

Liceo, “Leon Battista Alberti”, Piombino

Programma didattico, classi 5° artistico.

Anno scolastico 2019/20

Prof. Pompoli Beatrice

Discipline grafiche

Le Principali Tecniche Grafiche

Acrilici, Acquerelli, Matite e Pastelli acquerellabili, Tempere, China, Pennarelli, Pittura Murale, la Stampa, Digital Painting, Photoshop e Illustrator, immagini bitmap e disegno vettoriale.

Obbiettivi

Verifica dell'apprendimento delle varie tecniche acquisite negli anni precedenti.

Studio e resa grafica di un soggetto, reperito da fotografia, immagine digitale, immagine di rivista, opera d'arte, cataloghi, illustrazioni, ecc., mediante l'uso sapiente delle varie tecniche acquisite.

Abilità

Saper utilizzare i vari materiali e i loro supporti attraverso brevi esercitazioni, tra cui riproduzioni fedeli e/o rielaborazioni del soggetto e parti di esso con collage, fotomontaggi a mano e/o con photoshop e illustrator.

Competenze

Utilizzare e finalizzare la tecnica appresa in un contesto comunicativo, saperla personalizzare e conoscerne usi e supporti.

I Sistemi Grafici

Gli elementi fondamentali della comunicazione visiva, testo, immagini, colore.

Obiettivi

Studio, ricerca, organizzazione e composizione nello spazio degli elementi fondamentali della comunicazione visiva: testo, lettering, font, struttura, immagini, colore, impaginazione, forme, proporzioni e formati.

Abilità

Saper utilizzare gli elementi della comunicazione visiva, attraverso esercitazioni di ricerca, composizione e rielaborazione di testi, immagini e disegni a mano, con photoshop e illustrator.

Competenze

Utilizzare e finalizzare la tecnica appresa in un contesto comunicativo, saperla personalizzare e conoscerne usi e supporti.

L'Iter Progettuale

Sviluppo e articolazione di tutte le fasi di un progetto grafico.

Obbiettivi

Studio e conoscenza di tutte le fasi che compongono un progetto grafico: fase di ricerca di mercato, raccolta e analisi dati, fase creativa, idea, bozzetto- rough iniziale, fase di layout fino a quello finale e all'esecutivo per la stampa.

Abilità

Saper riconoscere le fasi di sviluppo di un iter progettuale, utilizzare la terminologia specifica, possedere un metodo operativo autonomo.

Competenze

Utilizzare e finalizzare la tecnica appresa in un contesto comunicativo, saperla personalizzare e conoscerne usi e supporti.

Il Marchio e l' Immagine Coordinata

Obiettivi

Studio della storia ed evoluzione del marchio, analisi, ricerca e studio di varie tipologie di marchi.

Proposte e bozzetti per la progettazione di un marchio e applicazione del marchio alla modulistica ai vari prodotti a cui deve essere applicato.

Abilità

Saper elaborare o rielaborare un marchio già esistente e inserirlo in una progettualità più ampia e coordinata, attraverso esercitazioni che mettano in risalto le capacità tecniche, operative e di sintesi compositiva, sia a mano che con i programmi di grafica computer.

Competenze

Utilizzare e finalizzare la tecnica appresa in un contesto comunicativo, saperla personalizzare e conoscerne usi e supporti.

Il Pieghevole

Obiettivi

Analisi, ricerca e studio dei vari formati e proporzioni.

Proposte e bozzetti per l'ideazione di un pieghevole, composizioni di testi, immagini e disegni.

Abilità

Saper elaborare immagini fotografiche, comporre testi, immagini o disegni, attraverso esercitazioni, come ad esempio l'ideazione di un depliant, una brochure, ecc....

Competenze

Utilizzare e finalizzare la tecnica appresa in un contesto comunicativo, saperla personalizzare e conoscerne usi e supporti.

Il Libro

Obiettivi

Analisi, studio grafico del libro e della sua composizione: copertina, quarta di copertina, costa, lettering, struttura e colore.

Ricerca e studio di formati e proporzioni.

Proposte e bozzetti per l'ideazione della copertina di un libro per bambini.

Abilità

Saper elaborare e rielaborare immagini fotografiche, piccole illustrazioni, comporre testi, immagini o disegni, attraverso esercitazioni che mettano in risalto le capacità tecniche, operative e di sintesi compositiva, sia a mano che con i programmi di grafica computer.

Competenze

Utilizzare e finalizzare la tecnica appresa in un contesto comunicativo, saperla personalizzare e conoscerne usi e supporti.

Campagna Pubblicitaria

Obiettivi

Analisi, studio e ricerca dell'iter progettuale di una campagna pubblicitaria, dal bozzetto al definitivo.

Proposte e bozzetti per l'ideazione della campagna pubblicitaria per un evento artistico o cinematografico.

Abilità

Saper riconoscere le fasi di sviluppo di un iter progettuale, utilizzare la terminologia specifica, possedere un metodo operativo autonomo.

Saper elaborare e rielaborare immagini fotografiche, comporre testi, immagini o disegni, attraverso esercitazioni, come ad esempio l'ideazione di un manifesto parietale, un totem e la produzione di gadgets.

Competenze

Utilizzare e finalizzare la tecnica appresa in un contesto comunicativo, saperla personalizzare e conoscerne usi e supporti.

