

	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
---	---

**PROGRAMMAZIONE DIPARTIMENTO
LINGUAGGIO DELLA GRAFICA**

A.S. 2023/24

Programmazione 5° ANNO (Visual)

DOCENTI

Classe di concorso: A10-B22

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

Modulo UDA	Conoscenze	Abilità	Competenze	Contenuti di massima	Strumenti	Metodologia	Verifiche	Tempi
Multimedialità: storia dei linguaggi	Conoscere i new media, il processo progettuale e le caratteristiche peculiare di un progetto on-line.;	Capacità di analizzare gli elementi fondamentali della multimedialità e costruire un percorso progettuale adatto alla tipologia di messaggio.	Sviluppare le capacità di cogliere i nessi relazionali tra i diversi mezzi e strumenti di comunicazione; Conoscere e saper applicare correttamente le regole compositive attraverso metodologie operative corrette. Saper organizzare i contenuti progettuali e creare elaborati grafici in funzione del brief.	1) Gli strumenti della multimedialità 2) Prodotti multimediali e interattivi Pratico: Progettare per il web. Ideazione e realizzazione Landing Page e Banner	Libro di testo, dispense, appunti, classroom, drive presentazione multimediale, materiale on-line pacchetto adobe Figma	Lavoro di gruppo, lezione partecipata, problem solving	Interrogazioni brevi, prove di laboratorio, quesiti a risposte aperte, quesiti a risposta chiusa, relazioni, esercizi a casa, applicazioni scritto/grafiche, applicazioni pratiche	da Settembre a Novembre
	Obiettivi minimi Conoscere le origini e lo sviluppo dei diversi linguaggi e tecnologie del design grafico	Obiettivi minimi Saper applicare e utilizzare le regole compositive; Saper organizzare i concetti appresi per una progettazione originale, flessibile e personale;	Obiettivi minimi Saper individuare gli elementi costitutivi del linguaggio fotografico e grafico negli aspetti espressivi e comunicativi, avere consapevolezza dei fondamenti storici					

Modulo UDA	Conoscenze	Abilità	Competenze	Contenuti di massima	Strumenti	Metodologia	Verifiche	Tempi
Storia del Design	Conoscere le origini e lo sviluppo dei diversi linguaggi e tecnologie del design grafico italiano e internazionale Conoscere le principali fasi evolutive che hanno portato alla nascita dei new media e di internet	Saper riconoscere le relazioni, gli stili, le tecniche e gli elementi fondamentali del Linguaggio della Grafica. Abilità di analizzare le diverse fasi della storia della grafica dalla rivoluzione industriale al web,	Capacità di analizzare le diverse realtà evolutive, coglierne le connessioni e utilizzare le diverse soluzioni ai fini del progetto. Capacità di cogliere le relazioni esistenti tra i diversi fatti storici	La Bauhaus Avanguardie storiche. La grafica dagli anni '30 internazionale e italiana Gli anni '50 - '60 in Usa e Italia La scuola svizzera Stile psichedelico, il canone Vignelli, la grafica digitale Dagli anni '90 alle nuove tendenze contemporanee.	Libro di testo, dispense, appunti, classroom, drive presentazione multimediale, materiale on-line pacchetto adobe Figma	Lavoro di gruppo, lezione partecipata, problem solving	Interrogazioni brevi, prove di laboratorio, quesiti a risposte aperte, quesiti a risposta chiusa, relazioni, esercizi a casa, applicazioni scritto/grafiche, applicazioni pratiche	da Settembre ad Aprile
	Obiettivi minimi Conoscere le origini e lo sviluppo dei diversi linguaggi e tecnologie del design grafico;	Obiettivi minimi Abilità di analizzare le diverse fasi della storia della grafica dalla rivoluzione industriale al web;	Obiettivi minimi Saper riconoscere i vari stili grafici e applicare le tecniche adeguate nei processi operativi;					

