opportunità di studio o di lavoro a causa di internet
- Tornare in rete anche dopo aver speso grandi somme di denaro per i collegamenti
- Ritiro sociale quando si è *offline* (aumento di depressione e ansia)
- Rimanere collegati più a lungo di quanto si era programmato all'inizio.

Due sono, in generale, gli stadi evolutivi di una dipendenza: all'inizio il soggetto è convinto di potersi fermare da solo quando lo desidera e poi, successivamente, percepisce la propria impotenza di fronte all'oggetto della sua dipendenza.

Nello specifico la dipendenza da internet si sviluppa secondo Young seguendo tre principali fasi:

Fase 1. Coinvolgimento: accesso a internet con senso di curiosità.

Fase 2. Sostituzione: l'immersione profonda nella comunità di internet fa sì che essa sostituisca ciò che non si ha o non si è riusciti a trovare nella propria vita. Le attività che precedentemente erano centrali nella propria vita non contano più, in quanto sono state sostituite da quelle trovate in rete. Ci si sente stimolati, si provano fiducia, interesse e sostegno.



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

ESAME DI STATO DI ISTRUZIONE SECONDARIA SUPERIORE

Indirizzo: IT15 – GRAFICA E COMUNICAZIONE

Tema di: PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE e
LABORATORI TECNICI

Fase 3. Fuga: ci si rivolge alla comunità di internet sempre più spesso e per periodi sempre più lunghi. Si è sviluppata la dipendenza. Si fugge dal mondo reale e dalla propria vita; la sofferenza emotiva viene placata dalle sensazioni provate in rete.

La dipendenza da *smartphone*

Nell'ultimo decennio lo sviluppo tecnologico degli *smartphone* (attraverso i quali si può accedere a internet e ai social network; circa l'80% degli accessi ai social avviene infatti tramite cellulari) ha prodotto un impatto sociale senza precedenti, tanto che il loro massivo utilizzo ha dato origine alla dipendenza da *smartphone*.

L'utilizzo di cellulari, *tablet* o computer è ritenuto ormai indispensabile nella quotidianità; non solo è agevole, ma anche estremamente produttivo, perché permette in tempi brevi di effettuare operazioni che nell'ordinario richiederebbero più tempo o più risorse. Tuttavia, l'uso compulsivo di questi dispositivi può interferire con la vita quotidiana causando un disagio clinicamente significativo o una compromissione del funzionamento in ambito sociale, lavorativo o affettivo. Il disturbo si manifesta quando non si interagisce più con il mondo reale, ma si trascorre più tempo sui social e sugli *smartphone* controllando ripetutamente mail, siti e applicazioni, con conseguenze negative sulla qualità della vita. Secondo i ricercatori, ci si trova di fronte ad un problema significativo nel momento in cui la vita faccia a faccia si dissocia da quella virtuale e l'attività in rete diventa un mondo a parte.

A tale proposito è sempre più frequente osservare, nei ristoranti e in altri luoghi di incontro, persone che sono fisicamente insieme senza però avere un'interazione, in quanto ciascuno è occupato con il proprio *smartphone*. Questo è uno dei tanti esempi in cui la dipendenza si estende a tal punto che gli amici virtuali e i *social* passano in primo piano rispetto al "qui ed ora" e alle reali relazioni sociali.

L'utilizzo compulsivo del cellulare può inoltre causare problemi finanziari e di lavoro: il telefono può essere infatti utilizzato come dispositivo che consente il gioco d'azzardo, il commercio di azioni, l'*online shopping*.

Gli *smartphone* e internet possono essere coinvolgenti perché il loro uso, proprio come l'uso di farmaci e alcool, può innescare il rilascio di dopamina a livello cerebrale e alterare l'umore. Inoltre, proprio come con le droghe e l'alcool, è possibile sviluppare rapidamente la "tolleranza", cosicché è richiesto un progressivo aumento del numero di ore passate davanti allo schermo per ottenere la stessa ricompensa piacevole.

Recenti studi hanno evidenziato che gli adolescenti sono più vulnerabili alla dipendenza da *smartphone* rispetto agli adulti: essi sono infatti più propensi ad apprezzare i cambiamenti e le innovazioni tecnologiche. Di conseguenza è necessario non solo individuare e aiutare chi soffre già di questa dipendenza, ma anche adottare misure preventive nei confronti di coloro che potrebbero più facilmente svilupparla.

Le "patologie" da iperconnessione

L'iperconnessione ha portato alla nascita di nuovi "disturbi" in qualche maniera legati ad essa, ma non ancora ufficialmente riconosciuti nei manuali.

Queste "patologie", se così le vogliamo chiamare, sono note come F.O.M.O, Nomofobia, Phubbing e Vamping.



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

ESAME DI STATO DI ISTRUZIONE SECONDARIA SUPERIORE

Indirizzo: IT15 – GRAFICA E COMUNICAZIONE

Tema di: PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE e
LABORATORI TECNICI

F.O.M.O

Questo acronimo (*Fear of missing out* ovvero *Paura di essere tagliati fuori*) indica una forma di ansia sociale, caratterizzata dal desiderio di rimanere continuamente in contatto con gli eventi nel *cyber* mondo o con le attività che fanno amici o parenti, per paura di rimanere esclusi da qualunque avvenimento o situazione che offra opportunità di interazione sociale.

