

Programma didattico annuale

Materia: **ELABORAZIONI GRAFICHE MULTIMEDIALI**

Classe 3°C

Insegnante: Prof.ssa S.Marzeyeh Bahirae

2023-2024

Settore: Servizi Commerciale con opzione Pubblicitaria
Area Professionale

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

INDIRIZZO: Elaborazioni grafiche multimediali
CLASSE 3C

Insegnante: Prof.ssa Seyedeh Marzeyehe Bahiraei

Gli studenti devono acquisire una solida comprensione dei seguenti argomenti:

Conoscenze:

- Storia e Evoluzione del Design Grafico: Comprendere l'evoluzione del design grafico nel corso del tempo e l'influenza delle diverse correnti artistiche e culturali.
- Principi Fondamentali del Design: Comprendere i principi basilari del design grafico, inclusi layout, tipografia, composizione e uso del colore.
- Comunicazione Visiva: Comprendere come il design grafico facilita la comunicazione visiva efficace attraverso l'uso di elementi visivi e grafici.

Competenze/Capacità:

- Competenza nell'Uso di Software di Grafica: Acquisire abilità pratiche nell'utilizzo dei principali strumenti di grafica come Adobe Illustrator, Photoshop e InDesign per creare e modificare immagini e progetti grafici in modo professionale.
- Creatività e Innovazione: Sviluppare la capacità di generare idee originali e innovative, incoraggiando l'approccio creativo nella progettazione di materiali grafici accattivanti e funzionali.
- Analisi Estetica: Acquisire una comprensione approfondita dell'estetica visiva e dei principi fondamentali del design per valutare in modo critico l'efficacia e l'impatto estetico dei progetti grafici.
- Abilità di Comunicazione Visiva: Sviluppare competenze per utilizzare in modo efficace i mezzi visivi e grafici al fine di comunicare in modo chiaro e persuasivo idee complesse e concetti creativi.

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

"Simboli, segni e marchi" di *Ernst Lehner*

"Fondamenti del design grafico: Composizione" di *Ambrose e Harris*.

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. | Le immagini digitali e i formati di salvaggio

Competenza/ Capacità:

Fondamenti dell'Elaborazione delle Immagini e dei Formati di Salvataggio

Concetto di pixel

Colori luce - Sistema RGB - Sintesi Additiva

Colori per la stampa tipografica - Sistema CMYK - Sintesi Sottrattiva

I Colori PANTONE

Risoluzione delle immagini: PPI e DPI

Formati dei file per la stampa e per il web. Immagini raster e vettoriali

Formati di salvataggio per la stampa e per il web

Esercizi: Convertire un'immagine da RGB a CMYK e comprendere i formati di file per stampa e web.

Unità 2. | Grafica Vettoriale e Adobe Illustrator:

Competenza/ Capacità:

- Concetto di Livelli
- Utilizzo dei tracciati
- Creazione di forme, utilizzo degli strumenti simboli e tecniche di ricalco di un disegno
- L'utilizzo del Ricalco Dinamico
- Gestione degli oggetti: righelli, guide, selezione, raggruppamento e separazione

Esercizi: Esercizi con gli strumenti: creare una forma geometrica con la composizione e sperimentare con i principi di simmetria e proporzione.

| | |
|--|--|
| Unità 3. | Il Manifesto e l'Annuncio Stampato: |
| Competenza/ Capacità: | |
| <ul style="list-style-type: none"> • Gestalt applicata alla pubblicità • La metafora nella pubblicità • Dimensionamento • Elementi del manifesto pubblicitario: headline, visual, body copy, pay-off, packshot | |
| Esercizi: La metafora visiva, Analisi di pagine pubblicitarie e manifesti | |

| | |
|---|-------------------|
| Unità 4. | Marketing: |
| Competenza/ Capacità: | |
| <ul style="list-style-type: none"> • Differenza tra marketing e pubblicità • Branding • Target • Tone of voice | |
| Lavoro Svolto: Gli studenti hanno condotto una ricerca approfondita su due marchi distinti, esaminando attentamente come ciascuno utilizza il tone of voice nelle proprie campagne pubblicitarie e nei messaggi di marketing. Hanno analizzato le strategie linguistiche adottate, identificando come queste influenzano la percezione del marchio e l'interazione con il pubblico target. | |

| | |
|---|--|
| Unità 5. | Creare un Kit Identità Aziendale. |
| Competenza/ Capacità: | |
| <ul style="list-style-type: none"> • Imparare i principi base dell'Identity Kit e della Brand Identity • Creare un Identity Kit completo e coerente • Sviluppare abilità di progettazione grafica e comunicazione visiva • Esplorare le applicazioni del coordinato aziendale • Realizzare materiali stampati e digitali | |
| Esercizi: | |
| <ul style="list-style-type: none"> • Introduzione all'Identity Kit • Definizione, scopo e vantaggi | |
| Elementi del coordinato aziendale: | |
| <ul style="list-style-type: none"> • Logo, biglietti da visita, carta intestata, busta lettere, firma email, template presentazioni, materiale pubblicitario, sito web e social media • Scegliere i colori giusti, tipografia, composizione, immagini e coerenza stilistica | |

Processo di creazione:

- Brief aziendale, ricerca e analisi, sviluppo del concept, creazione degli elementi grafici, revisione e approvazione, manuale di stile.

