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 TERZE

MODULO 1: IL MARCHIO, STUDIO E USO DEGLI ELEMENTI CHE LO COMPONGONO

Tempi previsti: da Settembre a Gennaio
Prerequisiti: Riconoscere gli elementi caratterizzanti lo stile di una lettera alfabetica, riconducendola alla famiglia di appartenenza. Conoscere gli strumenti e metodi per la costruzione di un carattere.
Obiettivi: Saper realizzare, attraverso schizzi e schemi, gli elementi che costituiscono una lettera alfabetica e metterli in relazione tra loro per formare nuovi segni visivi. Saper realizzare un processo di sintesi di un'immagine.

UNITA' DIDATTICHE

1) **LA STILIZZAZIONE DELLE IMMAGINI** – Studio delle immagini stilizzate, esempi, regole progettuali e applicazioni nel campo della comunicazione.
   Esercitazione: Realizzare un'immagine stilizzata partendo dalla sua versione originale.
   Metodologia: progettazione in classe attraverso il disegno grafico.

2) **IL MONOGRAMMA** - Studio del monogramma: caratteristiche tecniche, esempi e regole progettuali.
   Esercitazione: Progettazione di un monogramma personalizzato attraverso le forme geometriche.
   Metodologia: progettazione in classe attraverso il disegno grafico e realizzazione dei definitivi in vettoriale attraverso il software Adobe Illustrator.
3) **IL LOGOTIPO -** Studio del logotipo: caratteristiche tecniche, esempi e regole progettuali.
   Esercitazione: Progettazione di logotipo personalizzato attraverso l'uso di font a piacere.
   Metodologia: progettazione in classe attraverso il disegno grafico e realizzazione dei definitivi in vettoriale attraverso il software Adobe Illustrator
4) **LA PAROLA COME IMMAGINE –** Il calligramma e il tipogramma, riferimenti storici, caratteristiche tecniche, esempi e regole progettuali.
   Esercitazione: Ideazione di un calligramma o tipogramma.

Metodologia: progettazione in classe attraverso il disegno grafico e realizzazione dei definitivi in vettoriale attraverso il software Adobe Illustrator

5) **IL PROGETTO DI UN MARCHIO**: Tipi e funzione di un marchio. L'iter progettuale: dalla costruzione alle prove di leggibilità, riproducibilità e prove colore.
   Esercitazione: Progettazione di un marchio.
   Metodologia: progettazione in classe attraverso il disegno grafico e realizzazione dei definitivi in vettoriale attraverso il software Adobe Illustrator.

MODULO 2: BRAND IDENTITY
Tempi previsti: da Febbraio a Aprile
Prerequisiti : Conoscenza di base delle metodologie progettuali.
Obiettivi : Saper interpretare le esigenze comunicative di un' azienda, di un ente o di un prodotto. Saper applicare agli elementi grafici ai diversi prodotti della comunicazione aziendale di base (biglietto, carta intestata, busta e gadget)

UNITA' DIDATTICHE

1) **LA COMUNICAZIONE AZIENDALE –** La grammatica visiva della comunicazione aziendale
2) **L'IMMAGINE COORDINATA** – L'immagine coordinata di un'azienda e di un ente.
3) **IL BIGLIETTO DA VISITA –** Tipi e formati
4) **LA CARTA INTESTATA**
5) **LA BUSTA DA LETTERA –** Tipi e formati
6) **IL GADGET COORDINATO -** bags, carta da pacchi, maglie ecc.
7) **IL MANUALE DELLA VISUAL IDENTITY-** Brand book

Esercitazione: Progettazione dell'immagine coordinata di un ente e/o di un'azienda.
Metodologia: progettazione in classe attraverso il disegno grafico e realizzazione dei definitivi in vettoriale attraverso il software Adobe Illustrator. Realizzazione di mockup finale.

MODULO 3: LA CARTOLINA
Tempi previsti: da Aprile a Maggio
Prerequisiti : Conoscenza di base delle metodologie progettuale. Conoscenza di base del software per il disegno grafico Adobe Illustrator.
Obiettivi : Saper progettare e realizzare un prodotto grafico semplice per un evento.

UNITA' DIDATTICHE

1) **LA CARTOLINA –** storia, tipi (cartolina postale, cartolina-invito, cartolina come elemento coordinato), formati.
2) **GLI ELEMENTI COMPOSITIVI –** Equilibrio degli elementi di un progetto in bianca e volta.

Esercitazione: Progettazione di una cartolina pubblicitaria.
Metodologia: Progettazione in classe attraverso il disegno grafico (bozze e layout) e realizzazione del definitivo attraverso il software Adobe Illustrator e Adobe Photoshop. Realizzazione di mockup finale.