ISTITUTO SUPERIORE STATALE

CARLO DELL'ACQUA

LEGNANO

PROGRAMMA DISCIPLINARE SVOLTO

Docente: CATALANO GENNJ		
Disciplina: LABORATORIO GRAFICO	Classe: 3CLAG	a.s. 2023/2024

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO (OSA) /RISULTATI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO
- Acquisire i processi progettuali e operativi inerenti la grafica o il graphic design. - Conoscere e impiegare autonomamente tecniche, strumenti, materiali e tecnologie appropriati, in funzione delle esigenze progettuali, espressive e di comunicazione del proprio operato. - Comprendere e applicare i principi della composizione e le teorie essenziali della percezione visiva, coniugandoli agli aspetti estetici, comunicativi e funzionali che caratterizzano un prodotto grafico tradizionale e digitale. - Gestire correttamente i tempi di lavoro e consegna degli elaborati. - Cogliere il ruolo ed il valore culturale e sociale della produzione grafico-visiva attraverso la progettualità, ricercando le necessità della società e analizzando la realtà negli aspetti in cui si manifesta.

UNITÀ DI APPRENDIMENTO n°1: IL LABORATORIO DI GRAFICA Contenuti
Presentazione della materia. Introduzione al graphic design e all'operato del grafico. Breve panoramica sui software utilizzati e gli strumenti del laboratorio di grafica. Primo approccio con la licenza di Adobe Creative Cloud e procedure di login/logout.
UNITÀ DI APPRENDIMENTO n°2: INTRODUZIONE AL GRAPHIC DESIGN Contenuti
Gli artefatti grafici: tipologie e aree di applicazione. L'iter progettuale di un elaborato grafico dal cartaceo al digitale: la creatività del grafico espressa tramite disegno, strumenti e software. <u>Attività:</u> ideazione e realizzazione di una grafica per la propria cartellina mediante sketching, studio del layout e lettering. Definizione ed elementi di base della disciplina; lavorare con colori, testi, immagini.

UNITÀ DI APPRENDIMENTO n°3: LA GRAFICA VETTORIALE Contenuti
Differenza tra grafica vettoriale e bitmap (o raster). Adobe Illustrator: panoramica sull'interfaccia del software e sull'area di lavoro, creazione di un nuovo file, uso dello strumento penna per la creazione di tracciati vettoriali e per il ricalco. <u>Attività:</u> esercitazioni con le curve di Bézier per l'approccio allo strumento penna, ed esercizi specifici per il ricalco vettoriale.
UNITÀ DI APPRENDIMENTO n°4: LA PROGETTAZIONE IN SINTESI Contenuti
L'importanza dell'applicazione di un metodo progettuale; uno sguardo al metodo Munari. Briefing e approfondimento sull'iter progettuale: la fase di analisi, le tavole ex-tempore, lo sviluppo dei concept, bozzetto e definitivo digitale.
UNITÀ DI APPRENDIMENTO n°5: IL DISEGNO SU ILLUSTRATOR Contenuti
Disegnare, modificare ed elaborare tracciati, forme semplici e complesse. Cambiare proprietà ed aspetto di una forma vettoriale (dimensioni, riempimento, traccia, opacità). Gestire colori e sfumature. Livelli e collocazione degli oggetti sulla tavola da disegno (allineamenti, raggruppamenti, disposizione, trasformazioni). <u>Attività:</u> esercitazioni di disegno vettoriale specifiche per approcciarsi e padroneggiare funzioni e strumenti base del software.
UNITÀ DI APPRENDIMENTO n°6: UN PATTERN PER UN BIGLIETTO DA VISITA Contenuti
Il pattern: definizione; il pattern in natura e nel design e il suo valore comunicativo in un prodotto grafico; i motivi decorativi e le tipologie di pattern. Procedimento per la creazione dell'unità compositiva di base per disegnare un pattern a mano e tramite l'apposita funzione su Illustrator. Il biglietto da visita e la sua struttura. <u>Attività:</u> Ideazione di un pattern finalizzato all'uso sul biglietto da visita di una pasticceria; progettazione del modulo e del biglietto da visita su supporto cartaceo e realizzazione del prodotto finale in digitale su Adobe Illustrator.

