

z210-A Ed. 2 del 20/04/2010	ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE "B. RUSSELL"	Data 22-04-2012	Revisione n°	
SCHEDA DI PROGRAMMAZIONE DIDATTICA				
MATERIA Discipline grafiche ORE ANNUALI N°: 198		CORSO DI STUDI LICEO ARTISTICO INDIRIZZO GRAFICA		CLASSI QUARTE
TITOLO U.D.	OBIETTIVI	CONOSCENZE Contenuti che lo studente deve acquisire	COMPETENZE Che cosa lo studente deve saper fare	N°ORE 198
				1°quadr. 84. 2°quadr.114
1. Rapporto testo\immagine in relazione a contenuti o eventi	- Regole di composizione - Interazione tra tecniche manuali e digitali - Interpretazione, illustrazione e comunicazione nella sintesi e relazione testo\immagine - Produzione prototipi in risposta ad un relativo progetto commerciale scegliendo le soluzioni più idonee per la diffusione del prodotto	1. Il percorso progettuale nelle singole fasi disegnative: layout, rough, definitivi 2. Disegnare per poi produrre in forma digitale i diversi oggetti grafici. 3. Comporre parole ed immagini come soluzioni grafiche in relazione a target e contenuti culturali e commerciali.	- Produrre un percorso completo di analisi contenutistica e sintesi grafica legata alla comprensione del testo - Realizzare elaborati che contengano soluzioni significative mettendo in relazione coerente e visiva contenuti e significato	32 ore + 32 ore (2 differenti esercitazioni) 1°quadr.
		<i>Esercitazioni</i> - <i>Cover e copertine di libri – dall’ideazione alla stampa, al mockup</i> - <i>Manifesto per evento culturale (generalmente: partecipazione al concorso per il Carnevale Garbagnatese)</i>		
2. microprogetti per la comunicazione	- Introdurre il movimento nell’elaborazione di semplici immagini digitali - Approccio ad un linguaggio coerente con i nuovi media, con diffusione veloce	1. Grafica dinamica per il web 2. Funzioni specifiche dei software in uso per la creazione di immagini in formati specifici per il web	- Saper elaborare soluzioni che rispettino le esigenze “linguistiche”, le tempistiche di contatto e funzionali del canale comunicativo specifico - Utilizzare in maniera efficace le specifiche funzioni di Adobe Photoshop	20 ore 1°quadr.
		<i>Esercitazioni</i> <i>Realizzazione di gif animate e banner</i>		

3. Grafica “applicata”	- Il progetto grafico come espressione estetica legata alla creazione di un prodotto, una linea, una collezione - Elaborare modello e mappature di un prodotto tramite rendering e progettazione adeguata	1. Il progetto grafico “avvolgente” , capace di caratterizzare un prodotto esistente cambiandone l’aspetto e le funzioni comunicative in relazione a target specifici. 2. Analisi del prodotto, delle possibilità espressive e di target	- Ideazione di un oggetto commerciale che risulti prezioso e prototipo di vendita tattile che identifichi l’identità dell’azienda - Condurre la progettazione attraverso un’attenta fase di analisi, con valorizzazione delle tecniche tradizionali, delle diverse componenti: l’oggetto, il target, le possibilità espressive - Consolidare l’utilizzo di software specifici (Adobe Photoshop e Illustrator) per la resa in rendering il più possibile verosimile.	40 ore 1°quadr.
		<i>Esercitazioni</i> Customizzazione o personalizzazione di un oggetto (semplici t-shirt e cappellini, cover pc, micro-collezione di scarpe, automobile, etc.)		
4. La pagina pubblicitaria	- Conoscere il linguaggio e le dinamiche di base dei contesti pubblicitari in editoria - Produrre semplici pagine pubblicitarie in armonia con domanda e target	1. Struttura, grammatica e sintassi della grafica pubblicitaria e nel riconoscimento ed utilizzo (a livello base) della stessa (legata alla semplice pagina di giornale)	- Capacità di lettura ed analisi di un immagine pubblicitaria. - Realizzare una struttura grafica che rispecchi le esigenze del brief e del brand	34 ore 2°quadr.
		<i>Esercitazioni</i> Realizzazione di pagine pubblicitarie in più versioni		
5. Grafica editoriale	- Elaborazione di un impaginato semplice - Approccio alle funzioni base di Adobe Indesign	1. Griglie e gabbie, processi di impaginazione dal menabò al catalogo finito 2. Funzioni principali dei programmi d’impaginazione. 3. Possibilità di editare impaginati in digitale (ipertesti o filpbook)	- Produrre elaborati che rispecchino un manuale coordinato di informazioni grafico stilistiche uniche e identificative del prodotto di ricerca - Produzione di pieghevoli, brochure, cataloghi e prodotti Informativi coerenti ad un progetto iniziale	40 ore 2°quadr.
		<i>Esercitazioni</i> Realizzazione di un piccolo impaginato (catalogo, bochure, etc.)		