Strumenti e risorse:

- Software di progettazione grafica (Adobe Illustrator, Photoshop, ecc.)
- Modelli di Identity Kit online
- Esempi di Identity Kit di successo
- Guide e tutorial sulla creazione di Identity Kit
- Siti web di ispirazione per il design
-

Risultati e apprendimento:

- Creazione di un'identità aziendale unica e coerente
- Sviluppo di competenze di design grafico e comunicazione visiva
- Comprensione dell'importanza di un'immagine coordinata per il successo di un'azienda
- Capacità di lavorare in modo autonomo
- Abilità di problem solving e gestione del tempo

Lavoro Svolto:

Gli alunni hanno creato un kit aziendale completo:

- Nome, logo e biglietti da visita
- Carta intestata, busta lettere
- Template presentazioni, materiale pubblicitario
- Contenuti per social media con grafica coerente
- mockup
- Design grafico e comunicazione visiva
- Creazione un'identità aziendale unica
- Gestire il tempo
- Usare Adobe Illustrator

Unita 6. La Grafica Bitmap e il Software Adobe Photoshop:**Competenza/ Capacità:**

- Concetti base della grafica bitmap
- Strumenti principali di Adobe Photoshop e loro funzioni
- Lavorare con livelli e maschere
- Tecniche di editing e ritocco fotografico avanzate

Esercizi: Fotomontaggio, utilizzando Adobe Photoshop

Unita 7. Educazione Civica - Artigiani di Pace Programma:

| | |
|--|--|
| Competenza/ Capacità: | |
| Introduzione ai Temi Globali: | |
| <ul style="list-style-type: none"> • Cultura della Pace • Collaborazione Multiculturale • Mediazione e Risoluzione dei Conflitti • Empatia e Comprensione Interpersonale • Diplomazia e Dialogo Costruttivo | |
| Esercizi: | |
| <p>a. Creazione di un simbolo rappresentativo della Cultura della Pace che promuova la comprensione e la tolleranza reciproca.</p> <p>b. Sviluppo di un'opera artistica che esprima Empatia e Comprensione Interpersonale attraverso l'arte e la creatività.</p> <p>c. Progettazione di un manifesto per la Mediazione e la Risoluzione dei Conflitti che sottolinei l'importanza della diplomazia e della non violenza.</p> <p>d. Elaborazione di un piano d'azione per promuovere la Diplomazia e il Dialogo Costruttivo a livello locale e globale.</p> | |
| Attività di Laboratorio: | |
| <p>a. Utilizzo di strumenti digitali per la creazione e la modifica di simboli e manifesti.</p> <p>b. Sperimentazione con varie tecniche artistiche per esprimere concetti legati alla pace e alla comprensione interculturale.</p> | |
| Lavoro Svolto: | |
| <p>Durante le 15 ore dedicate a questa unità, i ragazzi hanno creato manifesti, illustrazioni e sculture sul tema degli Artigiani di Pace. Abbiamo analizzato numerosi lavori di artisti che trattano la pace e la comprensione interculturale, esplorando come l'arte possa diventare uno strumento potente per promuovere questi valori.</p> <p>Le opere realizzate dagli studenti sono state inviate a un concorso per la Giornata della Memoria. La domanda del concorso era: "Il ruolo dei sopravvissuti è stato quello dei testimoni, alle generazioni future spetta quello di sentinelle della memoria. Quale significato ha per te questa affermazione?"</p> <p>Gli studenti hanno riflettuto su questa domanda, esprimendo attraverso le loro creazioni artistiche il significato e l'importanza di mantenere viva la memoria storica e di promuovere la pace e la comprensione tra le generazioni future.</p> <p>Attraverso questi esercizi e attività, i ragazzi hanno potuto comprendere meglio l'importanza della diplomazia, della non violenza e del ruolo attivo nella conservazione della memoria storica, utilizzando la loro creatività per diffondere messaggi di pace e cooperazione.</p> | |

| | |
|---|--|
| Unità 8. | Esplorazione Creativa del Manifesto Tipografico |
| Competenza/ Capacità: | |
| <ul style="list-style-type: none"> • Approfondimento della comprensione dei principi fondamentali della tipografia nel design grafico. • Analisi dettagliata degli stili tipografici e delle loro applicazioni in contesti di manifesti. • Abilità nella progettazione e creazione di un manifesto esclusivamente basato sulla tipografia, comunicando in modo efficace un concetto o un'idea attraverso l'uso creativo dei caratteri e dei testi. | |

Esercizi:

- Studio e analisi di manifesti tipografici di designer noti.
- Creazione di un manifesto tipografico su un argomento specifico assegnato, utilizzando variazioni di caratteri, spazi e layout per massimizzare l'impatto visivo.