UNITÀ DI APPRENDIMENTO n°7: IMPAGINAZIONE E LAYOUT DI UN ANNUNCIO PUBBLICITARIO

Contenuti

L'importanza degli allineamenti e delle gerarchie nella realizzazione di un prodotto grafico. L'uso delle griglie nella progettazione grafica.
Tipologie di griglie per diversi layout di poster/manifesti, locandine e volantini.
Griglie e guide su Adobe Illustrator.
Funzioni dell'applicazione Adobe Express per l'impaginazione rapida di un artefatto.

Attività: realizzazione di un volantino per mercatini natalizi mediante l'uso di Adobe Express.

UNITÀ DI APPRENDIMENTO n°8: I CARATTERI

Contenuti

Lezione su testi e caratteri
Utilizzo nella grafica, cenni di storia, proprietà e caratteristiche dei caratteri. Differenza tra font, caratteri e glifi.
Il rigo grafico; microtipografia e macrotipografia; formattazione dei caratteri, le differenze di un carattere in una famiglia di font, gli allineamenti.
Classificazioni, abbinamenti e lettering.

Gestione testi e caratteri in Illustrator
Uso dello strumento testo (con relative declinazioni), formattazione base dei caratteri e allineamenti di testo con i paragrafi.
Applicazione di modifiche ed effetti all'aspetto dei caratteri e approfondimento di altre funzioni per personalizzare e conferire ai testi maggiore espressività (es. distorsione involucro, maschera di ritaglio, ripetizione, fusione, 3D e materiali).

Attività: realizzazione di un manifesto tipografico esclusivamente mediante lo studio e l'uso espressivo di caratteri scelti e/o elaborati su Illustrator. Progettazione su tavole di analisi, ex-tempore e sviluppo. Esecuzione del file definitivo in digitale.

UNITÀ DI APPRENDIMENTO n°9: ADOBE PHOTOSHOP PER L'ELABORAZIONE DI IMMAGINI E FOTOGRAFIE

Contenuti

Le immagini Bitmap e i concetti di risoluzione, definizione e pixel.
Introduzione a Photoshop: interfaccia del software, aprire un file, leggere e modificare dimensioni e risoluzione di un'immagine. Livelli e oggetti avanzati,
Selezioni e maschere e relativo uso per l'elaborazione delle immagini e il fotomontaggio.
Soluzioni per il fotoritocco: regolazioni, filtri e strumenti correttivi.

Attività: Esercitazioni con le selezioni, le maschere e le funzioni di base per il fotoritocco.

UNITÀ DI APPRENDIMENTO n°10: REPORT FOTOGRAFICO DEL VIAGGIO A FIRENZE ***Modulo di didattica orientativa*** Contenuti
Selezione degli scatti migliori eseguiti durante il viaggio d'istruzione e uso delle funzionalità di Photoshop per la valorizzazione degli stessi mediante modeste operazioni di regolazione e fotoritocco. Studio del layout del report e impaginazione delle fotografie su Illustrator. <u>Attività:</u> Realizzazione di un piccolo reportage di viaggio (su file digitale) come elaborato finale per il modulo di didattica orientativa.
UNITÀ DI APPRENDIMENTO n°11: LA COMUNICAZIONE PUBBLICITARIA MEZZO STAMPA Contenuti
Panoramica dei principali artefatti per la comunicazione pubblicitaria. Caratteristiche basilari e usi del volantino, del pieghevole, dell'opuscolo, dell'invito e di manifesti/poster/locandine.
UNITÀ DI APPRENDIMENTO n°12: FAI E BENI DEL FAI ***Modulo di Educazione Civica*** Contenuti
Individuazione e scelta di un luogo del FAI e del relativo evento per il quale costruire un invito. Studio dei materiali messi a disposizione. <u>Attività:</u> Ideazione e progettazione di un invito relativo ad un evento presso un bene artistico da promuovere/tutelare. Personalizzazione delle foto sull'invito mediante interventi d'illustrazione. Progettazione su tavole di analisi, ex-tempore. Sviluppo ed esecuzione del file definitivo in digitale.

Data 05/06/2024

La docente
Prof.ssa GENNJ CATALANO

I rappresentanti di classe hanno preso visione dei programmi svolti.