

OBIETTIVI MINIMI DISCIPLINE GRAFICHE E LABORATORIO di GRAFICA

1° BIENNIO

CONOSCENZE

- Conoscere e saper usare gli strumenti del laboratorio
- Conoscere l'espressività del disegno e dell'immagine
- Conoscere i passaggi progettuali principali nella realizzazione di un prodotto grafico-visivo

COMPETENZE

- Saper riassumere, attraverso un rough gli elementi base di un prodotto prodotto grafico-visivo
- Conoscere le regole essenziali della comunicazione tradizionale e multimediale

ABILITÀ

- Conoscere gli elementi di base della comunicazione visiva
- Saper riconoscere le caratteristiche delle immagini e dei caratteri e saperli applicare.
- Riconoscere le caratteristiche del prodotto grafico-visivo

2° BIENNIO

Acquisizione di un livello base di autonomia operativa relativa alla realizzazione di un prodotto grafico : capacità di impostare le corrette fasi di sviluppo, sfruttando tali operazioni per procedere consapevolmente nello svolgimento di un lavoro, dal suo concepimento all'esito finale.

Prevale l'aspetto analitico e progettuale, la pratica del Disegno nell'ottica della realizzazione grafica, lo studio dell'immagine nei suoi aspetti compositivi, simbolici, iconografici, lo sviluppo del progetto graficamente e per immagini.

Inoltre attraverso i software specifici realizzare il layout definitivo del progetto.

CONOSCENZE

- Conoscere le fasi di sviluppo di un iter realizzativo relativo agli ambiti disciplinari affrontati
- Conoscere la terminologia specifica

- Conoscere il linguaggio visivo negli aspetti espressivi e comunicativi e nei fondamenti storici e concettuali;
- Conoscere e saper applicare i principi della percezione visiva e della composizione dell'immagine.
- Conoscere la “grammatica” del linguaggio fotografico e della grafica.
- Conoscere i diversi formati di salvataggio e compressione dei file
- Conoscere le potenzialità espressive e di manipolazione delle immagini digitali.
- Conoscere i software specifici e saperli applicare.

COMPETENZE

- Saper elaborare metodologie operative per il reperimento di manuali, testi, trattati e archivi d'immagini.
- Saper elaborare, comunicare verbalmente e attraverso immagini i concetti appresi
- Saper applicare le tecniche adeguate nei processi operativi di produzione fotografica e grafica.
- Saper applicare i principi della percezione visiva e della composizione dell'immagine.
- Saper cogliere le relazioni esistenti tra le diverse fasi di lavoro, ed utilizzare la terminologia specifica.
- Saper elaborare immagini con il computer, operando correzioni digitali attraverso l'uso dei software specifici
- Saper individuare le corrette procedure di approccio nel rapporto progetto- prodotto- contesto, nelle diverse funzioni relative alla comunicazione visiva.
- Saper identificare e usare tecniche e tecnologie (software) adeguate alla progettazione e produzione grafica per la stampa tipografica.

ABILITÀ

- Saper adoperare strumenti e attrezzature per la ripresa fotografica.
- Saper utilizzare software di elaborazione di immagini, illustrazione vettoriale, postproduzione di file per la stampa tipografica.

- Saper utilizzare a fini creativi e comunicativi le fondamentali teorie riguardanti gli aspetti estetico-formali e psicologico-percettivi del linguaggio visivo.
- Saper organizzare graficamente il progetto attraverso rough e immagini fotografiche.
- Saper tradurre un soggetto letterario per la realizzazione della copertina del libro.
- Saper scegliere e adattare immagini al fine comunicativo.
- Sapere utilizzare la forza espressiva delle immagini per descrivere, sintetizzare, un prodotto grafico pubblicitario,(locandina, manifesto).
- Sapere organizzare materiale visivo per informare e comunicare concetti astratti.
- Saper reperire e organizzare il materiale di lavoro.
- Saper focalizzare l'obiettivo di comunicazione e operare le corrette scelte tecniche nella manipolazione dell'immagine o del disegno.
- Saper produrre il file con le corrette caratteristiche necessarie ai fini della produzione finale per la stampa tipografica.

CLASSI QUINTE

CONOSCENZE

- Conoscere i new media, il marketing, il processo progettuale e le loro caratteristiche peculiari
- Conoscere la terminologia specifica
- Conoscere la "grammatica" del linguaggio fotografico e della grafica pubblicitaria
- Conoscere l'iter progettuale per la realizzazione di prodotti per la grafica pubblicitaria
- Conoscere le caratteristiche specifiche dei vari prodotti grafici: I marchi, i logotipi, immagine coordinata, gli annunci, i depliant, le locandine e manifesti, il web design, gli elaborati per l'editoria, i sistemi segnaletici e il packaging.
- Conoscere l'iter progettuale per la realizzazione dei vari prodotti per la grafica pubblicitaria.

COMPETENZE

- Saper organizzare i contenuti progettuali e creare layout in funzione del prodotto grafico-visivo finale
- Saper cogliere relazioni tra le diverse fasi del lavoro, utilizzando termini specifici del linguaggio visivo.
- Saper progettare graficamente: i marchi, i logotipi, immagine coordinata, gli annunci, i depliant, le locandine e manifesti, il web design, gli elaborati per l'editoria, i sistemi segnaletici e il packaging.
- Saper individuare gli elementi costitutivi del linguaggio fotografico e grafico negli aspetti espressivi e comunicativi, avere consapevolezza dei fondamenti storici e concettuali.
- Saper riconoscere le principali linee di sviluppo del progetto grafico e le sue applicazioni
- Saper riconoscere e applicare le tecniche adeguate nei processi operativi
- Saper applicare i principi della percezione visiva e della composizione dell'immagine al progetto.

ABILITÀ

- Saper applicare e utilizzare le regole compositive
- Saper organizzare i concetti appresi per una progettazione originale, flessibile e personale.
- Saper organizzare il lavoro e realizzare un prodotto grafico pubblicitario. motivandone le scelte progettuali
- Saper utilizzare in maniera autonoma i principali software di produzione per i prodotti della grafica pubblicitaria.
- Saper utilizzare in maniera autonoma gli strumenti tecnici necessari per la produzione di un file per la stampa tipografica di un prodotto di grafica pubblicitaria (macchina fotografica, luci, treppiedi, scanner, computer e software, ecc)
- Saper tradurre un soggetto letterario per la realizzazione della copertina del libro.