



**BODONI
PARAVIA**

**PROGRAMMAZIONE
DIDATTICA
CORSO TECNICO
GRAFICA E COMUNICAZIONE**

A.S. 2021/22

DISCIPLINE CARATTERIZZANTI L'INDIRIZZO

PROGRAMMAZIONE DIDATTICA

TECNICO GRAFICA E COMUNICAZIONE
DIPARTIMENTO GRAFICO FOTOGRAFICO E AUDIOVIDEO

Anno scolastico
2021/2022

DISCIPLINE	1° biennio		2° biennio		5° anno
	1^	2^	3^	4^	5^
TECNOLOGIE INFORMATICHE	3				
TECNOLOGIE DI RAPPRESENTAZIONE GRAFICA		3			
SCIENZE E TECNOLOGIE APPLICATE		3(1)			
TEORIA DELLA COMUNICAZIONE			2	2	2
PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE LAB. DI GRAFICA PROGETTUALE			5 (3)	4 (2)	4 (2)
TECNOLOGIE DEI PROCESSI DI PRODUZIONE			5 (2)	4 (2)	3 (2)
ORGANIZZAZIONE E GESTIONE DEI PROCESSI PRODUTTIVI					3
LAB. COMUNICAZIONE FOTOGRAFICA E AUDIO- VISIVA	TECNICA DELLA FOTOGRAFIA TECNICA DEGLI AUDIO- VISIVI		4 (3)	3 (3) 3 (3)	2(2) 2(2)

Docenti referenti: prof.ssa Scintu

A010 Arte della fotografia e grafica pubblicitaria

A016 Disegno tecnico artistico indirizzo grafico

A037 Tecnologia e disegno

A018 Filosofia (Teoria della comunicazione)

A061 Tecnologia fotografica, cinematografica e televisiva

A062 Tecnologie grafiche e impianti grafici

B022 Laboratorio e reparti di lavorazione per le arti grafiche

B022 Reparti di lavorazione per le arti fotografiche

TECNOLOGIA INFORMATICA**PRIMO ANNO****Prerequisiti**

L'alunno Deve possedere una conoscenza di base di Internet e una minima esperienza di utilizzo del computer si presuppone inoltre sia un fruitore di Mass media

Conoscenze / Contenuti	Metodologia
<p>Introduzione alla grafica intesa come abilità estetico/artistica nella composizione della pagina editoriale. Uso di software autore (Indesign) o altro. Lo scopo è apprendere il concetto di distribuzione estetica di elementi all'interno di una pagina.</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Concetto di impaginazione e gestione degli spazi - gabbia e impaginazione -rispetto delle misure</i> <p>La fotografia – immagine come primo strumento per “fermare” il mondo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>riprese fotografiche</i> fatte dallo studente a casa su tema specifico dato con un qualsiasi <i>device</i> • <i>Analisi delle immagini prodotte:</i> introduzione al concetto di inquadratura • <i>Photoshop:</i> primo approccio al programma <p>...E l'immaginario</p> <p>La fantasia per, costruire una narrazione con immagini, testi ed effetti semplice. Utilizzando un semplice software (Movie Maker o altro) l'allievo incomincia a confrontarsi con le problematiche legate al montaggio video ed alle problematiche connesse alla gestione dell'audio</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>la logica della narrazione</i> • <i>l'importanza della progettazione</i> <p>Il suono</p> <p>“Diventiamo DJ” stilizzando un semplice software free (Virtual DJ o altro) l'allievo impara a gestire l'audio affrontando le problematiche legate al genere individuato sulla base delle priorità assegnate. <i>ritmo, pausa, velocità</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>la sincronizzazione, miscelare brani rispettando i bpm</i> <p>L'ipertestualità</p> <p>la teoria e la pratica del web. La scelta del percorso e la logica dell'ipertesto. Uso di un qualsiasi software autore o non purché adatto. Accenni alla nascita di internet con la visione del film <i>Thirteen Days</i> (2000), diretto da Roger Donaldson, con Kevin Costner, Bruce Greenwood e Steven Culp.</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>la dinamica mentale</i> • <i>il link e la hotword</i> • <i>la gestione dei contenuti e l'overdose di informazione</i> 	<p>Metodologia didattica di tipo ludico.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzo di software per esercitazioni e la manipolazione di immagini testi e video <p>Proposta di esercitazione: individuazione cartacea di gabbia e ricostruzione analogica con quotatura prima e poi digitale</p> <p>Proposta di esercitazione: realizzazione di una progressione didattica, organizzata in maniera coinvolgente che esamini gli usi più utili dell'applicativo</p>

Competenze

- Saper utilizzare il computer e software per di piccoli e semplici progetti grafici audio video

Realizzazione di prodotti

- Utilizzo di software per esercitazioni e la manipolazione di: video – fotografia – audio - grafica - web
- realizzare una breve compilation digitale

Obiettivi minimi per la sufficienza

- Conoscenze base sulla grafica, fotografia, video e suono

TECNOLOGIE DI RAPPRESENTAZIONE GRAFICA

PRIMO ANNO	
-------------------	--

Prerequisiti	Costruzioni grafiche di semplici figure geometriche.
---------------------	--

