

ISTITUTO STATALE DI ISTRUZIONE SUPERIORE
"L. Einaudi - D. Chiodo"
2023-2024

INDIRIZZO: TECNICHE PROFESSIONALI – DISEGNO GRAFICO
CLASSE 2C

Insegnante: Prof.ssa S.Marzeyehe Bahirae

Gli studenti devono acquisire una solida comprensione dei seguenti argomenti:

Conoscenze:

- Storia e Evoluzione del Design Grafico
- Principi Fondamentali del Design
- Concetti di Base della Comunicazione Visiva e della Composizione Visiva
- Fondamenti della Teoria Cromatica
- Elementi Essenziali del Lettering e della Tipografia
- Approfondimenti sull'Illustrazione Artistica
- Temi Globali di Rilevanza Sociale ed Ecologica

Competenze/Capacità:

- Utilizzo del Metodo Progettuale nel Contesto della Grafica e della Comunicazione Visiva
- Abilità nell'Utilizzo di Strumenti e Tecniche Tradizionali e Digitali di Grafica
- Creatività e Innovazione nell'Elaborazione di Design Accattivanti e Funzionali
- Analisi Estetica Critica dei Progetti Grafici e delle Opere d'Arte
- Abilità di Comunicazione Visiva Efficace Attraverso l'Uso di Elementi Grafici
- Capacità di Rappresentare Concetti Complessi attraverso la Progettazione Visiva
- Sensibilizzazione e Partecipazione Attiva su Questioni Globali e Sociali

L'obiettivo è di sviluppare una comprensione approfondita del design grafico e della comunicazione visiva, promuovendo l'utilizzo creativo e funzionale di strumenti e tecniche sia tradizionali che digitali per esprimere in modo chiaro e convincente concetti complessi.

Durante l'anno saranno utilizzati libri basati sugli argomenti trattati.

OBIETTIVI MINIMI

Conoscenze Minime:

- Comprensione di base dei concetti fondamentali della progettazione grafica e pubblicitaria, con particolare attenzione alla composizione, al colore e alla prospettiva.
- Familiarità con l'uso di strumenti semplificati per la progettazione grafica, se possibile utilizzando Photoshop e Illustrator.
- Conoscenza elementare delle strategie di base di marketing e comunicazione visiva.

Competenze/Capacità Minime:

- Capacità di creare materiali pubblicitari semplici utilizzando colori e immagini accattivanti.
- Capacità di combinare testo e immagini per creare opere grafiche semplici.
- Capacità di seguire istruzioni di base per completare progetti di progettazione grafica.
- Capacità di partecipare a semplici attività di gruppo legate alla progettazione grafica pubblicitaria.
- Capacità di mostrare interesse e curiosità nell'apprendimento dei concetti di base della grafica pubblicitaria.
- Capacità di analizzare immagini e progetti grafici in modo semplice e comprensibile.

P.S. Gli studenti con Disturbi Specifici dell'Apprendimento (DSA) e con Programmazione Educativa Individualizzata (PEI) seguiranno gli obiettivi del corso.

Modalità di verifica:

Se necessario verifiche personalizzate/tempi maggiori per l'esecuzione, esecuzioni guidate e potranno utilizzare mappe concettuali e altri strumenti di supporto compensativi e dispensativi.

Modalità di valutazione:

Osservazione, valutazione formativa in itinere, progressi nell'acquisizione delle conoscenze e delle abilità, modalità il più possibile autonoma.

Unità 1.	Introduzione al Design Grafico e alla Comunicazione Visiva <u>Unità disciplinare</u>
-----------------	--

Competenza/ Capacità:**Il metodo progettuale**

- Introduzione alla grafica e alla comunicazione visiva
- Il contesto progettuale: dal brief al progetto
- Tecniche e strumenti della creatività: il brainstorming, la moodboard, la mappa mentale
- Concetti di base della comunicazione visiva e della composizione visiva.
- Abilità: Capacità di trasformare immagini reali in simboli espressivi e creare rappresentazioni visive personalizzate.

Attività di Laboratorio:

- Trasformazione da immagine reale a simbolo.
Relazione: Bruno Munari, graphic designer.
- Relazione e presentazione su un graphic designer
- Trasformare un oggetto comune in un simbolo stilizzato e creare un autoritratto stilizzato.

