



PROGRAMMA SVOLTO

CLASSE	III ALG	DISCIPLINA	Laboratorio di Grafica
DOCENTE	Barbara Brugola	A.S.	2023/2024

Contenuti e obiettivi

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. Ricerare 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)
3. Progettare e produrre un'illustrazione con una specifica funzione comunicativa: dalla matita e acquerello al computer

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. Fotografia ed arte

I) Visual Design

1. Marchio
2. Caratteri
3. Layout
4. Packaging

H) Comunicazione

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

Modulo 1: COMUNICAZIONE – I PARTE

- 1 La pubblicità e le sue funzioni
- 2 Lettura di un'immagine
- 3 Figure retoriche
- 4 Slogan

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 2: IMPAGINAZIONE TESTO E IMMAGINI

- 1 Progetto e metodo
- 2 Strumenti di Photoshop per elaborare immagini
- 3 Grammatica visiva
- 4 Stile

Conoscere:

- Conoscere gli strumenti e le risorse della grafica bitmap
- 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:

- Saper fare le scansioni
- Comporre immagini e testo

Modulo 3: PITTOGRAMMI

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

Conoscere:

- Conoscere gli strumenti e le risorse della grafica vettoriale
- Conoscere e applicare i principi della grammatica visiva
- Conoscere gli strumenti base di Illustrator, Indesign

Essere capaci di:

- Creare dei pittogrammi, partendo dallo studio a mano per poi realizzarli in digitale
- Saper utilizzare lo scanner
- Produrre testi ortograficamente corretti e impaginarli con immagini in Indesign

Modulo 4: ILLUSTRAZIONE – IL SOGNO

- 1 Progetto e metodo
- 2 Photoshop, Adobe Illustrator, Indesign, mixed media
- 3 Grammatica visiva
- 4 Prodotto atteso: illustrazione Concorso IL SOGNO

Conoscere:

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

Essere consapevoli che:

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

Essere capaci di:

- presentare e documentare il proprio progetto per il concorso IL SOGNO

Modulo 5: COMUNICAZIONE _ II PARTE

- 1 L'emblema
- 2 Il marchio e il logogramma
- 3 Analisi di un marchio
- 4 Il Brand

Conoscere:

- le funzioni del marchio ;

Essere consapevoli che:

- brand e marchio non sono la stessa cosa

Essere capaci di:

- analizzare un marchio

Modulo 6: MARCHIO PERSONALE

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

Conoscere:

- Conoscere cosa sono brainstorming e mind map
- Conoscere gli strumenti e le risorse della grafica vettoriale (Illustrator)
- Conoscere e applicare i principi della grammatica visiva

Essere consapevoli che:

- il marchio rende visibile la propria personalità

Essere capaci di:

- Progettare e realizzare un marchio
- Produrre testi ortograficamente corretti e impaginarli con immagini in Indesign

Modulo 7: BIGLIETTO DA VISITA

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

Conoscere:

- Conoscere gli strumenti di Illustrator, Indesign

Essere consapevoli che:

- l'efficacia comunicativa di un elaborato grafico si basa sulla composizione dei vari elementi che lo compongono

Essere capaci di:

- Saper discriminare e abbinare caratteri con fondi e colori per esaltare la leggibilità
- Progettare autonomamente soluzioni per la comunicazione finalizzata alla stampa usando testo e visual

Modulo 8: FOTOGRAFIA

- 1 Progetto e metodo
- 2 Utilizzo della macchina fotografica digitale e delle luci
- 3 Grammatica visiva
- 4 Adobe Illustrator, Photoshop, Indesign
- 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'a lettura di una fotografia avviene attraverso la lettura denotativa e connotativa

Essere capaci di:

- usare la macchina fotografica;
- Saper progettare e realizzare la copertina di un Long Playing utilizzando immagini fotografiche scattate in studio
- Produrre testi ortograficamente corretti e impaginarli con immagini in Indesign

Modulo 9: PIEGHEVOLE A3 -LEPORELLO

- 1 Progetto e metodo
- 2 Grammatica visiva

Conoscere:

- Le fasi della corretta progettazione del pieghevole
- Conoscere e applicare i principi della grammatica visiva

Essere consapevoli che:

- una rilegatura versatile implica una progettazione rigorosa;

Essere capaci di:

- progettare un pieghevole

Cesano Maderno, 04 06 2024	Firma Docente	BARBARA BRUGOLA
Firme di due studenti		