

Programmazione DISCIPLINE GRAFICHE e LABORATORIO di GRAFICA - LICEO ARTISTICO SECONDO BIENNIO (III e IV ANNO) e V ANNO

Libri di testo consigliati:

“GLI OCCHI DEL GRAFICO” “GLI STRUMENTI DEL GRAFICO” (G. Federle - C. Stefani, Edizioni CLITT)

Finalità generali dell’Indirizzo di Grafica

L’insegnamento della Grafica nel Liceo Artistico ha lo scopo di formare la personalità dell’allievo attraverso l’acquisizione di esperienze tecnico-artistiche; questa materia di studio è intesa soprattutto come educazione metodologica che mira a conferire a ciascun individuo la capacità di vivere come soggetto creativo nel mondo della cultura. Durante il corso di studi lo studente conoscerà e saprà gestire, in maniera autonoma, i processi progettuali ed operativi concernenti la grafica o il graphic design (tradizionale e digitale) individuando gli aspetti comunicativi, estetici, concettuali, espressivi, commerciali e funzionali che interagiscono e caratterizzano la comunicazione visiva; pertanto, conoscerà e sarà in grado di impiegare in modo appropriato le diverse tecniche e tecnologie, gli strumenti, i materiali, le attrezzature fotografiche, informatiche e multimediali più diffuse. Lo studente sarà capace di analizzare la principale produzione grafico-visiva del passato e della contemporaneità e di cogliere le interazioni tra quest’ultima e i linguaggi artistici. L’interazione di attività tecniche ed intellettuali sarà fondamentale per il raggiungimento di una piena autonomia creativa. Lo studente sarà in grado di padroneggiare le tecniche informatiche (disegno vettoriale, fotoritocco, impaginazione, piccole animazioni grafiche, etc.), di gestire l’iter progettuale di un prodotto grafico-visivo cartaceo o digitale, passando attraverso gli schizzi preliminari, i bozzetti grafici, i layout, la composizione del testo, l’elaborazione digitale, i metodi di pubblicazione, senza mai prescindere dalla sinergia tra la fase progettuale e quella esecutiva. Il fine ultimo della disciplina è quello di fornire ad ogni singolo alunno quello specifico sostegno che gli consenta di procedere con sicurezza nell’ambito della comunicazione visiva al fine di inserirsi adeguatamente nella realtà produttiva degli studi e delle agenzie di settore o di proseguire gli studi presso specifiche facoltà universitarie o accademiche. Il laboratorio rappresenta il momento di confronto, verifica o sperimentazione, del processo di realizzazione del progetto grafico. Attraverso questa disciplina lo studente applicherà i metodi, le tecnologie e i processi di lavorazione di prodotti grafici utilizzando mezzi manuali, meccanici e digitali. I marchi, i logotipi, gli annunci, i depliant, le locandine e i manifesti, il web design, gli elaborati per l’editoria, i sistemi segnaletici e il packaging, saranno tra gli elaborati che lo studente produrrà nella fase operativa del laboratorio.

Obiettivi delle discipline specifiche (Discipline Grafiche e Laboratorio di Grafica)

- Sviluppare l’osservazione, la capacità di ricerca, comprensione ed elaborazione di segni con forte impatto comunicativo, simbolico ed applicativo.
- Far acquisire all’alunno un metodo grafico ordinato, preciso e sicuro facendo comprendere l’uso corretto e appropriato degli specifici strumenti tecnici.
- Favorire la conoscenza e l’utilizzo dei sistemi multimediali con relative applicazioni per la ripresa e l’elaborazione delle immagini digitali.
- Sviluppare la capacità di raccordo con altri ambiti disciplinari, rilevando come nella grafica confluiscono aspetti e componenti dei diversi campi del sapere.
- Consentire all’allievo di sviluppare la conoscenza delle metodologie progettuali ed esecutive volte alla produzione di elaborati grafici di media complessità.

Conoscenze Indicano il risultato dell’assimilazione di informazioni attraverso l’apprendimento. Le conoscenze sono l’insieme di fatti, principi, teorie e pratiche, relative a un settore di studio o di lavoro; le conoscenze sono descritte come teoriche e/o pratiche.