Conoscenze / Contenuti	Metodologia
<p>Il disegno come linguaggio Tipi di disegno (a mano libera, tecnico, simbolico artistico); la progettazione, il design industriale. La percezione visiva</p> <p>Strumenti per il disegno tecnico e convenzioni grafiche Strumenti per il disegno; norme e convenzioni grafiche (formato dei fogli, scale di riduzione e di ingrandimento, norme e convenzioni di quotatura, rappresentazione delle sezioni piane di solidi.</p> <p>Costruzioni grafiche Definizioni di base della geometria piana. Costruzione di poligoni, tangenti, raccordi, curve e circonferenze.</p> <p>Proiezioni ortogonali e assonometriche Generalità sulle tecniche di proiezione. Metodo delle proiezioni ortogonali (Monge). Rappresentazione piana di figure piane e di solidi geometrici fondamentali e composti. Applicazione corretta dei metodi proiettivi nella rappresentazione di oggetti. Tipi principali di assonometria (isometrica, cavaliere). Viste assonometriche di figure piane, di solidi geometrici fondamentali.</p> <p>Tecnologie informatiche CAD Comandi di disegno e modifica Disegno 2D di figure piane. Quotatura dei disegni tecnici. Procedure di stampa.</p> <p>Sicurezza sui luoghi di lavoro Cenni sulla legislazione vigente in materia di sicurezza. Principali dispositivi di protezione. Segnaletica antinfortunistica. Introduzione ai principi di educazione alla prevenzione attraverso proiezioni di video, filmati, slide.</p>	<p>Sin dall'inizio si cercherà di agevolare il processo comunicativo, dedicando un certo tempo alla conoscenza degli allievi e lasciando loro esprimere esigenze e difficoltà, cercando il più possibile di trovare i punti di intesa e verificando i livelli delle loro capacità. Il discente, nel percorso di apprendimento, dovrà acquisire progressivamente l'abilità rappresentativa in ordine all'uso degli strumenti e dei metodi di visualizzazione, per impadronirsi dei linguaggi specifici per l'analisi, l'interpretazione e la rappresentazione della realtà. Gli allievi saranno guidati alla conoscenza dei metodi di rappresentazione grafica, mediante lezioni frontali, interventi calibrati anche sui singoli, ampi momenti di applicazioni, continue esercitazioni in classe, uso della visualizzazione diretta nel Laboratorio di Disegno, e valutazione sistematica per permettere agli allievi di avere costantemente presente il loro grado di apprendimento, nonché recupero periodico al fine di permettere a tutti il raggiungimento degli obiettivi minimi prefissati.</p>

Competenze	<ul style="list-style-type: none"> • Analizzare e interpretare la realtà per rappresentarla con linguaggi specifici • Costruire la visione spaziale di oggetti semplici e complessi, scegliere metodi, strumenti, tradizionali e multimediali per rappresentarla. • Utilizzare lo strumento informatico nelle attività di studio e approfondimento disciplinare • Assumere atteggiamenti di attenzione nei luoghi di vita di lavoro.
-------------------	--

Realizzazione di prodotti	<ul style="list-style-type: none"> • Produzione di elaborati grafici con metodo tradizionale e con Progecad.
----------------------------------	---

Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> • Saper usare correttamente gli strumenti per il disegno. Conoscere il significato dei termini propri della materia (con particolare riferimento a rette, angoli, triangoli, quadrilateri, poligoni regolari, circonferenza, solidi). Conoscere la struttura portante e modulare delle forme geometriche fondamentali e saper eseguire le costruzioni geometriche relative a triangoli, quadrilateri, poligoni regolari, circonferenza. • Saper eseguire proiezioni ortogonali di figure piane e di solidi semplici, di cui almeno due sovrapposti, con gli assi perpendicolari ai piani cartesiani. • Saper eseguire con precisione grafica gli elaborati.
------------------	---

SECONDO ANNO**Prerequisiti**

Tutti gli obiettivi minimi già previsti per il 1° anno

Conoscenze / Contenuti	Metodologia
<p>Proiezioni ortogonali Rappresentazione piana di solidi geometrici, solidi ruotati su uno o più piani, utilizzo del piano ausiliario.</p> <p>Sezioni di solidi Introduzione alle sezioni: generalità, convenzioni grafiche, rappresentazione di solidi elementari, solidi composti, oggetti reali sezionati in proiezione ortogonale. Determinazione della vera forma della sezione. Applicazione corretta dei metodi proiettivi nella rappresentazione di oggetti complessi e determinazione delle opportune sezioni. Rappresentazione piana da rilievo dal vero o da assonometrie date.</p> <p>Proiezioni assonometriche e prospettiche Rappresentazione tridimensionale: assonometria isometrica e cavaliere; prospettiva centrale e accidentale. Viste di figure piane, di solidi geometrici e di oggetti anche complessi. Sezioni e quotatura. Teoria delle ombre.</p> <p>Tecnologie informatiche CAD Durante ore di laboratorio sarà usato Progecad saranno sviluppati i seguenti punti: Comandi di disegno e modifica. Disegno 2D di figure piane e solidi geometrici in vista assonometrica. Quotatura dei disegni tecnici. Sezioni di solidi anche complessi. Elaborati 3D con applicazione di ombre e Render. Layout di stampa con finestre affiancate.</p> <p>Sicurezza sui luoghi di lavoro Principali cause di infortunio. Segnaletica e uso degli strumenti di prevenzione. Dispositivi di protezione individuale e collettiva. Norme di evacuazione. Rischi negli ambienti di vita e di lavoro. Rischi da nuove tecnologie. Introduzione ai principi di educazione alla prevenzione attraverso proiezioni di video, filmati, slide, ...)</p>	<p>Saranno utilizzati i libri di testo, appunti personali, il Laboratorio di Disegno, videoproiezioni formative, ricerche su internet.</p> <p>Si ritiene come metodo idoneo all'attuazione della didattica per competenze il "Problem Solving".</p> <p>La didattica frontale, utilizzata anche come momento di sintesi e riepilogativo delle conoscenze, prevede momenti teorici ma anche ampi spazi dimostrativi mediante esecuzioni grafiche del docente alla lavagna.</p> <p>Saranno privilegiati tutti gli strumenti che possono consentire un ambiente di lavoro stimolante e innovativo nel laboratorio: Progecad, esercitazioni grafiche, esercitazioni a progetto, progetti personalizzati con uso di disegni 3D e inserimento di immagini.</p>