Unità 2.	Analisi dello Spazio e della Composizione Visiva nella Grafica <u>Unità disciplinare</u>
-----------------	--

Competenza/ Capacità:

- Comprensione dei fondamenti del disegno artistico e dello spazio negativo e positivo.
- Comprensione degli elementi dello spazio e della composizione nell'arte visiva.
- Abilità nella progettazione di layout equilibrati e composizioni armoniose utilizzando gli elementi dello spazio in modo efficace.
- Abilità nell'utilizzo di strumenti tradizionali per la creazione di disegni e composizioni equilibrate.

Esercizi:

- Creare una composizione paesaggistica utilizzando principi di prospettiva.
- Realizzare un collage artistico utilizzando ritagli di riviste.
- Creare una composizione, creare una forma geometrica con la composizione e sperimentare con i principi di simmetria e proporzione.

Unità 3. Creazione di un Logo Tipografico Personalizzato

Competenza/ Capacità:

L'obiettivo di questa unità didattica è guidare gli studenti nella creazione di un logo tipografico unico utilizzando il proprio nome. Gli studenti impareranno a combinare creatività, design e lettering per esprimere in modo originale la propria identità attraverso il design grafico.

Esercizi:

- **Brainstorming Creativo:** Gli studenti genereranno idee creative per rappresentare il proprio nome attraverso diverse combinazioni di lettere e stili tipografici.
- **Sviluppo del Logo:** Utilizzando strumenti digitali o tradizionali, gli studenti svilupperanno il loro logo tipografico, integrando suggerimenti per migliorare il design.
- **Creazione di Avatar Personale:** Gli studenti completeranno un avatar personale che rappresenti la loro identità visiva, da integrare nella presentazione finale.

Attività di Laboratorio:

Gli studenti hanno sviluppato un logo tipografico personalizzato che interpreta in modo creativo e stilizzato il loro nome. Successivamente, hanno integrato questo logo nel loro avatar personale, contribuendo a enfatizzare e rappresentare in modo unico la propria identità visiva.

Unità 4. Introduzione al Lettering e al Carattere Tipografico: Unità disciplinare

Competenza/ Capacità:

- Familiarità con i principi fondamentali del lettering e della tipografia.
- I Font.
- Anatomia e classificazione dei caratteri.
- Le regole di scrittura: leggibilità e giustificazione del testo.
- Abilità nella progettazione e creazione di lettere decorative e stili tipografici personalizzati.

Esercizi:

- Creare un poster con una citazione utilizzando varie tecniche di lettering.
- Sperimentare con diversi stili di carattere tipografico.

Unita 5.	Il Colore: <u>Unità disciplinare</u>
Competenza/ Capacità:	
Esplorazione del Colore e della Teoria Cromatica <ul style="list-style-type: none"> • Introduzione alla funzione del colore nel graphic design • Il cerchio di Itten • Le mescolanze: CMYK e RGB • Valenza psicologica del colore 	
Esercizi:	
Realizzare un dipinto o un disegno grafico ad acquerello utilizzando una tavolozza di colori complementari.	

Unita 6.	Esplorando il Mondo del Colore: Concetti, Filosofia e Adobe Color
Competenza/ Capacità:	
<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere i principi fondamentali del colore: Tono, saturazione, luminosità, valore e temperatura colore. • Esplorare la psicologia del colore: Come i colori influenzano le nostre emozioni e i nostri comportamenti. • Scoprire la simbologia del colore: Significati culturali e associazioni storiche dei colori. • Analizzare il colore nella comunicazione visiva: Come il colore viene utilizzato per trasmettere messaggi e creare effetti visivi. • Imparare a utilizzare Adobe Color: Creare e personalizzare palette cromatiche per progetti di design. 	
Esercizi:	
Per raggiungere i nostri obiettivi, abbiamo svolto diverse attività coinvolgenti: <ul style="list-style-type: none"> • Esperimenti con il colore: Mescolare colori primari e secondari, creare gradazioni di colore e sperimentare con diverse combinazioni cromatiche. • Analisi di opere d'arte: Esaminare come i grandi artisti hanno utilizzato il colore per trasmettere emozioni e creare atmosfere. • Discussioni di gruppo: Condividere le nostre idee e riflessioni sul potere del colore e sul suo impatto sulla comunicazione. • Creazione di moodboard: Utilizzare il colore per evocare emozioni e atmosfere specifiche. • Esercitazioni con Adobe Color: Esplorare le diverse funzionalità dello strumento e creare palette cromatiche per progetti di design personali. 	

