



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SECONDARIA SUPERIORE

Rosa LuXemburg



ISTITUTO PROFESSIONALE indirizzi SERVIZI PER LA SANITÀ E L'ASSISTENZA SOCIALE e SERVIZI CULTURALI E DELLO SPETTACOLO
LICEO ARTISTICO indirizzi GRAFICA e AUDIOVISIVO E MULTIMEDIALE - Sede Acquaviva

ISTITUTO PROFESSIONALE PER L'ENOGASTRONOMIA E L'OSPITALITÀ ALBERGHIERA - Sede Casamassima

Secondo Biennio - Liceo Artistico – Laboratorio Grafico

U.D.A. n.1 Regole compositive con software digitali per la grafica

Competenze PECUP	Competenze Disciplinari	Abilità/ Capacità	Contenuti	Tempi
<p>Conoscere e saper applicare i principi della percezione visiva e della composizione della forma grafico – visiva.</p>	<p>Competenze di base nell'uso dei principali software grafici.</p> <p>Applicare le regole compositive attraverso metodologie operative corrette.</p>	<p>Saper individuare i media più adeguati per azioni di promozione commerciale e pubblicitaria in funzione di obiettivi e target di riferimento specifici.</p> <p>Ricerca e analizzare modelli di comunicazione pubblicitaria relativi a prodotti/servizi sui media tradizionali e sul web.</p>	<p>Concetti fondamentali sull'uso dei programmi bitmap e vettoriali.</p> <p>Apprendimento degli elementi base di Adobe Photoshop</p> <p>Le guide e le griglie: disegnare in vettoriale e in bitmap.</p> <p>Progettazione di un prodotto pubblicitario e impaginare in web</p> <p>Esercizi pratici per l'impiego degli elementi grafici utili alla costruzione di una struttura modulare, un marchio, una pagina pubblicitaria e che considerino le seguenti u.d.:</p> <p>La forma</p> <p>La struttura portante</p> <p>La griglia modulare e lo spazio</p>	<p>TRIMESTRE</p>

U.D.A. n.2 Elementi grafici e tecniche

Competenze PECUP	Competenze Disciplinari	Abilità/ Capacità	Contenuti	Tempi
<p>Conoscere gli elementi costitutivi dei codici dei linguaggi progettuali e grafici.</p>	<p>Cogliere le relazioni tra i diversi linguaggi e tecnologie.</p> <p>Utilizzare i media più adeguati per azioni di promozione commerciale e pubblicitaria in funzione di obiettivi e target di riferimento specifici.</p> <p>Produrre il file con le necessarie caratteristiche ai fini della produzione finale su stampa o sul web.</p>	<p>Reperire ed interpretare informazioni per la definizione dell'immagine aziendale.</p> <p>Collaborare alla predisposizione di prodotti grafici per la visualizzazione di statistiche e indagini di mercato.</p> <p>Riconoscere obiettivi, target e focus target di riferimento per attività di promozione e comunicazione pubblicitaria.</p> <p>Conoscere il sistema additivo e sottrattivo e il significato comunicativo e simbolico dei colori.</p> <p>Utilizzare software specifico di settore.</p> <p>Conoscere i diversi formati di salvataggio e compressione file, sia per la stampa, sia per i web.</p>	<p>La videoscrittura</p> <p>La correzione di bozze</p> <p>Font e glifi</p> <p>Alterazione dei caratteri</p> <p>La calligrafia</p> <p>L'immagine fotografica</p> <p>Breve storia della fotografia e del cinema</p> <p>Layout della sceneggiatura</p> <p>Lo storyboard</p>	<p>PENTA MESTRE</p>

U.D.A. n.3 Regole compositive

Competenze PECUP	Competenze Disciplinari	Abilità/ Capacità	Contenuti	Tempi
<p>Saper individuare le corrette procedure di approccio nel rapporto progetto – prodotto – contesto, nelle diverse funzioni relative alla comunicazione visiva ed editoriale.</p>	<p>Progettare prodotti pubblicitari per differenti tipologie di media.</p> <p>Elaborare messaggi pubblicitari con l'utilizzo di tecnologie diverse di realizzazione e diffusione.</p>	<p>Contribuire all'organizzazione delle diverse fasi della progettazione pubblicitaria dall'ideazione alla realizzazione.</p> <p>Rielaborazione e composizione del lettering secondo criteri personali giungendo a soluzioni creative.</p>	<p>Approccio alle tecniche di progettazione visiva: disegnare e progettare un font</p> <p>Evoluzione storica del carattere</p>	<p>PENTA MESTRE</p>

