



**PROGRAMMA SVOLTO**

CLASSE	III ALG	DISCIPLINA	Laboratorio di Grafica
DOCENTE	Barbara Brugola	A.S.	2020/2021

**Contenuti e obbiettivi**

**A) Il mestiere del grafico**

1. 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 e produzione immagini

**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. Introduzione alla 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. Rappresentazioni e funzioni di un'immagine
2. La grammatica dell'immagine (Illuminazione, Spazio, Soggetto e sfondo, Inquadratura, Composizione, Bianco/Nero e Colore)

**F) La fotografia come media**

1. Lettura di un'immagine fotografica
2. Produzione di un'immagine fotografica (set fotografico, posa, luci)
3. Elaborazione dell'immagine fotografica
4. Robert Capa

**G) Visual Design**

1. Marchio
2. Caratteri
3. Layout
4. Iconografia
5. Stile
6. Packaging

#### **H) Comunicazione**

1. Retorica e comunicazione persuasiva
2. I linguaggi dei media e le tipologie di prodotti pubblicitari
3. Il linguaggio pubblicitario
4. Relazione motivazionale

#### **I) I linguaggi dei Media**

1. cinema
2. stampa
3. televisione

#### **L) La comunicazione pubblicitaria**

1. Il codice di autodisciplina della comunicazione commerciale
2. Storia ed evoluzione della comunicazione pubblicitaria (introduzione)

### **Modulo 1: LOCANDINA**

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

#### **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, Indesign

#### **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, Photoshop, Indesign
- 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 Illustrator, Photoshop, Indesign

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

- Gestire progetti di prodotti grafico-visivi
- Saper utilizzare lo scanner
- Produrre testi ortograficamente corretti e impaginarli con Indesign

### **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 e impaginarli con Indesign

### **Modulo 4: COMUNICAZIONE**

- 1 La pubblicità e le sue funzioni
2. Lettura di un'immagine fotografica
- 3 Figure retoriche
- 4 Slogan
- 5 Brand e marchio
- 6 I linguaggi dei media

#### **Conoscere:**

- le funzioni della pubblicità ;
- le figure retoriche;

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

- le caratteristiche della pubblicità dipendono dai media stessi

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

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

## **Modulo 5: FOTOGRAFIA**

- 1 Progetto e metodo
- 2 Utilizzo della macchina fotografica digitale e delle luci
- 3 Grammatica visiva
- 4 Adobe Illustrator
5. Moodboard

### **Conoscere:**

- Conoscere i rudimenti della tecnica fotografica
- Conoscere e applicare i principi della grammatica visiva
- Conoscere gli strumenti base di Photoshop per l'elaborazione delle immagini

### **Essere consapevoli che:**

- l'efficacia comunicativa del moodboard si basa sulla scelta e sulla composizione dei vari elementi che la compongono;

### **Essere capaci di:**

- Gestire progetti di prodotti grafico-visivi

## **Modulo 6: MANIFESTO**

- 1 Progetto e metodo
- 2 Impaginazione
- 3 Adobe Illustrator, Photoshop, Indesign
- 4 Grammatica visiva

### **Conoscere:**

- Conoscere e applicare i principi della grammatica visiva
- Conoscere gli strumenti base di Photoshop, Illustrator, Indesign

### **Essere consapevoli che:**

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

### **Essere capaci di:**

- Gestire progetti di prodotti grafico-visivi

Cesano Maderno, 01   06   2021	Firma Docente	BARBARA BRUGOLA
Firme di due studenti		