Competenze

Costruire la visione spaziale di oggetti semplici e complessi, scegliere metodi, strumenti, tradizionali e multimediali per rappresentarla.

Utilizzare lo strumento informatico nelle attività di studio e approfondimento disciplinare

Assumere atteggiamenti di attenzione nei luoghi di vita di lavoro

Realizzazione di prodotti

Produzione di elaborati grafici con metodo tradizionale e con Progecad

Obiettivi minimi per la sufficienza

- Conoscere il significato dei termini relativi ai contenuti svolti.
- Saper eseguire proiezioni ortogonali, assonometriche e prospettiche di solidi e di ambienti.
- Saper risolvere problemi grafici con precisione ed autonomia

SECONDO ANNO

Prerequisiti

L'alunno Deve possedere una conoscenza di base di Internet e una minima esperienza di utilizzo del computer si presuppone inoltre sia un fruitore di Mass media

Conoscenze / Contenuti	Metodologia
<p>Terminologia relativa alla grafica e alla fotografia</p> <ul style="list-style-type: none">• Il carattere e la sua classificazione del carattere di Aldo Novarese - Prontuario degli accostamenti. Accenni di tipometria• Occhio e allineamento del carattere giustezze interlinea spaziatura. La leggibilità• Gabbie e griglie di impaginazione• Immagine digitale vettoriale - Immagine digitale raster - I Pixel• Metodi di colore (RGB, CMYK, Scala di grigi, i canali) Formati file <p>Conoscere le differenze fra logo marchio</p> <p>Software Illustrator</p> <ul style="list-style-type: none">• Area di lavoro i formati e metodi di colore• Barra dei menu - Barra delle opzioni - Pannelli palette e strumenti - Strumenti di selezione - Pannello dei livelli - Strumento penna• Modificare e trasformare oggetti e testi• Salvataggi - esportazione file in Pdf - PNG - Jpeg <p>Immagini digitali e le caratteristiche e trattamento</p> <p>Software Photoshop</p> <ul style="list-style-type: none">• Ritocco di base su immagini e stili sui testi• Area di lavoro, i formati e metodi di colore - Barra dei menu - barra delle opzioni• Pannelli e strumenti - Pannello dei livelli - Strumenti di selezione• Modificare e trasformare immagini e testi <p>Software InDesign</p> <ul style="list-style-type: none">• Impostazione di un documento - Pagine Master• Inserimento del testo e delle immagini• I formati di esportazione -Impostare preset di esportazione diretta in formato PDF <p>I processi che caratterizzano il settore della stampa e comunicazione</p> <p>Le figure professionali nel settore</p> <p>Materiali e le loro caratteristiche di impiego</p> <p>Conoscenze di base dei software di grafica (Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe InDesign)</p>	<p>Lezioni frontali con l'ausilio di un proiettore, visione di materiali ed elaborati, consultazione di libri e riviste, insegnamento individualizzato, copia di elaborati, lavori di gruppo, ricerche, graduazione delle difficoltà, concatenazione degli argomenti.</p> <p>Lezione pratica</p> <p>Spiegazioni con proiezioni di esercizi da eseguire al computer con utilizzo del Software di grafica</p> <p>Visite a mostre e musei</p>

Competenze

- Saper utilizzare una terminologia appropriata.
- Approccio al processo produttivo e definizione del prodotto grafico
- Saper leggere un semplice Brief e capire le richieste
- Sviluppare un piccolo progetto utilizzando le conoscenze di base dei software di grafica

Realizzazione di prodotti

- Naming per rivista
- Copertina rivista, indice e prime pagine
- Prova di animazione o stop motion (progetto e/o realizzazione)

Obiettivi minimi per la sufficienza

- Saper utilizzare la terminologia di base
- Saper utilizzare i software a livello base

