



**PROGRAMMA SVOLTO**

CLASSE	3ALG	DISCIPLINA	Laboratorio di Grafica
DOCENTE	Barbara Brugola	A.S.	2019/2020

**A) Il mestiere del grafico**

1. Conoscere i contenuti dell'estratto del testo "Il Canone Vignelli"

**B) Progetto e metodo**

1. Saper leggere, analizzare e interpretare il brief allo scopo di definire un problema
2. Ricercare e raccogliere informazioni visive da diverse fonti e formulare ipotesi
3. Pianificare la sequenza di sviluppo
4. Presentare i risultati delle proprie ricerche con la relazione scritta
5. Trarre elementi dall'esperienza per aumentare la propria competenza di problem solving
6. Utilizzo della fotocamera per fini di documentazione

**C) Basic Design grafico**

1. Leggere e decodificare messaggi visivi individuando le caratteristiche degli elementi di base, i valori e le interazioni
2. Conoscere le regole che governano il campo visivo ed applicarle
3. Conoscere le teorie del colore e applicarne i principi nel contesto progettuale
4. Conoscere, comprendere e utilizzare il linguaggio specifico (anche in inglese)

**D) Programmi di grafica**

1. Conoscere la differenza tra grafica bitmap (PSD) e vettoriale (AI)
2. Conoscere gli strumenti di Photoshop, i primi rudimenti del disegno vettoriale con Illustrator e gli strumenti base per l'impaginazione (Indesign)

**E) Le immagini**

1. Conoscere le funzioni di un'immagine
2. La grammatica dell'immagine: saperla leggere (Soggetto e sfondo, Inquadratura, Composizione)
3. Saper realizzare delle illustrazioni legate ad un testo

**F) La fotografia come media**

1. Conoscere la differenza tra lettura denotativa e connotativa e sapere leggere un'immagine fotografica

**G) Conoscere gli elementi del Visual Design:**

1. Marchio (conoscere e saper progettare)
2. Caratteri
3. Layout
4. Iconografia

## 5. Stile

H) Saper produrre ed elaborare le immagini, tenendo conto di:

1. La struttura delle immagini
2. Acquisizione delle immagini
3. Elaborazione delle immagini

I) Conoscere i linguaggi dei media:

1. La stampa
2. Grafica editoriale (saper progettare un libro che affianchi illustrazioni a testo)
3. Il linguaggio dei quotidiani
4. La pubblicità su carta stampata

L) Retorica e comunicazione

1. Conoscere le figure retoriche di significato e di suono
2. Saper ideare Slogan efficaci

## **Moduli**

### Modulo 1: MENÚ A KM ZERO

- 1 Progetto e metodo
- 2 Strumenti di Photoshop per elaborare immagini
- 3 Composizione
- 4 Slogan

#### **Conoscere:**

- Conoscere gli strumenti e le risorse della grafica bitmap e vettoriale
- Conoscere e applicare i principi della grammatica visiva
- Conoscere gli strumenti base di Photoshop

#### **Essere consapevoli che:**

- l'efficacia comunicativa di un'immagine si basa sulla composizione dei vari elementi che la compongono;

#### **Essere capaci di:**

- Gestire progetti di prodotti grafico-visivi

### Modulo 2: PITTOGRAMMI

- 1 Progetto e metodo
- 2 Iconografia
- 3 Adobe Illustrator
- 4 Grammatica visiva

#### **Conoscere:**

- Conoscere gli strumenti e le risorse della grafica bitmap e vettoriale
- Conoscere e applicare i principi della grammatica visiva

- Conoscere gli strumenti base di Photoshop e Illustrator

**Essere capaci di:**

- Gestire progetti di prodotti grafico-visivi
- Saper utilizzare fotocamera digitale e scanner
- Produrre testi ortograficamente corretti

## Modulo 3: MARCHIO

- 1 Progetto e metodo
- 2 Grammatica visiva
- 3 Adobe Illustrator
- 4 Slogan
- 5 Linguaggio specifico

**Conoscere:**

- Conoscere gli strumenti e le risorse della grafica bitmap e vettoriale
- Conoscere e applicare i principi della grammatica visiva
- Conoscere i rudimenti del disegno vettoriale (Illustrator)

**Essere capaci di:**

- Gestire progetti di prodotti grafico-visivi
- Produrre testi ortograficamente corretti

## Modulo 4: GRAFICA EDITORIALE

- 1 Progetto e metodo
- 2 Grammatica visiva
- 3 Adobe INDESIGN
- 4 Illustrazione (10 illustrazioni)
- 5 Struttura ed elaborazione delle immagini
- 6 Impaginazione

**Conoscere:**

- conoscere composizione, struttura e tecniche compositive di un'immagine;
- Conoscere e applicare i principi della grammatica visiva
- Conoscere gli strumenti base di Photoshop e Indesign

**Essere capaci di:**

- Gestire progetti di prodotti grafico-visivi
- Produrre testi ortograficamente corretti
- Impaginare testo e immagini

## Modulo 5: COMUNICAZIONE

- 1 La pubblicità e le sue funzioni
- 2 Lettura di un'immagine fotografica
- 3 Figure retoriche
- 4 Slogan
- 5 Brand e marchio
- 6 Stile
- 7 Pubblicità su carta stampata

### **Conoscere:**

- le funzioni della pubblicità ;
- le figure retoriche;
- le caratteristiche della pubblicità su carta stampata

### **Essere capaci di:**

- analizzare una pubblicità, un marchio
- leggere un'immagine fotografica
- creare slogan usando le figure retoriche

Cesano Maderno, 04 I 06 I 2020	Firma Docente	BARBARA BRUGOLA
Firme di due studenti		