



<b>CURRICOLO VERTICALE DI</b>		<b>DISCIPLINE GRAFICHE E LABORATORIO GRAFICO</b>	
<b>INDIRIZZO</b>	LICEO ARTISTICO	<b>CLASSI</b>	Triennio

### 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...), 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...), 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, 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, concept, 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>