

 <p>itsos albe steiner COMUNICAZIONI MULTIMEDIALI</p>	<p>ITSOS Albe Steiner Via San Dionigi, 36 - 20139 - Milano Tel. 02 5391391 - e-mail: itsos@itsosmilano.it - mitf19000b@istruzione.it Internet: www.itsosmilano.edu.it Codice Fiscale: 80108630155 - Codice S.I.M.P.I.: MITF19000B</p>
--	---

PROGRAMMAZIONE DIPARTIMENTO
LINGUAGGIO DELLA GRAFICA

A.S. 2023/24

Programmazione 4° ANNO (Visual)

DOCENTI

Classe di concorso: A10-B22

Cacace, Caliendo, Costantini, Damato, De Nigris, Massafra, Rizzaro, Sabato, Scaglione

Istituto Albe e Lica Steiner Milano
Programmazione di Materia - LINGUAGGIO DELLA GRAFICA - as 2023/24

Modulo/ UDA	Conoscenze	Abilità	Competenze	Contenuti di massima	Strumenti	Metodologia	Verifiche	Tempi
<p>Gestione dell'immagine</p> <p>La gestione dell'immagine</p> <p>Le immagini digitali</p> <p>Profili colore</p>	<p>Conoscere i diversi formati di salvataggio e compressione file, sia per la stampa, sia per il web. Inoltre deve conoscere le potenzialità espressive e le possibilità di manipolazione delle immagini digitali.</p>	<p>Essere capaci di analizzare le diverse realtà evolutive e di coglierne le connessioni, riproducendo in modo personale gli stili.</p>	<p>Essere in grado di cogliere le relazioni tra i diversi linguaggi e tecnologie.</p>	<p>Le immagini digitali. Grafica raster e grafica vettoriale.</p>	<p>Libro di testo, dispense, appunti, classroom, drive presentazione multimediale, materiale on-line pacchetto adobe Figma</p>	<p>Lezione frontale e partecipata, Ricerca e osservazione, Tecniche creative</p>	<p>Formative, Sommative, Autovalutazione</p>	<p>Ottobre/Dicembre</p>
	<p>Obiettivi minimi Conoscenza base dello sviluppo dei linguaggi.</p>	<p>Obiettivi minimi Essere in grado di riconoscere gli stili e utilizzare in modo basilare alcuni gli strumenti base per effettuare alcune riproduzioni.</p>	<p>Obiettivi minimi Essere in grado di riconoscere negli stili le principali caratteristiche.</p>					

Istituto Albe e Lica Steiner Milano
Programmazione di Materia - LINGUAGGIO DELLA GRAFICA - as 2023/24

Modulo/UDA	Conoscenze	Abilità	Competenze	Contenuti di massima	Strumenti	Metodologia	Verifiche	Tempi
<p>Pianificazione e sviluppo della comunicazione integrata</p> <p>Advertising online e offline</p> <p>Le agenzie Above e Below the line</p> <p>Le figure professionali (approfondimento)</p> <p>Dal brief alla proposta creativa</p> <p>Le nuove frontiere della comunicazione pubblicitaria</p>	<p>Conoscere le fasi operative del progetto e le tecniche creative per un metodo di lavoro finalizzato e logico.</p>	<p>Capacità di applicare un metodo progettuale per un lavoro autonomo e personalizzato.</p>	<p>Saper applicare le conoscenze teoriche e pratiche della grafica in situazioni reali utilizzando le specifiche metodologie in funzione di un progetto finale, attraverso un proprio metodo e un proprio stile e nel rispetto dei tempi di consegna.</p>	<p>Pianificazione: azienda e prodotto</p> <p>Marketing Mix</p> <p>La pubblicità</p> <p>La campagna pubblicitaria</p> <p>Il piano integrato di comunicazione</p>	<p>Libro di testo, dispense, appunti, classroom, drive</p> <p>presentazione multimediale, materiale on-line</p> <p>pacchetto adobe</p> <p>Figma</p>	<p>Lezione frontale e partecipata, Ricerca e osservazione, Tecniche creative</p>	<p>Formative, Sommativae, Autovalutazione</p>	<p>Novembre/Dicembre</p>