LABORATORIO GRAFICA - Secondo Biennio – Quarto anno

U.D.A. n.4 Uso dei linguaggi

Competenze PECUP	Competenze Disciplinari	Abilità/ Capacità	Contenuti	Tempi
<p>Avere consapevolezza delle radici storiche e delle linee di sviluppo nei vari ambiti della produzione grafica e pubblicitaria.</p>	<p>Conoscere i new media, il processo progettuale e le caratteristiche peculiari.</p> <p>Organizzare i contenuti progettuali e creare percorsi in funzione del brief.</p>	<p>Saper analizzare gli aspetti principali della scrittura; Reperire ed interpretare informazioni per la definizione dell'immagine aziendale</p> <p>Utilizzare il lessico di settore anche in lingua inglese.</p> <p>Riconoscere le caratteristiche dei principali mezzi di comunicazione di massa.</p> <p>Ricerca e analizzare modelli di comunicazione pubblicitaria relativi a prodotti/servizi sui media tradizionali e sul web.</p>	<p>Prime conoscenze sull'uso di internet: applicativi, collegamenti, strumenti, barre di lavoro, ecc...</p> <p>Conoscere una rete di computer: protocolli, reti, collegamento remoto, intranet, condivisione</p> <p>La posta elettronica, gli account, il browser, il salvataggio dei documenti</p>	<p>TRIMESTRE</p>

U.D.A. n.5 Tecniche creative e relazionali

Competenze PECUP	Competenze Disciplinari	Abilità/ Capacità	Contenuti	Tempi
<p>Conoscere e applicare le tecniche grafico – pittoriche e informatiche adeguate nei processi operativi.</p>	<p>Pianificare un prodotto comunicativo in ambito multimediale, considerandolo come risultato di un processo collaborativo e di coordinamento di un team di professionalità con specifiche funzioni e competenze.</p>	<p>Riconoscere le caratteristiche dei principali mezzi di comunicazione di massa;</p> <p>Individuare i media più adeguati per azioni di promozione commerciale e pubblicitaria in funzione di obiettivi e target di riferimento specifici.</p> <p>Ricerca e analizzare modelli di comunicazione pubblicitaria relativi a prodotti/servizi sui media tradizionali e sul web.</p>	<p>Agenzia pubblicitaria in rete: organizzazione pratica dei gruppi e creazioni delle figure professionali</p> <p>Fasi operative: discussione e definizione del problema, creazione del concept</p> <p>Costruire mappe</p> <p>La web agency: simulazione ed esercizi</p>	<p>PENTA MESTRE</p>

U.D.A. n.6 Metodologie progettuali

Competenze PECUP	Competenze Disciplinari	Abilità/ Capacità	Contenuti	Tempi
<p>Saper individuare le corrette procedure di approccio nel rapporto progetto – prodotto – contesto, nelle diverse funzioni relative alla comunicazione visiva ed editoriale.</p>	<p>Progettare prodotti pubblicitari per differenti tipologie di media;</p> <p>Elaborare messaggi pubblicitari con l'utilizzo di tecnologie diverse di realizzazione e diffusione.</p>	<p>Contribuire all'organizzazione delle diverse fasi della progettazione pubblicitaria dall'ideazione alla realizzazione.</p> <p>Applicare le regole compositive attraverso metodologie operative corrette.</p>	<p>La stampa</p> <p>Il coordinato aziendale</p> <p>Il metodo progettuale</p> <p>Il Packaging: comunicare con il prodotto</p> <p>Caratteri vettoriali</p> <p>Le icone</p> <p>Leggi della percezione visiva: applicazione pratica al computer</p>	<p>PENTA MESTRE</p>

U.D.A. n.7 Dal colore al computer

Competenze PECUP	Competenze Disciplinari	Abilità/ Capacità	Contenuti	Tempi
<p>Saper identificare e usare tecniche e tecnologie adeguate alla progettazione e produzione grafica.</p>	<p>Contribuire all'organizzazione delle diverse fasi della progettazione pubblicitaria dall'ideazione alla realizzazione.</p> <p>Interagire nei contesti produttivi del settore utilizzando tecniche e strumentazioni adeguate.</p> <p>Progettare prodotti pubblicitari per differenti tipologie di media.</p> <p>Produrre il file con le necessarie caratteristiche ai fini della produzione finale su stampa o sul web.</p>	<p>Applicare le metodologie e le tecniche della gestione per progetti.</p> <p>Applicare le conoscenze relative al colore in situazioni reali attraverso metodologie operative corrette e specifiche in funzione di un progetto finale.</p> <p>Utilizzare correttamente il colore in un progetto comunicativo efficace.</p> <p>Acquisire un corretto linguaggio di settore, ed una conoscenza comunicativa dell'immagine.</p> <p>Conoscere il sistema additivo e sottrattivo e il significato comunicativo e simbolico dei colori.</p> <p>Utilizzare software specifico di settore.</p>	<p>Regole cromatiche: colorare con i software grafici (Illustrator, Photoshop)</p> <p>I livelli</p> <p>Le maschere</p> <p>I Pantoni</p> <p>I filtri</p> <p>Combinazioni e contrasti</p> <p>La fotografia</p> <p>Generi fotografici</p> <p>Layout della sceneggiatura</p> <p>Lo storyboard</p>	<p>PENTA MESTRE</p>