Prerequisiti

Conoscenze	Metodologia	Competenze
<p>La dinamica del processo di comunicazione. Definizione del concetto di comunicazione. Le funzioni del processo comunicativo. Bisogni e scopi della comunicazione: la piramide di Maslow. Differenze fra comunicazione interpersonale e sociale. Tipologie di segni: indice, icona, simbolo; differenza fra significante e significato.</p> <p>La pragmatica della comunicazione e il linguaggio corporeo Gli assiomi della comunicazione di Watzlawick. Le regole del linguaggio non verbale corporeo. Il linguaggio paraverbale. La postura. La prossemica. L'importanza dell'immagine e la presentazione di sé.</p> <p>La percezione soggettiva della realtà. Il modello neurolinguistico della comunicazione (PNL)</p> <p>La comunicazione visiva. I meccanismi percettivi e la comunicazione visiva secondo la Gestalt.</p> <p>La retorica del linguaggio visivo e multimediale Il linguaggio evocativo. Le figure retoriche della lingua e il loro uso negli slogan pubblicitari.</p> <p>Allegoria, metafora, ironia, antitesi, metonimia, sineddoche, sinestesia e iperbole, rima, chiasmo, climax, ossimoro, allitterazione.</p> <p>Il gruppo e le sue caratteristiche Il senso di appartenenza al gruppo e l'identità sociale. La tendenza al conformismo.</p> <p>I gruppi di mercato: cluster, target e segmentazione del mercato. Analisi di alcune pubblicità per individuarne il target.</p> <p>La comunicazione pubblicitaria Il layout di un annuncio pubblicitario cartaceo.</p>	<p>Lezione frontale, utilizzo di slide e di materiale fornito dal docente; lavori di gruppo.</p> <p><i>Nell'anno in corso si potrebbe ricorrere alla Didattica a distanza integrata o meno, in tal caso si farà riferimento alla suite di Google, con particolare riferimento a Classroom e Meet.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare il patrimonio lessicale ed espressivo della lingua italiana secondo le esigenze comunicative nei vari contesti: sociali, culturali, scientifici, economici, tecnologici • Utilizzare e produrre strumenti di comunicazione visiva e multimediale, anche con riferimento alle strategie espressive e agli strumenti tecnici della comunicazione in rete • Individuare e utilizzare gli strumenti di comunicazione e di team working più appropriati per intervenire nei contesti organizzativi e professionali di riferimento

Prerequisiti

Conoscenze	Metodologia	Competenze
<p>Le comunicazioni di massa. I modelli della comunicazione interpersonale e di massa. Media e società: circolo virtuoso o vizioso? I nuovi modelli di comunicazione imposti dal web. La figura della donna e dell'uomo proposta dai media.</p> <p>La stampa. I quotidiani e il loro linguaggio La pubblicità della carta stampata La nascita della televisione italiana. Il linguaggio della televisione. Alcuni aspetti peculiari dei telegiornali. La neotelevisione. Analisi di alcuni programmi esemplificativi. Carosello e la pubblicità.</p> <p>Internet e i new media. Identità reale e virtuale. Uso responsabile di Internet.</p> <p>La comunicazione pubblicitaria Gli obiettivi pubblicitari Le strategie del linguaggio pubblicitario Tono e volume del messaggio pubblicitario Le tipologie di campagne e messaggi pubblicitari</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare il patrimonio lessicale ed espressivo della lingua italiana secondo le esigenze comunicative nei vari contesti: sociali, culturali, scientifici, economici, tecnologici • Utilizzare e produrre strumenti di comunicazione visiva e multimediale, anche con riferimento alle strategie espressive e agli strumenti tecnici della comunicazione in rete • Individuare e utilizzare gli strumenti di comunicazione e di team working più appropriati per intervenire nei contesti organizzativi e professionali di riferimento • Analizzare e monitorare le esigenze del mercato dei settori di riferimento.

Realizzazione di prodotti

PROGETTAZIONE GRAFICA E MULTIMEDIALE

TERZO ANNO

Prerequisiti

L'alunno deve possedere una conoscenza di base di Internet e una minima esperienza di utilizzo del computer si presuppone inoltre sia un fruitore di Mass media

Conoscenze / Contenuti	Metodologia
<p>Conoscere il concetto di medium analogico e digitale, il significato di strumento e di prodotto multimediale</p> <ul style="list-style-type: none">• Mass-media dall'analogico al digitale <p>Conoscere una storia fatta da tappe evolutive comunque confluibili nella definizione e nello sviluppo di concetto di prodotto e di strumento multimediale</p> <ul style="list-style-type: none">• Dalla scrittura alla tipografia, G.B. Bodoni• Il graphic designer• Il logotipo e il marchio• il Brief <p>Il colore</p> <p>Conoscenze relative alla visione e alla percezione del colore per un utilizzo corretto</p> <ul style="list-style-type: none">• Teoria del colore• Metodi di colore, Il colore nella stampa e nel Web <p>Il lettering</p> <p>Conoscere la morfologia del carattere i diversi stili e le regole di accostamenti</p> <p>Conoscere le tecniche di composizione dei testi</p> <ul style="list-style-type: none">• Classificazione struttura del carattere• Criteri compositivi• Il lettering• Il carattere digitale <p>Software per l'elaborazione vettoriale</p> <p>L'immagine</p> <p>Conoscere i diversi formati di salvataggio composizione sia per la stampa sia per il Web.</p> <p>Conoscenza di applicativi per l'elaborazione e la manipolazione delle immagini raster e vettoriali</p> <ul style="list-style-type: none">• Caratteristiche dell'immagine: Illustrazioni e immagini digitali, I formati standard dei file <p>Conoscenze di composizione e impaginazione grafica</p> <p>Conoscere il metodo progettuale relazionandolo alle regole compositive e impaginative</p> <ul style="list-style-type: none">• Regole e aspetti compositivi• Le regole impaginative, la proporzione aurea e le griglie. <p>Elaborazione di una comunicazione efficace approntando i principi base necessarie per impostare correttamente il messaggio</p> <p>Software per l'elaborazione immagini e per l'impaginazione</p>	<p>Lezioni frontali e interattive con l'ausilio di un laboratorio e o proiettore</p> <p>Lavori di analisi di tipo problem solving</p> <p>Utilizzo</p> <p>Software Illustrator</p> <p>Tavoli da disegno, righelli e griglie. Collegamenti e pacchetto. Ordine oggetti e uso livelli, gruppi. Allinea. Aspetto. Campioni. Uso penna. Strumenti selezione e trasformazione. Altri strumenti da disegno; Linee, forme. Traccia. Pennelli matita. Strumento testo. Elaborazione tracciati. Ricalco dinamico. Uso di espandi. Tracciato composto. Maschera di ritaglio. Nuovi strumenti di Illustrator. Distorsione. Fusione e sfumature. Pennelli. Stili grafica. Trasparenze e fusione. Anteprima conversione trasparenza. Realizzazione icone, marchi, illustrazione, effetti testo.</p> <p>Software Photoshop</p> <p>Uso software di base: livelli, metodi di fusione e maschera. Livelli di regolazione. Ridimensionamento immagine. Metodi di selezione. Trasformazione e distorsione. Oggetto avanzato e post produzione: correzione colore, foto ritocco. Fotomontaggio. Digital painting. Esportazioni immagini e conversione in profilo colore. Galleria filtri. Stili di livello. Uso del testo. Pennelli. Effetti movimento</p> <p>Software Indesign</p> <p>Elementi base</p>