L’obiettivo primario della disciplina sarà quello di sviluppare la conoscenza delle regole della composizione e della percezione visiva, delle varie fasi operative legate all’iter progettuale, dei processi di stilizzazione delle immagini, delle tecniche grafiche e pittoriche, dei materiali, delle strumentazioni e dei mezzi idonei alla rappresentazione grafica, degli elementi di base delle più significative metodologie progettuali ed esecutive, al fine di coniugare le esigenze estetiche con le richieste comunicative commerciali e culturali. Verrà inoltre approfondita la conoscenza dell’informatica applicata alla grafica attraverso l’impiego di specifici software d’uso.

Abilità Indicano le capacità di applicare le conoscenze acquisite e di usarle per portare a termine compiti e risolvere problemi; le abilità sono descritte come cognitive (uso del pensiero logico, intuitivo e creativo) e pratiche (che implicano l’abilità manuale e l’uso di metodi, materiali, strumenti).

Si punterà sullo sviluppo della capacità di ricerca, di analisi e di elaborazione personale, di gestione di un

progetto e di scelta per la sua realizzazione degli strumenti più adeguati e dei più idonei procedimenti tecnici ed esecutivi. A tal fine sarà necessario che lo studente acquisisca la capacità di analizzare e rielaborare prodotti grafico-visivi antichi, moderni e contemporanei, dall'invenzione della stampa al web design e che riesca a individuare nuove soluzioni formali applicando in maniera adeguata le teorie della percezione visiva per fini comunicativi.

Competenze *Indicano la comprovata capacità di usare conoscenze, abilità e capacità personali, sociali e/o metodologiche, in situazioni di lavoro o di studio e nello sviluppo professionale e/o personale; le competenze sono descritte in termini di responsabilità e autonomia.*

Allo scopo di accrescere le competenze tecnico-pratiche di ogni singolo alunno verranno affrontate, le problematiche riguardanti la realizzazione di un progetto grafico completo; a tale proposito saranno presi in esame tutti gli aspetti concernenti i metodi di organizzazione e preparazione degli esecutivi per la stampa o di presentazione di un progetto da proporre ad un ipotetico committente. Gli alunni dovranno dimostrare competenza nel produrre messaggi visuali personali e creativi e nel motivare, attraverso una relazione e una scheda tecnica, le scelte effettuate durante tutto l'iter progettuale.

MODULI ED UNITÀ DI APPRENDIMENTO DISCIPLINARE

I contenuti della programmazione d'indirizzo sono stati redatti insieme agli altri insegnanti di grafica e verranno affrontati sulla base della specificità delle due discipline, quindi da un punto di vista prevalentemente teorico e progettuale per le Discipline Grafiche e da un punto di vista tecnico ed esecutivo per il Laboratorio di Grafica. La programmazione del Laboratorio di Grafica prevede collegamenti con l'insegnamento di Discipline Grafiche e laddove possibile, i due percorsi verranno integrati al fine di condurre i vari progetti alla fase di realizzazione finale.

OBIETTIVI MINIMI

- conoscere la figura e i compiti professionali del designer grafico;
- essere in grado di progettare un prodotto comunicativo di medio/alta complessità, attraverso un corretto iter metodologico;
- conoscere le funzioni di base dei software per la progettazione/produzione di prodotti grafici;
- conoscere le tecniche di base del disegno, le teorie del colore e della composizione visiva.
- conoscere le diverse tecniche compositive dei testi mantenendo la giusta gerarchia formale e cromatica;

COMPUTER GRAFICA

(Modulo trasversale da affrontare sia nel corso del secondo biennio che del quinto anno, dando la precedenza ai software di grafica bitmap e vettoriale al terzo, di impaginazione al quarto e multimediali al quinto anno)