Istituto Albe e Lica Steiner Milano
Programmazione di Materia - LINGUAGGIO DELLA GRAFICA - as 2023/24

	<p>Obiettivi minimi</p> <p>Conoscere la “grammatica” del linguaggio visivo applicato al linguaggio foto-grafico;</p> <p>Conoscere l’iter progettuale per la realizzazione di prodotti di graphic design e pubblicitari</p>	<p>Obiettivi minimi</p> <p>Saper applicare e utilizzare le regole compositive;</p> <p>Saper organizzare i concetti appresi per una progettazione originale, flessibile e personale;</p> <p>Saper utilizzare in maniera autonoma i principali software di produzione per i prodotti della grafica pubblicitaria;</p>	<p>Obiettivi minimi</p> <p>Saper organizzare i contenuti progettuali e creare layout in funzione del prodotto grafico-visivo finale;</p> <p>Saper progettare graficamente semplici materiali.</p> <p>Saper riconoscere e applicare le tecniche adeguate nei processi operativi;</p>					

Istituto Albe e Lica Steiner Milano
Programmazione di Materia - LINGUAGGIO DELLA GRAFICA - as 2023/24

Modulo/ UDA	Conoscenze	Abilità	Competenze	Contenuti di massima	Strumenti	Metodologia	Verifiche	Tempi
Impaginazione Il formato, La gabbia La griglia Pagina al vivo Abbondanze e crocini di taglio Anatomia del libro	Conoscere le tipologie di prodotti editoriali, la terminologia specifica, le tecniche e le tecnologie di impaginazione e stampa. Sapere i principali formati della carta utilizzati nella grafica e nella comunicazione.	Capacità di applicare e utilizzare le gabbie e i sistemi di impaginazione in situazioni complesse e in ambiti diversi da quelli disciplinari	Saper applicare correttamente le regole impaginative attraverso metodologie operative corrette.	il prodotto stampato, anatomia del libro, il progetto editoriale Pre-stampa e stampa Pratico: Adobe InDesign: impaginazione "Carta del progetto grafico	Libro di testo, dispense, appunti, classroom, drive presentazione multimediale, materiale on-line pacchetto adobe Figma	Lezione frontale e partecipata, Ricerca e osservazione, Tecniche creative	Formative, Sommative, Autovalutazione	Novembre/Dicembre/Gennaio
	Obiettivi minimi progettuale per la realizzazione di prodotti di graphic design e pubblicitari; Conoscere le caratteristiche di base dei vari prodotti grafici; Conoscere elementi di marketing	Obiettivi minimi Saper applicare E utilizzare le regole compositive di base; Saper organizzare il lavoro e realizzare un prodotto grafico pubblicitario, motivando le scelte progettuali; Saper utilizzare in maniera autonoma i principali software di produzione per i prodotti della grafica	Obiettivi minimi Saper organizzare contenuti progettuali e creare layout in funzione del prodotto grafico-visivo finale					

Istituto Albe e Lica Steiner Milano
Programmazione di Materia - LINGUAGGIO DELLA GRAFICA - as 2023/24

Modulo/ UDA	Conoscenze	Abilità	Competenze	Contenuti di massima	Strumenti	Metodologia	Verifiche	Tempi
Progettazione grafica L'annuncio Pubblicitario L'affissione Depliant Brochure Libro	Conoscere le principali forme di comunicazione aziendale legate alla progettazione grafica.	Riuscire ad organizzare il lavoro e focalizzare l'obiettivo di comunicazione. Operare le corrette scelte progettuali. Essere capace di fornire l'adeguato prodotto comunicativo in relazione alle finalità progettuali definite dal brief.	Essere in grado di operare le corrette scelte progettuali in relazione allo sviluppo di un prodotto grafico.	Depliant Brochure Calendario Libro Rivista Fanzine Packaging	Libro di testo, dispense, appunti, classroom, drive presentazione multimediale, materiale on-line pacchetto adobe Figma	Lezione frontale e partecipata, Ricerca e osservazione, Tecniche creative	Formative, Sommative, Autovalutazione e	Dicembre/maggio
	Obiettivi minimi Conoscenza base dei principali prodotti grafici.	Obiettivi minimi Essere in grado di progettare i prodotti base della comunicazione.	Obiettivi minimi Essere in grado di scegliere il tipo di comunicazione corretto e sviluppare un prodotto base.					