Competenze

- Saper elaborare i fondamenti della composizione grafica ed applicare le regole della percezione utilizzando lettering efficaci
- Saper applicare le metodologie progettuali anche in relazione all'immagine aziendale

Realizzazione di prodotti

- Brief per un progetto grafico il logotipo/marchio
- Brief per un progetto grafico esempio: pagina pubblicitaria - locandina - manifesto
- Brief per un progetto grafico esempio: Packaging

Obiettivi minimi per la sufficienza

- Conoscere le regole basilari del carattere e i loro stili.
- Conoscere le regole e i principi basilari della grafica.
- Conoscere il metodo progettuale risolvendo esercizi compositivo-impaginativi

PROGETTAZIONE GRAFICA E MULTIMEDIALE

QUARTO ANNO

Prerequisiti

Deve possedere una conoscenza di base del concetto e conoscenze base delle forme comunicative legate alla multimedialità.

Conoscenze base sulla percezione del colore e conoscenza dei diversi stili e accostamenti dei caratteri

Conoscenze / Contenuti	Metodologia
<p>Conoscere una storia e i diversi punti di vista dell'evoluzione Conoscere le origini dello sviluppo dei diversi linguaggi e tecnologie</p> <ul style="list-style-type: none">• Affiche (Chéret –Toulouse Lautrec)• La grafica nelle avanguardie artistiche• Software per l'elaborazione immagini e vettoriale <p>La pianificazione e lo sviluppo della comunicazione Struttura e analisi dei brief</p> <ul style="list-style-type: none">• Agenzie che si occupano della comunicazione• Dal brief alla proposta creativa• Concetti generali di microtipografia e macrotipografia: le regole impaginative <p>Metodi progettuali Conoscere le fasi operative del progetto, la terminologia tecnica, Strumenti e le tecniche creative per un metodo di lavoro</p> <ul style="list-style-type: none">• Da Brief alla creatività• Dal bozzetto al finished layout.• Dalla progettazione alla realizzazione di una campagna pubblicitaria, studio di case history. <p>Conosce e coglie le relazioni tra i diversi linguaggi e tecnologia</p> <ul style="list-style-type: none">• Iperstualità al Web cenni storici <p>Conoscere new media, il processo progettuale le caratteristiche del Web</p> <ul style="list-style-type: none">• Accenni al linguaggio Html• I prodotti per il Web• Animazione di un Marchio	<p>Lezioni frontali e interattive con l'ausilio di un laboratorio e o proiettore</p> <p>Lavori di analisi di tipo problem solving</p> <p>Utilizzo Software Illustrator Software Photoshop Software Indesign Software Dreamweaver e Animate o similari</p>

Competenze

- Saper applicare nella pratica progettuale le conoscenze acquisite nell'ambito delle discipline dell'area di indirizzo da adottare in ipotetiche azioni di comunicazione grafica e pubblicitaria

Realizzazione di prodotti

- Brief per un progetto grafico: esempio Locandina - Manifesto
- Brief per un progetto grafico: esempio pieghevole –flyer
- Brief per un progetto multimediale esempio: realizzazione di un sito web e/o di banner pubblicitari

Obiettivi minimi per la sufficienza

- Saper operare trasposizioni linguistiche nella traduzione visiva di forme e concetti
- Saper elaborare approcci comunicativi rispondenti a specifici briefing
- Saper gestire e presentare l'iter progettuale

PROGETTAZIONE GRAFICA E MULTIMEDIALE

TECNOLOGIA DEI PROCESSI DI PRODUZIONE

TERZO ANNO

Prerequisiti

Conoscenze base della terminologia grafica e multimediale.
Conoscenze base dei software grafici

Conoscenze / Contenuti

Procedimenti e processi di stampa.

a. Flussogramma operativo.

Individuazione e descrizione delle varie fasi del processo produttivo

b. Caratteristiche e generalità dei differenti procedimenti di stampa dalla preparazione della forma alla stampa:

• *Offset* • *Flessografia* • *Rotocalco* • *Serigrafia* • *Stampa digitale*.

c. Fasi di allestimento e finitura dello stampato.

Tipologie degli stampati e loro classificazione dai tradizionali ai multimediali digitali e per tablet.