Attività di Laboratorio:

È stata realizzata una collezione di palette di colori, esplorando diverse tecniche e principi cromatici.

Relazioni cromatiche:

- Complementare: accostamento di colori opposti sulla ruota cromatica per un forte contrasto.
- Analoga: accostamento di colori vicini sulla ruota cromatica per armonia e coesione.
- Triade: accostamento di tre colori equidistanti sulla ruota cromatica per equilibrio e dinamismo.

Altri principi cromatici:

- Saturazione: intensità del colore, da vibrante a sottotono.
- Temperatura: percezione del colore come caldo (rosso, arancione, giallo) o freddo (blu, verde, viola).
- Chiaroscuro: contrasti di luminosità per creare profondità e dimensione.

Unita 7. Illustrazione Artistica**Unità disciplinare****Competenza/ Capacità:**

- Ricerca di esempi ispirativi per l'illustrazione artistica.
- Iter progettuale completo
- Tecniche grafiche tradizionali e digitali
- Semplificazione di immagini complesse mantenendone l'essenza e l'armonia.

Esercizi:

Creazione di un'illustrazione che catturi l'armonia della natura utilizzando varie tecniche grafiche.

Unita 8. Restyling logo**Competenza/ Capacità:**

Il restyling di un logo è essenziale per mantenere un brand attuale e competitivo. Questa pratica può variare da piccole modifiche a una riprogettazione completa, influenzando significativamente la percezione del marchio.

Importanza del Restyling

- Modernizzazione: Aggiornare l'immagine del brand per rispecchiare l'innovazione.
- Riconoscibilità: Migliorare la memorabilità e l'impatto visivo del logo.
- Allineamento Valoriale: Rappresentare fedelmente la mission e i valori aziendali attuali.
- Attrazione di Nuovi Pubblici: Attirare nuovi segmenti di mercato con un design accattivante.

- Coerenza con le Tendenze: Rimanere al passo con le moderne tendenze di design.

Esercizi:

Analizza il logo di un marchio noto e proponi delle modifiche per modernizzarlo, spiegando le tue scelte.

Attività di Laboratorio:

Progettazione di un restyling del logo di una piccola azienda locale, seguendo le linee guida del branding moderno.

Restyling del Logo (Esempio: Apple)

Unità 9. LogoCraft: Transforming Geometry into Identity (Una trasformazione creativa)

Competenza/ Capacità:

viluppare la capacità di creare loghi distintivi e rappresentativi utilizzando forme geometriche. Acquisire abilità avanzate nell'uso di software di grafica per la progettazione, la rifinitura e la presentazione professionale di loghi, integrando elementi testuali e mockup realistici.

Esercizi:

- Sono stati progettati 12 loghi originali partendo da forme geometriche di base, esplorando diverse combinazioni e stili grafici.
- È stato selezionato il logo più efficace tra quelli creati e documentato il processo decisionale, evidenziando i criteri di selezione utilizzati.

Attività di Laboratorio:

- È stato raffinato il logo selezionato, aggiungendo elementi testuali e migliorando i dettagli grafici.
- È stato presentato il logo finale in un mockup professionale, dimostrando il suo utilizzo in contesti reali come biglietti da visita, carta intestata e packaging, per illustrare l'applicazione pratica del design.

Unità 10.	Arte Visiva - Disegno Realistico
Competenza/ Capacità:	
Introduzione ai Fondamenti del Disegno Realistico:	
<ul style="list-style-type: none"> • Prospettiva e Profondità • Luce e Ombra • Proporzioni e Anatomia • Dettaglio e Rifinitura • Espressione e Emotività 	
Esercizi:	
<p>a. Riproduzione di un oggetto tridimensionale utilizzando la prospettiva e la profondità per creare un effetto realistico.</p> <p>b. Studio dell'uso della luce e dell'ombra per aggiungere profondità e dimensione a un disegno realistico.</p> <p>c. Pratica delle proporzioni e dell'anatomia umana per creare ritratti e figure realistici.</p> <p>d. Creazione di un disegno dettagliato con particolare attenzione ai dettagli e alla precisione. e. Esplorazione dell'espressione e dell'emotività attraverso il disegno realistico di volti e paesaggi.</p>	
Attività di Laboratorio:	
<p>a. Utilizzo di matite di diversi gradi per creare variazioni tonali e sfumature realistiche.</p> <p>b. Esplorazione di tecniche di sfumatura e di dettaglio per creare effetti realistici in un disegno.</p> <p>c. Studio di opere d'arte e disegni realistici di artisti rinomati per ispirazione e apprendimento.</p>	