Attività di Laboratorio:

Sperimentazione con tecniche tipografiche innovative per la creazione di un manifesto visivamente accattivante.

Progetto: L'Arte della Parola Scritta

- **Distinzione tra Manifesti Artistici e Pubblicitari:** I manifesti artistici sono opere d'arte uniche, focalizzate sull'originalità e l'espressione creativa, mentre i manifesti pubblicitari sono progettati per essere accattivanti e facilmente leggibili, promuovendo prodotti o servizi.
- **Creazione di Manifesti:** Gli studenti hanno iniziato con brainstorming e disegni a mano, sperimentando diversi stili tipografici e materiali. Successivamente, hanno digitalizzato i loro lavori con Adobe Illustrator.
- **Parole Chiave:** Utilizzo delle parole "leggerezza," "equilibrio," "pesantezza," "armonia," e "delicatezza" per guidare la creazione di manifesti, interpretando creativamente questi concetti attraverso la tipografia.

Lavoro svolto: Gli alunni hanno creato manifesti tipografici professionali attraverso un processo creativo che ha incluso il brainstorming, il disegno a mano, la sperimentazione con vari materiali e la realizzazione digitale con Adobe Illustrator.

Unità 9. Arte Visiva - Disegno Realistico**Competenza/ Capacità:****Introduzione ai Fondamenti del Disegno Realistico:**

- Prospettiva e Profondità
- Luce e Ombra
- Proporzioni e Anatomia
- Dettaglio e Rifinitura
- Espressione e Emotività

Esercizi:

- a. Riproduzione di un oggetto tridimensionale utilizzando la prospettiva e la profondità per creare un effetto realistico.
- b. Studio dell'uso della luce e dell'ombra per aggiungere profondità e dimensione a un disegno realistico.
- c. Pratica delle proporzioni e dell'anatomia umana per creare ritratti e figure realistici.
- 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.

Attività di Laboratorio:

- a. Utilizzo di matite di diversi gradi per creare variazioni tonali e sfumature realistiche.
- b. Esplorazione di tecniche di sfumatura e di dettaglio per creare effetti realistici in un disegno.
- c. Studio di opere d'arte e disegni realistici di artisti rinomati per ispirazione e apprendimento.

Lavoro svolto: Gli alunni hanno appreso i fondamenti del disegno realistico, sperimentando prospettiva, luce, ombra, proporzioni e dettagli, attraverso esercizi pratici e tecniche di sfumatura in laboratorio.

Unita 10. **Esplorazione Illustrativa: Creazione Collettiva di un Libro Illustrato**
"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.

Competenza/ Capacità:

Introduzione al Mondo dell'Illustrazione:

- 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:

- a. Creazione di schizzi e bozzetti per i personaggi e gli ambienti del libro illustrato, prendendo ispirazione da una storia selezionata in classe.
- b. Sviluppo di illustrazioni dettagliate che accompagnino il testo per enfatizzare l'atmosfera e il tono narrativo della storia.
- c. Progettazione della sequenza narrativa e del layout delle pagine per garantire una transizione fluida tra testo e immagini.
- d. Collaborazione con il professore di italiano per adattare e integrare il testo narrativo con le illustrazioni in modo coerente e armonioso.
- e. Presentazione finale del libro illustrato, inclusa una discussione sul processo creativo e sulle scelte artistiche fatte durante la realizzazione del progetto.

Attività di Laboratorio:

- a. Utilizzo di strumenti digitali e tradizionali per la creazione di illustrazioni di alta qualità.
- b. Esplorazione di tecniche di impaginazione per la disposizione efficace di testo e immagini all'interno del libro.
- c. Discussione sulle opzioni di stampa e di pubblicazione per il libro illustrato finito, comprese le considerazioni sul formato e sulla qualità del materiale.

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.

Progetto Teatro

Con la guida di un esperto, gli alunni hanno:

- Esplorato la storia con movimento e drammatizzazione
- Espresso emozioni e idee attraverso il corpo
- Imparato a collaborare per un obiettivo comune
- Aumentato la fiducia in sé stessi

Un'esperienza che ha permesso di:

- Approfondire la comprensione della storia
- Sviluppare nuove abilità creative
- Divertirsi e imparare insieme!