Principali tipologie di supporti fisici per la comunicazione a stampa e audio video.

LABORATORIO di Editoria Multimediale

Origini del carattere tipografico (Gutenberg, 1440); unità di misura europeo ed anglo-americano (il punto Didot e Pica). Tipometria: calcoli tipometrici, conversioni da mm in punti e viceversa.

Il carattere tipografico (parti del carattere tipografico), i bianchi tipografici: terminologia. Principali disposizioni della composizione. La giustificazione: regole tipografiche ed estetiche. Regole basilari per la composizione.

I capoversi: ordinari, subordinati, a sommario. Regole ortotipografiche: il segnacento, la sillabazione, la punteggiatura, il righino, la riga zoppa, la spaziatura, la spaziatura (leggibilità del testo). Correzione di bozze, esercizi. La gabbia; che cosa si intende per gabbia; studio della gabbia; impaginazione di un prodotto stampato; impaginazione pagina classica del libro; impaginazione per un prodotto paraeditoriale; conteggio di un testo dattiloscritto; trasformazione di un testo dattiloscritto nei parametri fondamentali di impaginazione e composizione; trasformazione di una pagina paraeditoriale; menabò. Approfondimenti tipometrici: misurazione e calcoli del corpo. La classificazione stilistica dei caratteri; principi d'accostamento. Variazioni seriali: pendenza, tono, larghezza, conformazione alfabetica, utilizzazioni delle variazioni seriali. Tipometro: struttura del tipometro; calcolo del corpo del carattere, interlinea e giustezza. Quotatura di una pagina paraeditoriale.

InDesign

Presentazione del programma.

Aprire documenti InDesign, salvare un documento; organizzare il documento (pagina iniziale e suoi parametri).

Effetti di trasparenza; metodi di fusione ecc...

Creazione di un nuovo documento, creare la pagina mastro e sua applicazione al documento.

Impaginazione del documento (inserimento immagini e testo); inserimento automatico del numero di pagina; prova di stampa, realizzazione del documento finale. Esercizi.

Metodologia

I contenuti saranno trattati in classe in modo tale da evidenziare la terminologia tecnica e da sintetizzare i concetti chiave.

Si richiede una rielaborazione personale dei contenuti appresi attraverso l'utilizzo nuove tecnologie multimediali.

Si avviano gli allievi alla ricerca e rielaborazione personale di approfondimento di alcuni contenuti trattati.

Ove possibile si realizzano esperienze pratiche nei laboratori.

Competenze

- Saper progettare semplici impaginazioni di pagine paraeditoriali

Realizzazione di prodotti

- Semplici impaginazioni di pagine paraeditoriali.
- Realizzazione della propria Autobiografia:
- Realizzare due pag. di una rivista.
- Realizzazione di una sovracoperta.
- Realizzazione di una custodia per compact- disk

Obiettivi minimi per la sufficienza

- Utilizzo della terminologia tecnica in modo adeguato
- Descrizione delle caratteristiche peculiari di ciascun metodo di stampa
- Descrizione delle caratteristiche peculiari dei principali prodotti dell'industria grafica ed audiovisiva
- Individuare le materie prime impiegate nei principali prodotti dell'industria grafica ed audiovisiva

TECNOLOGIA DEI PROCESSI DI PRODUZIONE**QUARTO ANNO****Prerequisiti**

Sapere le caratteristiche e generalità dei differenti procedimenti di stampa
 Sapere quali sono le diverse tipologie degli stampati e loro classificazione

Conoscenze / Contenuti**Metodologia****Impianti attrezzature e flussi di lavoro del processo produttivo dell'industria grafica e audiovisiva.**

- Flussogramma operativo dei vari processi produttivi
- Descrizioni delle varie fasi e delle varie attrezzature

Colorimetria

- La definizione del colore
- Sistemi di riproduzione del colore:
- Sintesi additiva e sottrattiva
- La densità ottica
- Gestione e calibrazione del colore

Tecnologie per la registrazione e riproduzione audio**Controllo di qualità del processo e del prodotto****LABORATORIO di editoria multimediale**

Esercitazione di quotatura e realizzazione di una pagina paraeditoriale.

individuazione della gabbia

calcolo del corpo del carattere, interlinea e giustezza

identificazione dello stile

realizzazione al computer della pag. utilizzando InDesign

acquisizione immagine con lo scanner.

Esercitazione con software dedicati

Si alternano fasi di spiegazione dei contenuti con l'ausilio di supporti multimediali a momenti di rielaborazione da parte degli allievi mediante l'uso di schemi, mappe, ecc...

Si richiede una ricerca individuale di approfondimento degli argomenti trattati in modo tale che vengano riportati in classe e diventino oggetto di discussione.

I lavori di ricerca possono essere presentati utilizzando le nuove tecnologie.

Inoltre nel laboratorio si dà la possibilità di vedere ciò che è stato spiegato, fare misurazione con vari strumenti di misura, realizzare dei prodotti dove è possibile.