Istituto Albe e Lica Steiner Milano
Programmazione di Materia - LINGUAGGIO DELLA GRAFICA - as 2023/24

Modulo/ UDA	Conoscenze	Abilità	Competenze	Contenuti di massima	Strumenti	Metodologia	Verifiche	Tempi
<p>Multimedialità: storia dei linguaggi</p> <p>Gli strumenti della multimedialità</p> <p>Prodotti multimediali e interattivi</p>	<p>Conoscere i new media, il processo progettuale e le caratteristiche peculiare di un progetto on-line.;</p>	<p>Capacità di analizzare gli elementi fondamentali della multimedialità e costruire un percorso progettuale adatto alla tipologia di messaggio.</p>	<p>Sviluppare le capacità di cogliere i nessi relazionali tra i diversi mezzi e strumenti di comunicazione;</p> <p>Conoscere e saper applicare correttamente le regole compositive attraverso metodologie operative corrette.</p> <p>Saper organizzare i contenuti progettuali e creare elaborati grafici in funzione del brief.</p>	<p>1) Gli strumenti della multimedialità 2) Prodotti multimediali e interattivi</p> <p>Pratico: Progettare per il web. Ideazione e realizzazione Landing Page e Banner</p>	<p>Libro di testo, dispense, appunti, classroom, drive presentazione multimediale, materiale on-line pacchetto adobe Figma</p>	<p>Lezione frontale e partecipata, Ricerca e osservazione, Tecniche creative</p>	<p>Formative, Sommativae, Autovalutazione</p>	<p>Dicembre/ Febbraio</p>
	<p>Obiettivi minimi Conoscere le origini e lo sviluppo dei diversi linguaggi e tecnologie del design grafico</p>	<p>Obiettivi minimi Saper applicare e utilizzare le regole compositive; Saper organizzare i concetti appresi per una progettazione originale, flessibile e personale</p>	<p>Obiettivi minimi Saper individuare gli elementi costitutivi del linguaggio fotografico e grafico negli aspetti espressivi e comunicativi, avere consapevolezza dei fondamenti storici</p>					

Istituto Albe e Lica Steiner Milano
Programmazione di Materia - LINGUAGGIO DELLA GRAFICA - as 2023/24

Modulo/ UDA	Conoscenze	Abilità	Competenze	Contenuti di massima	Strumenti	Metodologia	Verifiche	Tempi
<p>Cenni di storia del graphic design</p> <p>Dalla nascita del design industriale a Leonetto Cappiello</p> <p>Tecniche di stampa antiche e moderne: rilievografica, incavografica, planografica, permeografica e digitale</p>	<p>Conoscere le origini e lo sviluppo dei diversi linguaggi e tecnologie multimediali; sapere quali sono i principali stili e autori ad essi associati.</p>	<p>Essere capaci di analizzare le diverse realtà evolutive e di coglierne le connessioni, riproducendo in modo personale gli stili.</p>	<p>Essere in grado di cogliere le relazioni tra i diversi linguaggi e tecnologie.</p>	<p>L'evoluzione storica del manifesto. Art and Crafts e Stile Liberty Manifesti moderni (Jules Chéret, Toulouse Lautrec, Cappiello).</p>	<p>Libro di testo, dispense, appunti, classroom, drive presentazione multimediale, materiale on-line pacchetto adobe Figma</p>	<p>Lezione frontale e partecipata, Ricerca e osservazione, Tecniche creative</p>	<p>Formative, Sommative, Autovalutazione</p>	<p>Ottobre/Dicembre</p>
	<p>Obiettivi minimi Conoscenza base dello sviluppo dei linguaggi.</p>	<p>Obiettivi minimi Essere in grado di riconoscere gli stili e utilizzare in modo basilare alcuni gli strumenti base per effettuare alcune riproduzioni.</p>	<p>Obiettivi minimi Essere in grado di riconoscere negli stili le principali caratteristiche</p>					