Modulo UDA	Conoscenze	Abilità	Competenze	Contenuti di massima	Strumenti	Metodologia	Verifiche	Tempi
Pianificazione e sviluppo della comunicazione integrata	Conoscere le fasi operative del progetto e le tecniche creative per un metodo di lavoro finalizzato e logico.	Capacità di applicare un metodo progettuale per un lavoro autonomo e personalizzato.	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.	Pianificazione: azienda e prodotto Marketing Mix La pubblicità La campagna pubblicitaria Il piano integrato di comunicazione	Libro di testo, dispense, appunti, classroom, drive presentazione multimediale, materiale on-line pacchetto adobe Figma	Lavoro di gruppo, lezione partecipata, problem solving	Interrogazioni brevi, prove di laboratorio, quesiti a risposte aperte, quesiti a risposta chiusa, relazioni, esercizi a casa, applicazioni scritto/grafiche, applicazioni pratiche	da Novembre a Gennaio
	Obiettivi minimi Conoscere la "grammatica" del linguaggio visivo applicato al linguaggio foto-grafico; Conoscere l'iter progettuale per la realizzazione di prodotti di graphic design e pubblicitari;	Obiettivi minimi Saper applicare e utilizzare le regole compositive; Saper organizzare i concetti appresi per una progettazione originale, flessibile e personale; Saper utilizzare in maniera autonoma i principali software di produzione per i prodotti della grafica pubblicitaria;	Obiettivi minimi Saper organizzare i contenuti progettuali e creare layout in funzione del prodotto grafico-visivo finale; Saper progettare graficamente semplici materiali. Saper riconoscere e applicare le tecniche adeguate nei processi operativi;					

Modulo UDA	Conoscenze	Abilità	Competenze	Contenuti di massima	Strumenti	Metodologia	Verifiche	Tempi
Progettazione per il web	L'alunno conosce le principali fasi evolutive che hanno portato a Internet;	L'allievo è in grado di analizzare le diverse fasi della storia dell'ipertestualità e del web;	Lo studente è capace di cogliere le relazioni esistenti tra i diversi fatti storici;	Come funziona il web Progettare per il web Prodotti e servizi per il web Elementi di Interface Design e User experience design Il W3C: i concetti di accessibilità e usabilità. Prototipazione	Libro di testo, dispense, appunti, classroom, drive presentazione multimediale, materiale on-line pacchetto adobe Figma	Lavoro di gruppo, lezione partecipata, problem solving	Interrogazioni brevi, prove di laboratorio, quesiti a risposte aperte, quesiti a risposta chiusa, relazioni, esercizi a casa, applicazioni scritto/grafiche, applicazioni pratiche	da Novembre a Gennaio
	Obiettivi minimi Conoscenze di base delle principali fasi evolutive che hanno portato a Internet;	Obiettivi minimi Capacità di analizzare le principali fasi della storia dell'ipertestualità e del web;	Obiettivi minimi Capacità di cogliere, in maniera guidata, le principali relazioni esistenti tra i diversi fatti storici;					

Modulo UDA	Conoscenze	Abilità	Competenze	Contenuti di massima	Strumenti	Metodologia	Verifiche	Tempi
Progettazione grafica	Lo studente conosce in maniera approfondita le innumerevoli forme di comunicazione aziendale legato alla progettazione grafica;	L'alunno sa organizzare in autonomia (maniera guidata) il lavoro e focalizzare l'obiettivo di comunicazione. Opera le corrette scelte progettuali. È capace di fornire l'adeguato prodotto comunicativo in relazione alle finalità progettuali definite dal brief.	Lo studente è in gradi di operare in autonomia le corrette scelte progettuali in relazione allo sviluppo di grafici;	Depliant Brochure Calendario Libro Rivista Fanzine Packaging Portfolio	Libro di testo, dispense, appunti, classroom, drive presentazione multimediale, materiale on-line pacchetto adobe Figma	Lavoro di gruppo, lezione partecipata, problem solving	Interrogazioni brevi, prove di laboratorio, quesiti a risposte aperte, quesiti a risposta chiusa, relazioni, esercizi a casa, applicazioni scritto/grafiche, applicazioni pratiche	da settembre a Maggio
	Obiettivi minimi Lo studente conosce le principali forme di comunicazione aziendale legato alla progettazione grafica;	Obiettivi minimi L'alunno sa organizzare in maniera guidata il lavoro e focalizzare l'obiettivo di comunicazione. Opera le corrette scelte progettuali. È capace di fornire l'adeguato prodotto comunicativo in relazione alle finalità progettuali definite dal brief.	Obiettivi minimi Lo studente è in gradi di operare, anche in maniera guidata, le corrette scelte progettuali in relazione allo sviluppo di grafici;					

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, Roughs

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

Adobe PhotoShop

- Area di lavoro di Adobe PhotoShop
- Principali formati: Gif, Tiff, Jpeg, Psd.
- Principali strumenti di Photoshop

Adobe InDesign

- 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

- 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