Competenze**Realizzazione di prodotti**

- Quotatura di una pagina paraeditoriale e realizzazione con InDesign.
- Realizzazione di un Pieghevole divulgativo a due o quattro ante con testo e immagini
- Opuscolo di 16 pag. più la copertina a colori, sulla retinatura e la riproduzione delle immagini.
- Realizzazione di un sito web con uso base di software dedicati

Obiettivi minimi per la sufficienza

- Conoscenza e corretta collocazione delle fasi di produzione dell'industria grafica ed audiovisiva
- Comprensione delle problematiche relative alla riproduzione del colore
- Conoscenze dei principi di base relativi alla riproduzione del suono
- Definizione dei parametri di qualità di un prodotto grafico

Materia: LABORATORI TECNICI (Fotografia)	
TERZO ANNO	

Prerequisiti	Nessuno: la terza è una classe iniziale per laboratori tecnici (foto).
---------------------	--

Conoscenze / Contenuti	Metodologia
<ul style="list-style-type: none"> • Formati fotografici (dal piccolo al grande formato) e calcolo della focale “normale”. Il fattore di crop. • I formati digitali: Risoluzione dell’immagine, dpi, Formato Raw e formato Jpeg, l’istogramma. • Comandi, funzioni di controllo e di scatto di una camera reflex e cenni sugli apparecchi mirrorless. • I principali schemi di illuminazione. • Gli illuminatori da studio. • I flash da studio e portatili: il numero guida. • Tecnica di ripresa fotografica. L’esposizione: Il “triangolo espositivo”, le scale dei diaframmi dei tempi e degli iso, coppia tempo diaframma e “Legge di reciprocità”. • Contrasto di illuminazione ed esposizione. • Tecnica di ripresa fotografica: leggere l’esposimetro, gli EV • Tecnica di ripresa fotografica. Bilanciamento del bianco. WB premisurato. • Tecnica di ripresa fotografica. La profondità di campo. Fattori che ne determinano l’estensione: apertura, lunghezza focale, distanza, dimensione del sensore. <p>Ingrandimento.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il processo di sviluppo e stampa in bianco e nero. • Legge dell’inverso del quadrato. Legge del coseno. • Lenti e gruppi ottici. • Lunghezza focale, angolo di campo, apertura massima degli obiettivi. • Principio di funzionamento della camera oscura. <p>Post-produzione</p> <ul style="list-style-type: none"> • Modi di selezione • Formati, ritaglio, ricampionamento • Interventi su tonalità; istogramma, livelli • Interventi cromatici • Ritocco localizzato 	<p>Lezioni di tipo frontale con l’ausilio di computer e videoproiettore. Attività pratiche di laboratorio.</p>

Competenze	Realizzare la ripresa di un soggetto singolo rispettando il layout ricevuto e seguendo l’organizzazione data dall’insegnante. Saper sintetizzare l’esperienza in una relazione tecnica secondo uno schema predisposto, dimostrando di conoscere la terminologia tecnica. Essere in grado di essere operativo in situazioni predefinite e controllate (in studio o in esterni). Essere in grado di agire consapevolmente in un luogo di lavoro nel rispetto della sicurezza propria e degli altri.
-------------------	---

Realizzazione di prodotti	<p>Esercitazioni di ripresa in studio: Ritratto e Still Life;</p> <p>Esercitazioni di ripresa: illuminatori e principali schemi di illuminazione.</p> <p>Esercitazioni di ripresa: riprese in esterni con camere analogiche 135.</p> <p>Esercitazioni di ripresa: riprese in esterni con camere digitali.</p> <p>Post-produzione: “Progressiva” didattica di Photoshop.</p> <p>Esercitazioni in camera oscura: Sviluppo e stampa da negativo B/N.</p>
----------------------------------	---

Obiettivi minimi per la sufficienza	Conoscere l’ottica di base; risolvere semplici esercizi di ottica, padroneggiare gli elementi tecnici di base dell’attrezzatura fotografica, conoscere l’uso di base delle attrezzature di ripresa, trattamento e stampa, conoscere la terminologia tecnica, comprendere un semplice layout per la realizzazione di un set di ripresa.
--	--

Materia: LABORATORI TECNICI (Fotografia)	
QUARTO ANNO	

Prerequisiti	Conoscere l'ottica di base; risolvere semplici esercizi di ottica, padroneggiare gli elementi tecnici di base dell'attrezzatura fotografica, conoscere l'uso di base delle attrezzature di ripresa, trattamento e stampa, conoscere la terminologia tecnica, comprendere un semplice layout per la realizzazione di un set di ripresa.
---------------------	--

Conoscenze / Contenuti	Metodologia
<ul style="list-style-type: none"> Le regole della composizione fotografica. • Tecniche avanzate di ripresa: il Light painting • Tecniche avanzate di ripresa: sistema zonale e grigio medio. Banco ottico e uso obiettivi decentrabili per macchine a corpo rigido. Tecniche avanzate di ripresa: Il breaketing • Tecniche avanzate di ripresa: immagini in HDR. • Tecniche avanzate di ripresa: ripresa con medio e grande formato. high key e low key • I generi fotografici. Infusso del progresso tecnologico sulla prassi della comunicazione Comprare e vendere le immagini in rete • Cenni di storia della fotografia. <p>Post-produzione</p> <ul style="list-style-type: none"> Gestione degli spazi colore • Effetti livello Filtri fotografici • Interventi avanzati su tonalità e colore Gif animate • Uso di Bridge • Sviluppo RAW base 	Lezioni di tipo frontale con l'ausilio di computer e videoproiettore. Attività pratiche di laboratorio.