Unità 11.	Illustrazione Imparare le basi dell'illustrazione e creare immagini che raccontano storie. Esplorando Tecniche e Temi Liberi
Competenza/ Capacità:	
<ul style="list-style-type: none"> • Definire l'illustrazione e i suoi usi. • Esplorare i tipi di illustrazione. • Scoprire tecniche tradizionali e digitali. • Sviluppare storie e creare personaggi. • Utilizzare la narrazione attraverso le immagini. • Creare illustrazioni estetiche e comunicative. 	
Esercizi:	
<ul style="list-style-type: none"> • Introduzione all'illustrazione: • Discussione su esempi di illustrazioni. • Presentazione o collage sui tipi di illustrazione. • Esplorazione dei tipi di illustrazione: • Ricerca sui diversi tipi di illustrazione. • Discussione sugli usi dell'illustrazione. • Tecniche di illustrazione: • Dimostrazione di tecniche tradizionali e digitali. • Esperienza con diverse tecniche. • Narrazione attraverso l'illustrazione: • Discussione sull'importanza della narrazione. • Sviluppo di una storia semplice e creazione di un'illustrazione. • Condivisione di storie e illustrazioni. 	

- Senso estetico:
- Discussione sull'importanza del senso estetico.
- Esempi di illustrazioni con forte senso estetico.
- Creazione di un'illustrazione estetica e comunicativa.

Il progetto di tema e tecniche libere ha offerto agli studenti un'opportunità preziosa per esplorare la loro creatività senza limiti e per sviluppare la loro voce artistica unica. Attraverso un processo di sperimentazione, riflessione e condivisione, hanno realizzato opere d'arte che raccontano la loro storia e che lasciano un segno indelebile nella loro esperienza artistica.

Unità 12.	<p>Esplorazione Illustrativa: Creazione Collettiva di un Libro Illustrato</p> <p>"Racconti e Immaginazione" Libro Scritto e Illustrato dai Ragazzi per i Loro Compagni d'Avventura, Ispirato liberamente al libro "Il Piccolo Principe" come Fonte di Ispirazione.</p>
Competenza/ Capacità:	
<p>Introduzione al Mondo dell'Illustrazione:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tecniche di Illustrazione Tradizionali e Digitali • Narrazione Visiva e Sequenza Narrativa • Espressione Creativa e Interpretazione del Testo • Impaginazione e Composizione Visiva • Coerenza Stilistica e Tematica 	
Esercizi:	
<p>a. Creazione di schizzi e bozzetti per i personaggi e gli ambienti del libro illustrato, prendendo ispirazione da una storia selezionata in classe.</p> <p>b. Sviluppo di illustrazioni dettagliate che accompagnino il testo per enfatizzare l'atmosfera e il tono narrativo della storia.</p> <p>c. Progettazione della sequenza narrativa e del layout delle pagine per garantire una transizione fluida tra testo e immagini.</p> <p>d. Collaborazione con il professore di italiano per adattare e integrare il testo narrativo con le illustrazioni in modo coerente e armonioso.</p> <p>e. Presentazione finale del libro illustrato, inclusa una discussione sul processo creativo e sulle scelte artistiche fatte durante la realizzazione del progetto.</p>	
Attività di Laboratorio:	
<p>a. Utilizzo di strumenti digitali e tradizionali per la creazione di illustrazioni di alta qualità.</p> <p>b. Esplorazione di tecniche di impaginazione per la disposizione efficace di testo e immagini all'interno del libro.</p> <p>c. Discussione sulle opzioni di stampa e di pubblicazione per il libro illustrato finito, comprese le considerazioni sul formato e sulla qualità del materiale.</p>	

Progetto: "Racconti e Immaginazione"

Descrizione: Gli studenti del corso di Grafica hanno partecipato attivamente alla creazione di un libro illustrato ispirato a "Il Piccolo Principe". Durante il progetto, hanno approfondito diversi ambiti della grafica, includendo disegno, gestione del colore, layout, impaginazione e tipografia.

Obiettivi: Il progetto ha mirato allo sviluppo delle competenze artistiche e creative degli studenti, permettendo loro di applicare tecniche avanzate di disegno e design per realizzare un libro che combinasse efficacemente testo e immagini.