Modulo/UDA:

Competenze:

Conoscenze / Ob. Minimi:

Abilità / Ob. Minimi:

Contenuti di massima / Ob. Minimi:

- Definizione di progettazione
- Le fasi della progettazione: dal brief alla creatività
- Tecniche creative
- La relazione tecnica
- L'importanza del concept

Strumenti: Presentazione multimediale, Roughts

Metodologie: Lezione frontale e partecipata, Ricerca e osservazione, Tecniche creative

Verifiche: Formative, Sommative:

Valutazione: Vedi griglia allegata

Tempi:

Valutazione competenze:

Livello Alto	Livello Intermedio	Livello Base	Livello Non raggiunto
L'allievo ha acquisito in modo completo e sicuro tutte le competenze relative agli argomenti trattati ;è in grado di operare autonomamente e con disinvoltura dimostrando la piena padronanza delle abilità richieste	L'allievo ha acquisito in modo soddisfacente tutte le competenze relative agli argomenti trattati; è in grado di operare in modo sostanzialmente autonomo dimostrando una discreta padronanza delle abilità richieste;	L'allievo ha acquisito in modo non sempre sicuro e organico le competenze relative agli argomenti trattati; solo se guidato è in grado di operare dimostrando un livello essenziale delle abilità richieste;	L'allievo ha acquisito in modo parziale o superficiale/ non ha acquisito le competenze relative agli argomenti trattati; è in grado di dimostrare solo alcune delle abilità richieste/ non è in grado di dimostrare le abilità richieste;

Parte laboratoriale

La materia Linguaggio della Grafica prevede ore laboratoriali in compresenza. Precisamente 3 ore nel profilo VISUAL e 2 ore in quello di CINEMA. Nel corso dell'intero triennio si utilizzano prevalentemente applicativi ADOBE e, a seconda dei casi, altri OPEN SOURCE.

Di seguito vengono riportati gli argomenti dei principali applicativi, che vengono affrontati fin dall'inizio della terza e ripresi in maniera più approfondita nel corso dell'intero triennio.

Adobe Illustrator

- Area di lavoro di Adobe Illustrator
 - L'organizzazione dei documenti
 - La selezione degli elementi
 - Strumenti di disegno vettoriale
 - La manipolazione delle forme
 - Il colore
 - Adobe Color
 - Tracce e riempimenti
 - Tecniche di pittura
 - Stili di grafica ed effetti
 - Simboli e Pattern
 - Gestione del testo
 - Le maschere
 - Gestire le immagini raster
 - Stampa ed esportazione
- Strumenti di selezione, ritaglio e scontorno
 - Strumenti di colorazione
 - Strumenti di ritocco e fotoritocco
 - Gestione dei livelli
 - Livelli di regolazione
 - Tracciati
 - Canali
 - Sovrapposizione colore
 - Output grafici

- Pagine mastro e numerazione
- Indici e sommari
- Esportazione e preparazione file per la stampa (pacchetto, PDF...)
- Collegamenti ipertestuali

Adobe After Effects

- Area di lavoro di After Effects
- Pannelli di gestione
- Le Composizioni
- I Livelli
- La timeline
- Creare animazioni
- Gestione del colore
- Gestione del testo
- Strumenti di disegno
- Le Maschere
- Gli Effetti
- Rendering ed Esportazione

Adobe PhotoShop

- Area di lavoro di Adobe PhotoShop
 - Principali formati: Gif, Tiff, Jpeg, Psd.
 - Principali strumenti di Photoshop
- Area di lavoro di Adobe InDesign
 - Le pagine
 - Il layout (gabbie, guide, livelli...)
 - Gestione del testo
 - Gli stili (carattere, paragrafo, oggetti, tabelle...)
 - Gestione e collegamento delle immagini
 - Impostazione e gestione colore
 - Le tabelle