



PROGRAMMA SVOLTO

CLASSE	V ALG	DISCIPLINA	Laboratorio di Grafica
DOCENTE	Barbara Brugola	A.S.	2022/2023

Contenuti e obbiettivi

A) Audiovisivi:

1. Sceneggiatura
2. Storyboard
3. Ripresa, Regia
4. Montaggio

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

C) Basic Design grafico

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

D) Programmi di grafica

1. Conoscere gli strumenti di Photoshop e Illustrator nel loro uso specifico
2. Conoscere gli strumenti di Indesign per impaginare testi ed immagini
3. Conoscere gli strumenti base di Premiere per l'editing di audiovisivi

E) Illustrazioni

Progettare e produrre immagini con una specifica funzione comunicativa

F) Microtipografia

1. Distinguere le caratteristiche formali dei font
2. Digitare un testo seguendo le regole dell'ortografia
3. Correggere le bozze di un testo
4. Conoscere e distinguere i font di più largo utilizzo
5. Saper discriminare e abbinare caratteri con fondi e colori per esaltare la leggibilità
6. Comprendere e utilizzare il linguaggio specialistico

G) Macrotipografia

1. Progettare autonomamente soluzioni per l'informazione e la comunicazione finalizzata alla stampa usando testo e immagini integrate

H) Introduzione al linguaggio

1. della fotografia
2. del video

Modulo 1: MANIFESTO Posterheroes (progetto educazione civica)

- 1 Progetto e metodo
- 2 Impaginazione
- 3 Adobe Illustrator, Photoshop, Indesign
- 4 Grammatica visiva
- 5 Illustrazione
- 6 Prodotto atteso: manifesto

Modulo 2: MANIFESTO Opendays

- 1 Progetto e metodo
- 2 Impaginazione
- 3 Adobe Illustrator, Photoshop, Indesign
- 4 Grammatica visiva
- 5 Illustrazione
- 6 Prodotto atteso: manifesto

Modulo 3: ILLUSTRAZIONE PER BAMBINI – DOMINO ANIMALE

- 1 Progetto e metodo
- 2 Illustrazione con grafica vettoriale
- 3 Adobe Illustrator, Indesign
- 4 Grammatica visiva
- 5 Prodotto atteso: carta del gioco Domino Animale

Modulo 4: COMUNICAZIONE E IDENTITÀ VISIVA Bologna Children Book Fair

- 1 Progetto e metodo
- 2 Adobe Illustrator, Photoshop, Indesign
- 3 Grammatica visiva
- 4 Prodotto atteso: elaborati per la comunicazione e identità visiva della manifestazione BCBF

Modulo 5: POTENZIAMENTO CLIL

- 1 La fotografia: camera oscura, luce, illuminazione, spazio, soggetto e sfondo, inquadratura, composizione, il bianco e nero e il colore
- 2 Relazione tra pittura e fotografia: intervista a Francis Bacon
- 3 Il cinema: inquadratura, angoli di ripresa, montaggio, visual storytelling
- 4 Faccia a faccia con il cinema: presentazione progetto

Modulo 6: FACCIA A FACCIA CON IL CINEMA

- 1 Linguaggio video (inquadrature, movimenti macchina, angoli di ripresa, piano sequenza, soggettiva)
2. Sceneggiatura
- 3 Storyboard
- 4 Scenografia
- 5 Montaggio audio/video
- 8 Prodotto atteso: cortometraggio, catalogo, elaborati per comunicazione evento

Modulo 7: PORTFOLIO

- 1 Progetto e metodo

- 2 Impaginazione
- 3 Adobe Illustrator, Indesign
- 4 Grammatica visiva
- 5 Prodotto atteso: portfolio da presentare all'esame

Cesano Maderno,	Firma Docente	BARBARA BRUGOLA
Firme di due studenti		