



|                               |                 |  |          |
|-------------------------------|-----------------|--|----------|
| <b>CURRICOLO VERTICALE DI</b> |                 | <b>DISCIPLINE GRAFICHE E<br/>LABORATORIO GRAFICO</b> |          |
| <b>INDIRIZZO</b>              | LICEO ARTISTICO | <b>CLASSI</b>  | 3° 4° 5° |

### COMPETENZE SPECIFICHE DELLA DISCIPLINA

Al termine del percorso liceale lo studente:

- conoscerà e saprà gestire, in maniera autonoma, i processi progettuali e operativi inerenti alla grafica o al *graphic design* (tradizionale e digitale, editoriale, di tipo informativo e comunicativo - pubblicitario, sociale, etc.), individuando, sia nell'analisi, sia nella propria produzione, gli aspetti comunicativi, estetici, concettuali, espressivi, commerciali e funzionali che interagiscono e caratterizzano la comunicazione visiva;
- conoscerà e utilizzerà in modo appropriato le diverse tecniche e tecnologie, gli strumenti, i materiali, le strumentazioni fotografiche, informatiche e multimediali più diffusi;
- comprenderà e applicherà i principi e le regole della composizione e le teorie essenziali della percezione visiva.

Lo studente avrà inoltre

- la consapevolezza dei fondamenti culturali, sociali, commerciali e storico-stilistici che interagiscono con il proprio processo creativo
- 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
- In funzione delle esigenze progettuali, espositive e di comunicazione del proprio operato, lo studente possiederà altresì le competenze adeguate nell'uso del disegno a mano libera e geometrico-descrittivo, dei software grafici e multimediali e delle nuove tecnologie, e sarà in grado di individuare e utilizzare le relazioni tra il linguaggio grafico (*graphic design*) ed il prodotto o ente da pubblicizzare o valorizzare, il testo da strutturare o illustrare, ed il pubblico destinatario.

La concentrazione sull'esercizio continuo delle attività tecniche ed intellettuali e della loro interazione intesa come progettualità è fondamentale per il raggiungimento di una piena autonomia creativa; e attraverso la progettualità, ricercando le necessità della società e analizzando la realtà in tutti gli aspetti in cui si manifesta, lo studente coglierà il ruolo ed il valore culturale e sociale della produzione grafico-visiva.

Sarà in grado, infine, di padroneggiare le tecniche informatiche (disegno vettoriale, fotoritocco, impaginazione, *web publishing*, etc.), di gestire l'iter progettuale di un prodotto grafico-visivo cartaceo, digitale o web, dalla individuazione del prodotto o testo di riferimento alla realizzazione del

prodotto di divulgazione, passando dagli schizzi preliminari, dai bozzetti grafici, dai layout, dalla composizione del testo, dalla elaborazione digitale, dai metodi di pubblicazione, etc, coordinando i periodi di produzione scanditi dal rapporto sinergico tra la disciplina ed il laboratorio.

| COMPETENZE   | CONOSCENZE  |
|--|---|
| <p>CLASSE 3<sup>a</sup></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Saper gestire un progetto nelle sue varie fasi ricerca, brief, comcept, rough, preliminari e definitivi per la realizzazione di: loghi, manifesti, brochure, immagini coordinate, comunicazioni sociali</li> <li>• Saper utilizzare il lettering in contesto manuale e in contesto digitale come elemento essenziale per la comunicazione</li> <li>• Saper utilizzare il linguaggio base dei software: Illustrator, Photoshop, Indesign</li> </ul> <p>CLASSE 4<sup>a</sup></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• saper gestire, in equipe, le fasi di analisi, rielaborazione e comunicazione inerenti una tematica di area scientifica, legata al territorio, per produrre materiale atto alla sensibilizzazione della cittadinanza attraverso l'organizzazione di eventi pubblici</li> <li>• saper gestire ogni fase progettuale sia a mano che al computer singolarmente e in equipe</li> <li>• saper utilizzare i programmi di grafica: Photoshop, Illustrator, Indesign, nel loro uso specifico ed elementi base di Adobe Premier</li> <li>• saper progettare brochure, cataloghi, calendari, banner, libri illustrati, manifesti e packaging per qualsiasi richiesta con layout a mano e al computer</li> <li>• saper orientarsi nelle produzioni grafiche e artistiche di diverse epoche</li> </ul> <p>CLASSE 5<sup>a</sup></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• saper utilizzare i programmi di grafica: Photoshop, Illustrator, Indesign, Adobe Premier e nel loro uso specifico</li> <li>• saper progettare brochure, cataloghi, libri illustrati, manifesti e packaging per qualsiasi richiesta con layout a mano e al computer</li> <li>• saper orientarsi nei principi essenziali che regolano il sistema della committenza del marketing ed editoria e le figure professionali che si muovono nel settore, considerando il target di utenza e il contesto comunicativo</li> <li>• saper realizzare, sperimentando in maniera autonoma, nuove soluzioni estetiche attingendo dal panorama artistico interdisciplinare ed eclettico</li> <li>• saper realizzare un lavoro in equipe essendo consapevoli del proprio ruolo professionale e sociale, rispettando le idee degli altri e collaborando in modo proficuo sia con i compagni che con i collaboratori esterni</li> </ul> | <p>CLASSE 3<sup>a</sup></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• regole gestaltiche per impaginare/comporre:</li> <li>• metodo progettuale</li> <li>• il design dei caratteri</li> <li>• la leggibilità</li> <li>• utilizzo delle principali tecniche grafico-pittoriche</li> <li>• per Photoshop: selezioni, fotoritocco, regolazioni, fotomontaggio, stili di livello pannello colori</li> <li>• per Illustrator: disegno vettoriale, pannello testo, colorazione</li> <li>• per Indesign: creazione di un documento, bordi e pannello testo e paragrafo, inserimento immagini</li> </ul> <p>CLASSE 4<sup>a</sup></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Illustrazione: tradurre testo in immagini</li> <li>• metodo progettuale più completo: l'importanza dell'implementazione</li> <li>• la stampa in generale</li> <li>• il libro e la copertina</li> <li>• il catalogo</li> <li>• la rivista</li> <li>• il calendario</li> <li>• il packaging</li> <li>• per Photoshop: la colorazione e l'utilizzo dei vari pennelli, galleria filtri</li> <li>• per Illustrator: la colorazione, le sfumature</li> <li>• per Indesign: stile di paragrafo, il libro</li> <li>• per Premier: i primi passaggi per i video</li> </ul> <p>CLASSE 5<sup>a</sup></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• la videopresentazione</li> <li>• la pagina web</li> <li>• il sito web</li> <li>• il video</li> <li>• approfondimento di tutti gli strumenti dei programmi già trattati</li> </ul> |