



PROGRAMMA SVOLTO

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

**Contenuti e obbiettivi**

**A) Audiovisivi:**

1. Conoscere le diverse inquadrature
2. Realizzare uno storyboard
3. Progettare e realizzare un audiovisivo

**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. 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

**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) I progetti commerciali ed editoriali:**

1. Progettare oggetti grafici per l'informazione e la comunicazione usando un metodo appropriato per arrivare ai propri obiettivi nel rispetto del brief

## **I) Visual Design**

### **1. Packaging**

## **H) Fumetto**

1. Elementi grammaticali del linguaggio del fumetto
2. Elementi della narrazione

## **Modulo 1: MANIFESTO "OPEN DAYS"**

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

### **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:**

- Ideare e realizzare un manifesto che compone un visual con un testo
- Creare un'illustrazione digitale partendo da una versione fatta a mano
- Produrre testi ortograficamente corretti e impaginarli con immagini in Indesign

## **Modulo 2: PACKAGING**

- 1 Progetto e metodo
- 2 Grammatica visiva

### **Conoscere:**

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

### **Essere consapevoli che:**

- L'avvolgere un prodotto dentro un involucro assume funzioni diverse, alcune facilmente intuibili, altre più legate al particolare punto di vista del marketing e della comunicazione del prodotto stesso;

### **Essere capaci di:**

- progettare e realizzare un packaging

## **Modulo 3: CATALOGO CUORE DI CINEMA**

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

### **Conoscere:**

- Conoscere gli strumenti di Photoshop, 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:**

- Progettare autonomamente soluzioni per la comunicazione finalizzata alla stampa usando testo e immagini integrate

## **Modulo 4: SPOT PUBBLICITÀ PROGRESSO**

- 1 Linguaggio video (inquadrature, movimenti macchina, angoli di ripresa, piano sequenza, soggettiva)
2. Sceneggiatura, storyboard
- 3 Riprese con il cellulare/macchina fotografica
- 4 Montaggio audio/video
- 5 Adobe Premiere
- 6 Slogan

### **Conoscere:**

- il linguaggio video;
- Premiere per fare il montaggio audio/video;

### **Essere capaci di:**

- analizzare uno spot pubblicitario
- scrivere una sceneggiatura in gruppo
- realizzare uno storyboard
- pianificare la sequenza delle riprese
- saper montare le immagini e l'audio con Premiere
- saper ideare e realizzare uno spot efficace nel comunicare il messaggio
- Collaborare e partecipare
- Risolvere problemi

## **Modulo 5: ILLUSTRAZIONE – IL SOGNO**

- 1 Progetto e metodo
- 2 Photoshop, Adobe Illustrator, Indesign
- 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
- menabò

### **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 6: FUMETTO**

- 1 Progetto e metodo
- 2 Menabò
- 3 Adobe Illustrator, Photoshop, Indesign
- 4 Grammatica visiva
- 5 Illustrazione
- 6 Microtipografia

### **Conoscere:**

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

### **Essere consapevoli che:**

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

### **Essere capaci di:**

- Comporre testi/immagini in una vignetta
- Collaborare e partecipare

- Risolvere problemi

## **Modulo 7 e 8 : IDENTITÀ VISIVA DI UN MUSEO**

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

### **Conoscere:**

- Conoscere gli strumenti e le risorse della grafica vettoriale e bitmap
- Conoscere e applicare i principi della grammatica visiva
- Conoscere cosa è un mock up

### **Essere consapevoli che:**

- per individuare le strategie di ricerca per lo sviluppo di una ID efficace bisogna individuare le peculiarità del museo, la struttura, le opere d'arte conservate, gli artisti, la mission

### **Essere capaci di:**

- Creare un marchio a partire da bozzetti a matita
- Progettare e realizzare la resa digitale degli elementi: marchio/logotipo, manifesto 70x100cm, billboard 6x3m (cartellonistica), segnalibro, pieghevole a tre ante (solo bozzetto a mano), cartolina invito, carta intestata, calendario, gadget (paper bag, shopper, penna, tazza, t-shirt/portachiavi ), pittogrammi per segnaletica orizzontale e verticale
- Produrre testi ortograficamente corretti e impaginarli con immagini in Indesign

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