Nomofobia

Si tratta di una patologia ancora scarsamente indagata e troppo poco definita. Il termine Nomofobia, la cui etimologia deriva dalla contrazione di “*no-mobile phobia*”, è un neologismo che si riferisce all'eccessiva paura, addirittura al terrore, di rimanere senza telefono o senza connessione ad internet.

Phubbing

È un neologismo che fonde i termini *phone* e *snubbing* (snobbare). Questo termine descrive il comportamento di chi, in compagnia di qualcuno, predilige il proprio *smartphone* o *tablet*, creando una sorta di barriera virtuale e psicologica con il proprio potenziale interlocutore.

Vamping

La tendenza a restare connessi sui social per l'intera notte (naturalmente l'analogia con i vampiri è all'origine del termine) è un fenomeno sempre più presente tra i giovani; si tratta di ragazzi che vivono la propria vita sociale nelle ore notturne, sentendosi poi stanchi, fiacchi e inconcludenti nelle ore diurne, nelle quali dovrebbe svolgersi la vera vita adolescenziale.

OBIETTIVO: DESCRIZIONE DEL PROGETTO

Sensibilizzare verso tutti quei comportamenti funzionali che permettono allo *smartphone* e a internet di migliorare la nostra vita e non di dominarla; prevenire gli atteggiamenti che rischiano di cristallizzarsi in dipendenze malsane, dannose per la salute e per la vita.

Dal momento che i rischi di un abuso sono notevoli, grande importanza assumono il principio di precauzione, legato a una minimizzazione dell'esposizione, e l'assunzione di accorgimenti per un uso consapevole, intelligente e moderato dei dispositivi elettronici, evitando comportamenti quali quello di addormentarsi ascoltando musica con cuffie auricolari o far giocare i bambini con un *tablet* connesso alla rete come se si trattasse di un innocuo divertimento.

TARGET

Essendo una campagna sociale si può scegliere a quale focus target rivolgersi.

OBIETTIVI DI COMUNICAZIONE

Promuovere un corretto e consapevole uso degli *smartphone* e di internet, attraverso un'informazione sui rischi di un loro utilizzo improprio a danno della salute fisica e psicologica.



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

ESAME DI STATO DI ISTRUZIONE SECONDARIA SUPERIORE

Indirizzo: IT15 – GRAFICA E COMUNICAZIONE

Tema di: PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE e
LABORATORI TECNICI

IL TONO DI VOCE

La scelta del tono di voce dovrà essere coerente con il focus target scelto.

PIANIFICAZIONE DEI MEDIA

- stampa: quotidiani, riviste
- affissioni;
- quotidiani online
- tv

TESTI DA INSERIRE NEL MANIFESTO e CARTOLINE

headline: da creare come richiesto

sottotitolo: da creare

LOGHI DA INSERIRE

logo: Ministero della salute

Allegati

- immagini (si possono utilizzare se il formato è compatibile ma non sono vincolanti)
- logo Ministero

N.B. Qualora la commissione ritenga di dover integrare il materiale iconografico fornito per lo svolgimento del tema proposto, essa ha facoltà di reperire ulteriori immagini, da fornire a tutti gli studenti, sia ricavandole da testi a stampa che scaricandole (prima dell'inizio della prova) da internet.



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

ESAME DI STATO DI ISTRUZIONE SECONDARIA SUPERIORE

Indirizzo: IT15 – GRAFICA E COMUNICAZIONE

Tema di: PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE e
LABORATORI TECNICI

SECONDA PARTE

1. Nell'ambito del marketing cosa significa mercato obiettivo? Elenca e descrivi in cosa consistono le storiche 4P
2. Cos'è la *copy strategy*? Spiega e descrivi quali sono gli elementi che la compongono.
3. Oltre al prodotto da stampare, quali sono gli elementi grafici presenti su un foglio macchina necessari alla fase di stampa e allestimento di un prodotto editoriale?
4. A cosa servono i segni di taglio in un progetto grafico? Che cosa identificano?

Durata massima della prova: 8 ore.

La prova può essere eseguita con qualsiasi tecnica (collage, disegno, digitale, ecc.).

È consentito l'uso degli strumenti da disegno e la consultazione di cataloghi e riviste per l'eventuale utilizzo di immagini (in forma sia cartacea, sia digitale: stampe, libri, font, CD, USB con raccolte immagini).

È consentito l'utilizzo della strumentazione informatica e non (computer, scanner, macchina fotografica digitale, fotocopiatrice, stampante) e, se disponibili nell'istituto sede d'esame, dei programmi dedicati (disegno vettoriale, impaginazione, fotoritocco) per la rielaborazione delle immagini, la composizione del testo e la realizzazione dell'impaginato.

Durante la prova non è consentito l'accesso ad Internet.

È consentito l'uso del dizionario bilingue (italiano-lingua del paese di provenienza) per i candidati di madrelingua non italiana.

Non è consentito lasciare l'Istituto prima che siano trascorse 3 ore dalla dettatura del tema.