Liceo Artistico

Programmazione di Disciplina

Classi V° Liceo Artistico – Laboratorio Grafica

Laboratorio Grafico Quinto Anno

U.D.A. n.1 Strumenti multiuso: immagini e colore

Competenze PECUP	Competenze disciplinari	Abilità / Capacità	Contenuti	Tempi
<p>Avere consapevolezza delle radici storiche e delle linee di sviluppo nei vari ambiti della produzione grafica pubblicitaria.</p> <p>Conoscere gli elementi costitutivi dei codici dei linguaggi progettuali e grafici.</p>	<p>Gestire in maniera autonoma i processi progettuali e operativi inerenti la grafica o al graphic design, individuando gli aspetti comunicativi, estetici, concettuali, espressivi, commerciali e funzionali che interagiscono e caratterizzano la comunicazione visiva.</p> <p>Impostare correttamente un flusso di lavoro di impaginazione.</p> <p>Allestire in modo corretto un elaborato per la stampa o per la fruizione video.</p>	<p>Conoscere le principali funzioni dei software di grafica.</p> <p>Trasferire file da un software all'altro in maniera esperta.</p> <p>Conoscere e utilizzare le funzioni trasversali dei software: i livelli, i fogli stile.</p>	<p>Flusso di lavoro BR, AI, PS, ID</p> <p>Da Photoshop a In Design</p> <p>Gli stili</p> <p>Il concetto di stile</p> <p>Vantaggi</p> <p>Gli stili di testo: di carattere e di paragrafo</p> <p>Gli stili di grafica</p> <p>Il pannello stili di grafica</p> <p>Preparare file per la stampa</p> <p>Programmi professionali</p> <p>L'uso del nero</p> <p>Smarginare al vivo</p> <p>RGB e CMYK</p> <p>Convertire i testi in tracciati vettoriali</p> <p>Produrre il PDF</p> <p>Dai programmi Adobe</p> <p><u>In caso di DAD solo lezione teorica.</u></p>	<p>TRIMESTRE</p>

U.D.A. n.2 Elaborazioni digitali in modalità avanzata

Competenze PECUP	Competenze disciplinari	Abilità / Capacità	Contenuti	Tempi
<p>Saper identificare e usare tecniche e tecnologie adeguate alla progettazione e produzione grafica.</p> <p>Applicare le tecniche grafico-pittoriche e informatiche adeguate nei processi operativi.</p>	<p>Approfondire e gestire autonomamente e in maniera critica le fondamentali procedure progettuali e operative della produzione grafico-visiva, prestando particolare attenzione alla recente produzione e agli aspetti estetico -funzionali del graphic design.</p> <p>Acquisire e approfondire le tecniche e le procedure specifiche grafico-digitali.</p>	<p>Usare in maniera corretta le funzioni più comuni di Photoshop.</p> <p>Usare in maniera corretta le funzioni più comuni di Illustrator.</p> <p>Usare in maniera corretta le funzioni di In Design.</p> <p>Elaborare messaggi pubblicitari con l'utilizzo di tecnologie diverse di realizzazione e diffusione.</p>	<p>I livelli</p> <p>Le maschere</p> <p>L'istogramma</p> <p>La correzione del colore</p> <p>Gli oggetti avanzati</p> <p>Il fotomontaggio</p> <p>Elaborazione tracciati</p> <p>Le colorazioni</p> <p>Le illustrazioni</p> <p>Effetti 3D</p> <p>Tracciati per packaging</p> <p><u>In caso di DAD solo lezione teorica.</u></p> <p>Curriculum vitae professionale</p>	<p>PENTA MESTRE</p>

U.D.A. n.3 L'occhio del grafico editore

Competenze PECUP	Competenze disciplinari	Abilità / Capacità	Contenuti	Tempi
<p>Saper individuare le corrette procedure di approccio nel rapporto progetto – prodotto -contesto, nelle diverse funzioni relative alla comunicazione visiva ed editoriale.</p> <p>Applicare le tecniche grafico-pittoriche e informatiche adeguate nei processi operativi.</p> <p>Saper applicare i principi della percezione visiva e della composizione della forma grafico-visiva.</p>	<p>Sperimentare in maniera autonoma nuove soluzioni tecniche ed estetiche, facendo oltretutto interagire altro tipo di medium artistico.</p> <p>Saper lavorare proficuamente con un ruolo preciso dentro un gruppo di lavoro.</p>	<p>Conoscere e applicare le tecniche utili alla progettazione di marchio e immagine coordinata.</p> <p>Conoscere e applicare le tecniche utili alla progettazione e all'allestimento dei singoli prodotti grafici.</p> <p>Progettare prodotti pubblicitari per differenti tipologie di media.</p> <p>Elaborare messaggi pubblicitari con l'utilizzo di tecnologie diverse di realizzazione e diffusione.</p>	<p>Il marchio</p> <p>Il manuale d'immagine</p> <p>Il folder a tre ante</p> <p>La cartella contenitore</p> <p>Le copertine</p> <p>Il catalogo</p> <p>Affissioni e dinamica</p> <p>L'allestimento</p> <p>Il sito web</p>	<p>PENTA MESTRE</p>