

Liceo "Leon Battista Alberti", Piombino

Programma didattico del Secondo Biennio

Anno scolastico 2019/20

Prof. Pucci Riccardo

LABORATORIO ARTISTICO

LINEE GENERALI E COMPETENZE

Al termine del percorso liceale lo studente conoscerà e saprà gestire, in maniera autonoma, i processi progettuali e operativi inerenti alla grafica o al graphic design (tradizionale e digitale, editoriale, di tipo informativo e comunicativo - pubblicitario, sociale, etc.), individuando, sia nell'analisi, sia nella propria produzione, gli aspetti comunicativi, estetici, concettuali, espressivi, commerciali e funzionali che interagiscono e caratterizzano la comunicazione visiva; pertanto, conoscerà e sarà in grado di impiegare in modo appropriato le diverse tecniche e tecnologie, gli strumenti, i materiali, le strumentazioni fotografiche, informatiche e multimediali più diffusi; comprenderà e applicherà i principi e le regole della composizione e le teorie essenziali della percezione visiva.

Lo studente avrà inoltre la consapevolezza dei fondamenti culturali, sociali, commerciali e storico-stilistici che interagiscono con il proprio processo creativo. Sarà altresì capace di analizzare la principale produzione grafico-visiva del passato e della contemporaneità, e di cogliere le interazioni tra quest'ultima e i linguaggi artistici. In funzione delle esigenze progettuali, espositive e di comunicazione del proprio operato, lo studente possiederà altresì le competenze adeguate nell'uso del disegno a mano libera e geometrico-descrittivo, dei software grafici e multimediali e delle nuove tecnologie, e sarà in grado di individuare e utilizzare le relazioni tra il linguaggio grafico (graphic design) ed il prodotto o ente da pubblicizzare o valorizzare, il testo da strutturare o illustrare, ed il pubblico destinatario.

La concentrazione sull'esercizio continuo delle attività tecniche ed intellettuali e della loro interazione intesa come progettualità è fondamentale per il raggiungimento di una piena autonomia creativa; e attraverso la progettualità, ricercando le necessità della società e analizzando la realtà in tutti gli aspetti in cui si manifesta, lo studente coglierà il ruolo ed il valore culturale e sociale della produzione grafico-visiva.

Sarà in grado, infine, di padroneggiare le tecniche informatiche (disegno vettoriale, fotoritocco, impaginazione, web publishing, etc.), di gestire l'iter progettuale di un prodotto grafico-visivo cartaceo, digitale o web, dalla individuazione del prodotto o testo di riferimento alla realizzazione del prodotto di divulgazione, passando dagli schizzi preliminari, dai bozzetti grafici, dai layout, dalla composizione del testo, dalla elaborazione digitale, dai metodi di pubblicazione, etc, coordinando i periodi di produzione scanditi dal rapporto sinergico tra la disciplina ed il laboratorio.

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO

SECONDO BIENNIO

Il laboratorio di grafica ha la funzione di contribuire, in sinergia con le discipline grafiche, all'acquisizione e all'approfondimento delle tecniche e delle procedure specifiche.

Inteso come fase di riflessione sollecitata da una operatività più diretta, il laboratorio rappresenta il momento di confronto, verifica o sperimentazione, in itinere e finale, del processo in atto sulle ipotesi e le sequenze di realizzazione del proprio lavoro.

Attraverso questa disciplina lo studente applicherà i metodi, le tecnologie e i processi di lavorazione dirette di prodotti grafico-visivi utilizzando mezzi manuali, meccanici e digitali. I marchi, i logotipi, gli annunci, i depliant, le locandine e manifesti, il web design, gli elaborati per l'editoria, i sistemi segnaletici e il packaging, sono i principali prodotti che lo studente produrrà nella fase operativa del laboratorio.

PROGRAMMA DIDATTICO DI LABORATORIO DI GRAFICA

MODULO 1

I SISTEMI GRAFICI

- IL BOZZETTO
- GLI ELEMENTI FONDAMENTALI DELLA COMUNICAZIONE VISIVA: LETTERING, STRUTTURA, COLORE.
- PROPORZIONI E FORMATI.
- RICERCA DELLE IMMAGINI E DEI MATERIALI E LORO ELABORAZIONE.
- LA COMPUTER GRAFICA : IL SISTEMA MACINTOSH, I PROGRAMMI ADOBE PHOTOSHOP E ILLUSTRATOR.

MODULO 2

IL MARCHIO

- ANALISI E STUDIO DI VARIE TIPOLOGIE DI MARCHI
- PROGETTAZIONE DI UN MARCHIO
- PROPOSTE LAY-OUT E CREAZIONE DEFINITIVO
- REALIZZAZIONE DIGITALE LABORATORIO MAC CON SOFTWARE ILLUSTRATOR

MODULO 3

LA PAGINA PUBBLICITARIA

- ANALISI E STUDIO DEL FORMATO
- PROGETTAZIONE DI UNA PAGINA PUBBLICITARIA.
- PROPOSTE LAY-OUT E CREAZIONE DEFINITIVO
- REALIZZAZIONE DIGITALE LABORATORIO MAC CON SOFTWARE ILLUSTRATOR E PHOTOSHOP

MODULO 4

LA LOCANDINA

- FORMATI E PROPORZIONI
- ANALISI E STUDIO GRAFICO DELLA LOCANDINA: LETTERING, STRUTTURA, COLORE.
- ELABORAZIONE DELLE IMMAGINI FOTOGRAFICHE CON L'USO DI PROGRAMMA DI GRAFICA DIGITALE ILLUSTRATOR E PHOTOSHOP
- REALIZZAZIONE DEFINITIVO.

MODULO 5

IL LIBRO

- ANALISI E STUDIO DEL FORMATO
- PROGETTAZIONE DI UNA COLLANA EDITORIALE.
- PROPOSTE LAY-OUT E CREAZIONE DEFINITIVO
- REALIZZAZIONE DIGITALE LABORATORIO MAC CON SOFTWARE ILLUSTRATOR E PHOTOSHOP

MODULO 6

IL DISCO

- ANALISI E STUDIO DEL FORMATO (VINILE, CD, MP3)
- PROGETTAZIONE DI UNA COPERTINA.
- PROPOSTE LAY-OUT E CREAZIONE DEFINITIVO
- REALIZZAZIONE DIGITALE LABORATORIO MAC CON SOFTWARE ILLUSTRATOR E PHOTOSHOP.

MODULO 7

IL MANIFESTO PUBBLICITARIO

- ANALISI E STUDIO DEL FORMATO
- PROGETTAZIONE DI UN MANIFESTO.
- PROPOSTE LAY-OUT E CREAZIONE DEFINITIVO
- REALIZZAZIONE DIGITALE LABORATORIO MAC CON SOFTWARE ILLUSTRATOR E PHOTOSHOP

MODULO 8

IMMAGINE CORRELATA

- ANALISI E STUDIO DELLE POSSIBILITA (TOTEM, STAND, PACKAGING, OGGETTISTICA)
- PROGETTAZIONE DI UNA CAMPAGNA PUBBLICITARIA CORRELATA AD UN BRAND.
- PROPOSTE LAY-OUT E CREAZIONE DEFINITIVI.
- REALIZZAZIONE DIGITALE LABORATORIO MAC CON SOFTWARE ILLUSTRATOR E PHOTOSHOP