- Uso di computer Apple Macintosh e delle relative periferiche; impiego del sistema operativo MacOS; utilizzo di dischi e di unità disco. Uso del Cloud, della gestione di archiviazione e posta. Accesso e uso del dominio istituzionale, uso del drive e di classroom.
- Uso della rete come sorgente di risorse illimitate (fonts, template, mockup, immagini, gif, ecc.); riconoscimento e impiego consapevole dei formati e delle tipologie adeguate.
- Impiego dei seguenti software: Adobe ILLUSTRATOR per la realizzazione di elaborati grafici, Adobe PHOTOSHOP per l'elaborazione d'immagini, Adobe InDesign per l'impaginazione e la grafica editoriale, Adobe After Effects per la realizzazione di semplici animazioni.
- Differenze rilevanti tra grafica BITMAP e grafica VETTORIALE e uso di software adeguati alla grafica impiegata.
- I diversi formati dei file immagini (JPG- PSD - PNG ecc.)
- Esercitazioni al computer.
 - Elaborati vari con il software per la grafica vettoriale Adobe Illustrator.
 - Esercitazioni con il programma di grafica bitmap Adobe Photoshop.
 - Impiego di Adobe InDesign per la grafica editoriale.
 - Animazioni con il software Adobe After Effects.

Software impiegati:

- Adobe Illustrator
- Adobe Photoshop
- Adobe InDesign
- Adobe Dreamweaver
- Adobe Premiere (*facoltativo*)
- Adobe After Effects

Obiettivi specifici:

- conoscere le differenze sostanziali tra grafica bitmap e grafica vettoriale;
- conoscere e utilizzare i software più idonei alla progettazione/produzione dei singoli prodotti grafici, al fine di ottimizzare risultati e tempi.

TERZO ANNO

1. Il mestiere del grafico. Progetto e metodo.

- Distinzione tra grafico, pubblicitario e artista
- Il design grafico, metodo e responsabilità sociale
- Definizione del problema
- Creazione del concept
- Sviluppo
- Implementazione
- Tecniche di progettazione: il brainstorming e il mood board

Obiettivi specifici:

- conoscere la figura e i compiti professionali del designer grafico;
- conoscere affinità e differenze tra figure professionali che operano nella comunicazione visiva;
- comprendere l'interazione tra tecnica e creatività.
- essere in grado di progettare un prodotto comunicativo, attraverso un corretto iter metodologico;

2. Realizzazione esecutiva del progetto.

- Metodi di realizzazione del progetto e di presentazione dello stesso ad un ipotetico committente
- Criteri di presentazione del progetto ad una tipografia o ad un service per la realizzazione finale
- Metodi di stesura di una relazione finale e di una scheda tecnica.
- Metodi di realizzazione di un manuale d'uso.
- Ricerca iniziale.
- Piano d'azione.

Obiettivi specifici:

- individuare le strumentazioni e le tecniche adatte alla progettazione/produzione di prodotti grafici;
- utilizzare gli strumenti e i metodi più idonei per la realizzazione di esecutivi per la stampa.
- comprendere le modalità di presentazione del progetto grafico, in relazione agli obiettivi comunicativi prefissati e alle problematiche tecniche di riproduzione.

3. Basic design grafico

- Gli elementi di base: il punto, la linea e la superficie
- I valori: forma, dimensione, texture, pattern
- Il colore: tinta, luminosità, saturazione, sintesi additiva e sottrattiva
- Le modalità di colore: CMYK - RGB - Altri metodi di colore - Campionari Pantone
- Le interazioni: figura-sfondo, simmetria, ritmo e bilanciamento, movimento, gerarchia

Obiettivi specifici:

- leggere e decodificare messaggi visivi individuando le caratteristiche degli elementi di base;
- padroneggiare il campo visivo e le regole che lo governano;
- conoscere le teorie del colore e applicarne i principi nel contesto progettuale.

4. La comunicazione

- Verbale e non verbale

Obiettivi specifici:

- leggere e interpretare messaggi verbali e non verbali;
- acquisire una terminologia specifica per una corretta comunicazione (verbale o grafica);
- individuare, in diversi messaggi, le funzioni della comunicazione.