Competenze	<p>Riconoscere le caratteristiche formali dell'immagine fotografica in funzione della destinazione d'uso.</p> <p>Essere operativo, seguendo un brief scritto, in situazioni tipiche di ripresa; autonomamente in studio e con il supporto dell'insegnante in esterni (location).</p> <p>Identificare le principali caratteristiche formali dell'immagine fotografica. Utilizzare i termini più comuni del linguaggio tecnico nella compilazione delle relazioni.</p> <p>Collocare in sequenza le fasi del processo di realizzazione dell'immagine fotografica, pianificando il lavoro e rispettando le richieste e i termini di consegna. Sapersi collocare in un flusso di lavoro producendo immagini in relazione con i processi successivi.</p> <p>Saper utilizzare la tecnica fotografica come strumento per veicolare consapevolmente temi, storie e contenuti.</p> <p>Variare la tecnica di ripresa in funzione dei generi fotografici e delle specificità dei lavori commissionati.</p>
-------------------	--

Realizzazione di prodotti	<ul style="list-style-type: none"> Esercitazioni di ripresa in esterni: la composizione fotografica. Esercitazioni di ripresa in esterni: il paesaggio. Esercitazione di ripresa. Raccontare una storia in 5 scatti. Esercitazioni di ripresa in studio: il light painting; still life commerciale; animato per stock image. Post-produzione: "Progressiva" didattica di Photoshop. Riprese B/N in studio con Banco Ottico Stampa fotografica su stampante fine-art con controllo degli spazi colore Esercitazioni in camera oscura: Sviluppo e stampa da negativo B/N; Stampa B/N da negativo. <p>Parte della programmazione della classe quarta procederà in integrazione con le altre discipline concorrendo alla progettazione e alla realizzazione del progetto di dipartimento "CCFF".</p>
----------------------------------	--

Obiettivi minimi per la sufficienza	Conoscere gli elementi di base della fotografia analogica, conoscere le caratteristiche e funzionamento delle fotocamere digitali, padroneggiare le sorgenti luminose artificiali, riconoscere le caratteristiche formali dell'immagine fotografica, conoscere il flusso di lavoro della produzione di un'immagine fotografica, conoscere le procedure e gli strumenti fondamentali della post-produzione fotografica.
--	--

Materia: LABORATORI TECNICI (Cinematografia)

QUARTO ANNO

Prerequisiti

Nessuno: la quarta è una classe iniziale per cinematografia.

Conoscenze / Contenuti

- Formati audio-video.
- Comandi, funzioni di controllo e di scatto di una videocamera

- I principali schemi di illuminazione.
- Gli illuminatori da studio.

- Tecnica di ripresa: gestione di iris, shutter e gain.
- Tecnica di ripresa fotografica: Bilanciamento del bianco.

- Registrazione del suono: tipologie di microfoni e campo di utilizzo.
- Registrazione del suono: la presa diretta.
- Il flusso di lavoro di una produzione cinematografica. Dallo story concept al montaggio finale. I ruoli del set.
- Il workflow di una produzione televisiva.
- La regia televisiva: il mixer digitale (Tricaster)
- Spoglio di una sceneggiatura.
- Lettura di una scaletta per un programma TV.
- Il linguaggio cinetelevisivo. Scala dei piani; regola dei 180°, regola dei 30°, angolazioni e inclinazioni di camera, movimenti di camera.
- Previsualizzazione di un film: storyboard e animatics.
- Il montaggio cinematografico: tipologie di montaggio.
- Il montaggio invisibile raccordi di montaggio.
- Tecniche di ripresa: Time-lapse e Stop motion.

Metodologia

Esercitazioni pratiche e discussione sui risultati delle stesse.

Le esercitazioni prevedono la suddivisione della classe in tre sottogruppi che a rotazione realizzeranno esercitazioni di ripresa e post-produzione sonora; di produzione televisiva e di produzione cinematografica.

Competenze

Realizzare dei filmati rispettando il layout ricevuto e seguendo l'organizzazione data dall'insegnante. Saper sintetizzare l'esperienza in una relazione tecnica secondo uno schema predisposto, dimostrando di conoscere la terminologia tecnica. Essere in grado di essere operativo in situazioni predefinite e controllate (in studio o in esterni). Essere in grado di agire consapevolmente in un luogo di lavoro nel rispetto della sicurezza propria e degli altri. Saper utilizzare la tecnica e il linguaggio cinematografico come strumento per veicolare consapevolmente temi, storie e contenuti.

Realizzazione di prodotti

- Realizzare un'intervista.
- Scena di dialogo e regola dei 180 °
- Scena di movimento e uso dei raccordi.
- Scene con "Montaggio alternato" e "montaggio parallelo".
- Esercitazioni con regia televisiva (Tricaster)
- Realizzazione di servizi per un TG
- Realizzazione di un TG in studio con regia televisiva Tricaster.
- Realizzazione di un "corto" (secondo periodo)

Note: parte della programmazione della classe quarta procederà in integrazione con le altre discipline concorrendo alla progettazione e alla realizzazione del progetto di dipartimento "CCFF".

Obiettivi minimi per la sufficienza

- Comandi, funzioni di controllo e di scatto di una videocamera
- Formati audio-video.
- Registrazione del suono: tipologie di microfoni e campo di utilizzo.
- Il flusso di lavoro di una produzione cinematografica. Dallo story concept al montaggio finale. I ruoli del set.
- Il workflow di una produzione televisiva.
- Spoglio di una sceneggiatura.
- Lettura di una scaletta per un programma TV.
- Il linguaggio cinetelevisivo. Scala dei piani; regola dei 180°, angolazioni e inclinazioni di camera, movimenti di camera
- Il montaggio invisibile: raccordi di montaggio.