MATERIA: PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE

Indirizzo: Grafica e Comunicazione

Competenze di base da acquisire nel secondo biennio (Terza e Quarta classe)

- Conoscere il concetto di multimedialità applicata alla grafica, l'immagine digitale, i principali metodi di produzione delle immagini digitali: raster e vettoriale
- **Utilizzare pacchetti informatici dedicati.**
- Individuare le strumentazioni e le tecniche adatte alla produzione di prodotti grafici
- **Progettare e realizzare prodotti di comunicazione fruibili attraverso differenti canali, scegliendo strumenti e materiali in relazione ai contesti d'uso e alle tecniche di produzione.**
- Utilizzare le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca e approfondimento disciplinare.
- Lavorare in gruppo cooperando al raggiungimento dello scopo prefissato.

CONTENUTI

CLASSI QUARTE

MODULO 1: COMPOSIZIONE ED IMPAGINAZIONE GRAFICA

Tempi previsti: da Settembre a Dicembre

Prerequisiti : Conoscenza di base delle metodologie progettuali. Conoscenza di base del software per il disegno grafico Adobe Illustrator. Saper progettare e realizzare un prodotto grafico semplice per un evento.

Obiettivi : Saper tracciare la griglia per un progetto commerciale rispettando gli equilibri della pagina e gli obiettivi della comunicazione.

UNITA' DIDATTICHE

1) **LA COMPOSIZIONE TIPOGRAFICA**: la griglia di impaginazione e i principi di organizzazione del campo visivo. Tensioni e forze visive. Principi d'impaginazione: vicinanza, allineamento, contrasto e ritmo.
2) **L'IMPAGINATO COMMERCIALE**: l'annuncio pubblicitario e gli elementi che lo compongono. L'annuncio a mezzo stampa: i formati.
   Esercitazione: Progettazione di un annuncio pubblicitario a mezzo stampa con tutti gli elementi (visual, headline, subheadline, bodycopy, payoff e packshot).
   Metodologia: progettazione in classe attraverso il disegno grafico (bozze e layout) e realizzazione del definitivo attraverso il software Adobe Illustrator e Adobe Photoshop.
3) **IL MANIFESTO/LOCANDINA**: breve storia, tipi e funzioni del manifesto, gli elementi che lo compongono, i formati di stampa.

Esercitazione: Progettazione di un manifesto e di una locandina pubblicitaria.
Metodologia: progettazione in classe attraverso il disegno grafico (bozze e layout) e realizzazione del definitivo attraverso il software Adobe Illustrator e Adobe Photoshop.

MODULO 2: IL PIEGHEVOLE

Tempi previsti: da Gennaio a Marzo

Prerequisiti : Conoscenza di base delle metodologie progettuali. Conoscenza di base dei software Adobe Photoshop e Adobe Illustrator. Saper progettare rispettando gli equilibri dei formati attraverso l'uso di gabbie d'impaginazione.

Obiettivi : Saper tracciare la griglia per un prodotto pieghevole. Saper produrre e presentare in modo autonomo un prodotto pieghevole, che soddisfi le richieste della commessa.

UNITA' DIDATTICHE

1) **COS' È IL PIEGHEVOLE**: storia, funzione e tipologie.
2) **STUDIO DEGLI ELEMENTI DI UN PIEGHEVOLE**: le gerarchie del testo, titoli, contenuti e informazioni, numero e sequenza facciate e gli elementi grafici: filetti, riquadri, fondini, cornici, ecc. L'ingombro e l'inserimento delle immagini.

Esercitazione: Progettazione e realizzazione di un prodotto pieghevole/opuscolo.
Metodologia: progettazione in classe attraverso il disegno grafico (bozze e layout) e realizzazione del definitivo attraverso il software Adobe Illustrator e/o Adobe InDesign e Adobe Photoshop per elaborazione immagini.

MODULO 3: GRAFICA EDITORIALE
Tempi previsti: da Aprile a Maggio
Prerequisiti: Conoscenza di base delle metodologie progettuali. Conoscenza di base dei software *Adobe Photoshop*, Adobe Illustrator e *Adobe InDesign*. Saper progettare rispettando gli equilibri dei formati attraverso l'uso di gabbie d'impaginazione.
Saper produrre e presentare in modo autonomo un prodotto grafico che soddisfi le richieste del brief.
Obiettivi: Progettare e produrre prodotti editoriali, applicare le regole impaginative attraverso metodologie operative corrette, applicare e utilizzare le gabbie e i sistemi di impaginazione.

UNITA' DIDATTICHE

1) **LA GABBIA –** La gabbia (tipologie), i margini, la struttura impaginativa.
2) **IL LIBRO** – L'anatomia del libro, la copertina.
3) **IL PROGETTO EDITORIALE** – Il progetto della copertina, l'impaginazione editoriale impaginazione degli stampati paralibrari.
4) **LE FASI DI SVILUPPO DEL PRODOTTO EDITORAILE –** Prestampa, stampa e allestimento.

Esercitazione: Progettazione di una copertina di un prodotto editoriale.
Metodologia: progettazione in classe attraverso il disegno grafico (bozze e layout) e realizzazione del definitivo attraverso il software Adobe Illustrator e/o Adobe InDesign e Adobe Photoshop per elaborazione immagini.