5. Le tecniche di stampa

- La stampa xilografica
- La stampa tipografica
- La stampa calcografica
- La stampa litografica
- La stampa serigrafica

Obiettivi specifici:

- conoscere le tecniche di stampa artigianali.

6. La riproduzione per immagini

- La stampa offset
- La stampa digitale

Obiettivi specifici:

- conoscere le tecniche di stampa industriali;
- conoscere e scegliere le tecnologie e i materiali più idonei alla realizzazione di un progetto;
- leggere, comprendere ed essere in grado di chiedere un preventivo di stampa.

7. La microtipografia

- Il carattere
 - Anatomia
 - Nomenclatura

- Classificazione
- Leggibilità
- Forma ortografica, pendenza, tono, larghezza

Obiettivi specifici:

- conoscere e approfondire tutte le nozioni necessarie al corretto uso del carattere;
- conoscere le diverse tecniche compositive dei testi mantenendo la giusta gerarchia formale e cromatica.

8. La macrotipografia e il campo grafico

- Il tipometro
- Il corpo
- L'interlinea
- La colonna e l'intercolonna
- La spaziatura
- La crenatura
- La giustezza
- L'allineamento dei testi
- I formati e i tipi di carta
- La gabbia d'impaginazione

Obiettivi specifici:

- conoscere tutti gli aspetti tecnici che concorrono alla composizione e impaginazione di un prodotto grafico;
- conoscere i formati della carta più utilizzati in processi di stampa e nella comunicazione in genere;
- conoscere le caratteristiche dei diversi tipi di carta e altri materiali su cui operare.

9. I segni grafici

- Il pittogramma
- Il monogramma e il tipogramma
- Il marchio e il logotipo

Obiettivi specifici

- conoscere i diversi prodotti grafici e le specifiche funzioni informative e comunicative;
- studiare e progettare oggetti grafici per l'informazione e la comunicazione usando un metodo appropriato e professionale.

10. L'immagine coordinata

- Il manuale d'immagine
- La carta intestata
- La busta da lettera
- Il biglietto da visita
- Altre applicazioni

Obiettivi specifici

- conoscere i diversi prodotti grafici coordinati e le specifiche funzioni informative e comunicative;
- studiare e progettare oggetti grafici per l'informazione e la comunicazione usando un metodo appropriato e professionale.

QUARTO ANNO

1. Le immagini

- La fotografia
- L'illustrazione

Obiettivi specifici:

- conoscere i diversi tipi di immagine ;
- scegliere per l'immagine il genere fotografico più adeguato o lo stile illustrativo più idoneo al prodotto grafico progettato.

2. La grafica editoriale

- Il volantino
- Il pieghevole (o depliant)
- La brochure
- Il catalogo
- La rivista
- Il giornale
- Il libro
- L'e-book

Obiettivi specifici

- conoscere i diversi prodotti della grafica editoriale e le specifiche funzioni informative e comunicative;
- studiare e progettare oggetti grafici per l'informazione e la comunicazione usando un metodo appropriato e professionale.

3. Le affissioni

- La locandina
- Il manifesto
- Il poster
- Gli standardi e i totem

- Le affissioni dinamiche sui mezzi di trasporto

Obiettivi specifici

- conoscere i diversi prodotti della grafica di affissione e le specifiche funzioni informative e comunicative;
- studiare e progettare oggetti grafici per l'informazione e la comunicazione usando un metodo appropriato e professionale.

4. I segnali ambientali

- Allestimento di ambienti espositivi, fiere e mostre
- Allestimento di ambienti, stazioni e aeroporti
- Insegne e segnaletica

Obiettivi specifici

- conoscere i diversi sistemi di allestimento di ambienti e le specifiche funzioni informative e comunicative;
- studiare e progettare segnali ambientali usando un metodo appropriato e professionale.

QUINTO ANNO

1. La pubblicità

- Il marketing
- La comunicazione
- Chi produce e chi acquista
- Il prodotto
- Il prezzo
- La distribuzione
- L'agenzia di pubblicità
- La campagna pubblicitaria
- I mezzi di comunicazione

Obiettivi specifici

- conoscere la pubblicità e le sue funzioni;
- conoscere l'iter progettuale necessario per attuare un'efficace campagna pubblicitaria;
- progettare soluzioni per l'informazione e la comunicazione pubblicitaria usando testo e immagini integrate;
- conoscere il ruolo degli operatori pubblicitari nei corrispondenti reparti dell'agenzia pubblicitaria.

2. Il packaging

- La grafica di contenitori, lattine e scatole
- Le etichette di contenitori, recipienti, abbigliamento
- Gli imballaggi
- Gli espositori
- Shopper o shopping bag
- Dispenser

Obiettivi specifici

- conoscere i diversi prodotti del packaging e le specifiche funzioni informative e comunicative;
- studiare e progettare oggetti grafici per l'informazione e la comunicazione usando un metodo appropriato e professionale.

3. Progettare con le nuove tecnologie

- Il sito internet
- Lo spot pubblicitario
- La sigla televisiva
- L'animazione digitale
- La video-presentazione e l'infografica

Obiettivi specifici

- progettare e produrre oggetti grafici per l'informazione e la comunicazione attraverso i nuovi mezzi;
- individuare le strumentazioni e le tecniche adatte alla progettazione/produzione dei singoli prodotti multimediali, per ottimizzare risultati e tempi.

- I contenuti di questa programmazione saranno distribuiti sui due anni del secondo biennio e sul quinto anno, anche seguendo un ordine diverso da quello proposto, in base all'impostazione didattica del docente, alle caratteristiche specifiche della classe e alla risposta degli alunni.
- Il modulo concernente la computer grafica verrà affrontato nel corso di tutti e tre gli anni di studio.
- Tutti i moduli saranno trattati sia da un punto di vista teorico che pratico, attraverso lezioni frontali e specifiche esercitazioni a mano e al computer, pertanto fondamentale sarà la collaborazione tra l'insegnante di Discipline Grafiche che tratterà gli argomenti sotto il profilo progettuale e il docente di Laboratorio che li affronterà da un'angolazione prevalentemente tecnica ed esecutiva.

PARTECIPAZIONE DELLA CLASSE A PERCORSI PCTO (EX ALTERNANZA SCUOLA-LAVORO) NELLA SPECIFICITÀ DELL'INDIRIZZO DI STUDI.

STRUMENTI DI VERIFICA E DI VALUTAZIONE

Compiti in classe

Questionari (prove oggettive)

Relazioni da svolgere a casa

Produzione di elaborati scritto-grafici

Ricerche da svolgere a casa e in classe

Lavoro individualizzato o di gruppo in classe

Il livello di apprendimento e il livello globale di maturazione di ogni singolo alunno sarà valutato con scansione periodica con una valutazione che:

- riassumerà quanto appreso dallo studente fino a quel punto;
- evidenzierà il grado di crescita ed il profilo formativo;
- classificherà il rendimento rispetto agli obiettivi didattici fissati e alla sua situazione di partenza;
- offrirà indicazioni sull'efficacia della programmazione in atto ed elementi per i successivi interventi educativi;
- certificherà a fine anno l'ammissione dell'alunno alla classe successiva.

METODI DI INSEGNAMENTO

Lezione frontale interattiva	Lezione-laboratorio
Lezione partecipata	Attività di recupero, di approfondimento, di potenziamento
Interdisciplinarietà	Problem solving
Percorsi individualizzati	Esercitazioni proposte e/o guidate dall'insegnante
Dibattiti e discussioni su tematiche significative	Correzione ragionata dei compiti svolti
Simulazioni	Utilizzo della Suite Google
Strumenti multimediali (<i>Lab. informatico</i>)	Laboratorio professionale

MATERIALI ED ATTREZZATURE

Libri di testo
Altri libri
Fotocopie
Video
Internet e strumenti informatici
Lavagna luminosa
Monitor/LIM/Proiettore
PC e software
Attrezzature di Laboratorio
Utilizzo della Suite Google (Drive e Classroom) Condivisione di appunti, materiali e dispense

SPAZI

Laboratorio professionale
Laboratorio informatico
Laboratorio multimediale
Biblioteca
Aula
Aula video
Aula magna

I Docenti del Dipartimento di Grafica

Programmazione di LABORATORIO ARTISTICO PRIMO BIENNIO (I e II anno - Liceo Artistico)

Testo attualmente in adozione per Discipline Grafiche e Pittoriche e per Laboratorio Artistico:

GRAFICA E ARTE - Manuale di discipline grafiche e pittoriche - Clementina Macetti, Annibale Pinotti – Atlas editore

Tutti i moduli saranno affrontati sia da un punto di vista teorico che pratico, attraverso lezioni frontali e specifiche esercitazioni a mano e al computer.

PRIMO E SECONDO ANNO

1. INFORMATICA DI BASE (conoscenze di base e tecnologia dell'informazione)

- Hardware e software. Il sistema operativo
- L'organizzazione dei dati sul disco: i file e le cartelle; ricerca, copia e cancellazione di file da disco fisso o da unità disco esterne. Uso delle periferiche.
- Navigazione e ricerca di informazioni sul Web. Principi generali di sicurezza informatica. Introduzione al concetto di rete, uso del cloud.
- Uso della posta elettronica. Elaborazione di Testi, presentazioni, ecc.
- I principali formati elettronici: DOC, PDF, JPG, GIF, PNG, PSD, RAW, EPS, AI, MP4, MOV, AVI, MP3, WAV ecc.
- Differenze tra grafica vettoriale e bitmap.
- I modelli di colore RGB, CMYK, HSB, LAB.

Obiettivi di apprendimento.

- *Apprendere i concetti e la terminologia di base dell'informatica, soprattutto applicata alle discipline di indirizzo del liceo artistico.*
- *Conoscere i termini informatici.*
- *Usare in modo attento e consapevole le nuove tecnologie e i nuovi mezzi di comunicazione e di trasmissione dati.*
- *Utilizzare in modo adeguato la strumentazione informatica personale e quella in dotazione alla scuola.*

2. COMPUTER GRAFICA. Nozioni di base

- Adobe Illustrator
- Adobe Photoshop

Obiettivi di apprendimento

- *Comprendere e applicare le funzioni di base dei software per la grafica bitmap e la grafica vettoriale che saranno poi utilizzati nell'ambito dei diversi indirizzi nel secondo biennio e quinto anno.*
- *Acquisire la capacità di scegliere i software più idonei alla progettazione/produzione dei singoli elaborati al fine di ottimizzare risultati e tempi.*

PRIMO ANNO

3. LA PERCEZIONE VISIVA

- Il meccanismo della visione
- Le teorie della percezione visiva
- Le leggi delle Gestalt
- La figura e lo sfondo - Le ambiguità nella percezione visiva - Le illusioni ottiche
- La percezione del colore, dello spazio e del movimento.

Obiettivi di apprendimento.

- *Comprendere e applicare le leggi essenziali che regolano la percezione visiva.*
- *Usare in modo appropriato la terminologia specifica.*
- *Acquisire le competenze essenziali relative alla percezione visiva.*
- *Osservare e rappresentare illusioni ottiche.*
- *Analizzare il rapporto figura sfondo, la percezione di forma, colore, spazio e movimento.*

4. GLI ELEMENTI DEL LINGUAGGIO VISUALE

- Il punto
- Il segno
- La linea
- Il pattern
- La texture
- Le forme (triangolo – quadrato – cerchio – poligoni)
- Luce e ombra
- Il volume
- Lo spazio

Obiettivi di apprendimento.

- *Comprendere e applicare i principi che regolano la costruzione della forma attraverso gli elementi del linguaggio visuale.*
- *Usare metodologie appropriate nell'analisi e nell'elaborazione.*
- *Osservare i parametri visivi e plastico/spaziali e analizzare i rapporti linea/forma, chiaro/scuro, figura/sfondo, texture.*
- *Elaborare semplici manufatti eseguiti con tecniche di base.*

5. IL COLORE

- La natura del colore e le teorie del colore. Da Newton a Itten (il cerchio cromatico di Itten)
- Le proprietà del colore
- Contrasti e armonie di colori
- Il linguaggio del colore

Obiettivi di apprendimento.

- *Comprendere e applicare i principi che regolano la costruzione della forma attraverso il disegno e il colore.*
- *Usare metodologie appropriate nell'analisi e nell'elaborazione.*
- *Osservare i parametri visivi e analizzare i rapporti tra tinta, luminosità, saturazione, armonie e contrasti di colore.*
- *Elaborare semplici manufatti, eseguiti con tecniche di base, inerenti le eleggi del colore.*

SECONDO ANNO

7. LA COMPOSIZIONE

- La composizione
- Gli elementi della composizione
 - Posizione e direzione
 - Nuclei e linee di forza
 - Peso ed equilibrio visivo
 - Collocazione spaziale
 - Simmetria e asimmetria
 - Modulo e ritmo
 - Dinamismo

Obiettivi di apprendimento.

- *Comprendere e applicare i principi che regolano la composizione.*
- *Usare metodologie appropriate nell'analisi e nell'elaborazione, abbandonando gli stereotipi rappresentativi.*
- *Osservare i parametri visivi e analizzare i rapporti tra le forme all'interno di una composizione visiva.*
- *Elaborare semplici manufatti, eseguiti con tecniche di base, secondo i principi della composizione.*

10. PROGETTO E METODO

- Definizione del problema. Creazione del concept. Sviluppo. Implementazione
- Metodi di realizzazione del progetto e di presentazione dello stesso ad un ipotetico committente
- Criteri di realizzazione della scheda e della relazione tecnica

Obiettivi di apprendimento

- *Essere in grado di progettare un prodotto comunicativo, attraverso un corretto iter metodologico;*
- *Comprendere le modalità di presentazione del progetto grafico, in relazione agli obiettivi comunicativi prefissati e alle problematiche tecniche di riproduzione.*
- *Individuare le strumentazioni e le tecniche adatte alla progettazione/produzione di prodotti grafici;*
- *utilizzare gli strumenti e i metodi più idonei per la realizzazione di esecutivi per la stampa.*

MODULI SPECIFICI DI INDIRIZZO (da affrontare nella prima parte del secondo anno di studi, a partire dal mese di ottobre e comunque entro il mese di gennaio, dedicando circa un mese di tempo alla trattazione di ciascun indirizzo)

11. GRAFICA

- Cenni sull'evoluzione della stampa e della grafica.
- Differenze tra grafico, pubblicitario e artista.
- Microtipografia e macrotipografia.
- La struttura modulare.
- La stilizzazione dell'immagine: dall'immagine fotografica al pittogramma.
- Differenze tra marchio, logotipo, monogramma e tipogramma.

Esercitazioni (esempi)

1. Creare delle strutture modulari ad incastro sullo stile di Maurits Cornelis Escher.
2. Progettare un pittogramma partendo da un'immagine fotografica utilizzando le figure geometriche di base.
3. Con il solo impiego dei caratteri progettare un elaborato grafico applicando alcuni principi base della composizione visiva: equilibrio, simmetria o asimmetria, dinamismo, ritmo ecc.

12. AUDIOVISIVO E MULTIMEDIALE

- L'immagine: differenza tra realtà e immagine fotografica e cinematografica; evoluzione delle immagini dalla preistoria ai nostri giorni.
- Elementi base di tecnica fotografica.
- Dall'immagine analogica a quella digitale.
- Dall'immagine statica all'immagine in movimento. Il precinema.
- Lo storyboard (dal racconto, alla narrazione visiva). Tecnica di disegno
- Le inquadrature fotografiche e cinematografiche.

Esercitazioni (esempi)

1. Realizzare delle fotografie con lo smartphone lungo un percorso che attraversa la scuola: riprendere ciò che colpisce maggiormente l'attenzione, concentrandosi su riprese inusuali.
2. Scattare almeno 30 fotografie lungo il tragitto da casa a scuola e corredarle di didascalie esplicative.
3. Inventare una storia ambientata a scuola; eseguire uno storyboard, riprendere con lo smartphone, montare il girato.