

Istituti Paritari  
“Maresca D.”  
Liceo Musicale – Artistico

PROGRAMMAZIONE PER  
AMBITO: ARTISTICO

**MATERIA: DISCIPLINE GRAFICHE**

---

Classe: IV

A. S. 2023 – 2024

A cura della Prof.ssa Sara Eugenia Pacciani

## Contenuti:

### BASIC DESIGN:

#### Elementi essenziali della composizione grafica:

Il campo grafico  
La composizione  
L'equilibrio  
La simmetria  
Il ritmo e il bilanciamento  
Principi del Design e teorie della Gestalt

#### Sintassi del campo visivo e percezione degli elementi grafici:

Il colore, la scala e la ruota cromatica, le combinazioni di colori  
La sintesi additiva RGB, la sintesi sottrattiva CMYK, saturazione, tonalità, chiarezza e percezione del colore.

### IL METODO PROGETTUALE:

#### Applicazione della metodologia progettuale:

Brief e concept (definizione del problema)  
Mappe concettuali, ricerca e raccolta dati  
Processo di ideazione della grafica (rough e moodboard)  
Sviluppo del progetto (layout)  
Fasi di sviluppo

### LE IMMAGINI:

#### Caratteristiche e classificazione dell'immagine:

L'illustrazione (schizzi preliminari; la stesura del bozzetto grafico; la composizione del testo)  
Le immagini digitali  
Formati standard dei file  
Formati per la stampa; formati per il web

### I CARATTERI:

Storia del carattere  
Classificazione dei caratteri e la tipometria  
Costruzione geometrica di un carattere

### LA COMPOSIZIONE:

Progettazione del layout.  
La Gabbia e la Griglia; gli allineamenti.  
Tecniche di composizione

### STAMPA E PRODUZIONE:

Storia della stampa  
Analisi e studio delle tecniche di stampa

### ARTEFATTI EDITORIALI E

#### COMMERCIALI:

Il segno e il marchio

	<p>Pieghevoli e volantini  L'invito  Il manifesto e il poster, Storia del manifesto  Il packaging  La copertina</p>
<b>Metodologia d'insegnamento:</b>	<p>La lezione sarà frontale. In particolare, si dedicherà spazio all'utilizzo dei software di grafica.</p>
<b>Verifiche:</b>	<p>Si prevedono nei quadrimestri almeno tre progetti da realizzare rispettando con precisione tempistiche prestabilite.</p>
<b>Valutazioni:</b>	<p>La valutazione terrà conto soprattutto del livello di conoscenze e competenze raggiunto e della puntualità nel consegnare i progetti richiesti. Si terrà conto della situazione di partenza, dell'impegno e dei progressi compiuti nel percorso di apprendimento.</p>
<p><b><u>OBBIETTIVI MINIMI</u></b>  <b>Conoscenze:</b></p> <p><b>Abilità:</b></p> <p><b>Competenze:</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conoscere i metodi essenziali della progettazione grafica di una forma semplice attraverso lo studio dei parametri visivi e plastico-spaziali.</li> <li>- Saper effettuare l'analisi dei rapporti spazio-forma, figura-sfondo, pieno-vuoto, segno-traccia, positivi-negativo.</li> <li>- Conoscere i materiali, le tecniche, gli strumenti e i supporti principali utilizzati nella progettazione grafica e digitale.</li> <li>- Conoscenza le tecniche essenziali della progettazione grafica.</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Essere in grado di analizzare e rappresentare elaborati grafici attraverso i metodi principali della progettazione grafica, secondo le regole della composizione e dei principi di: percezione visiva, figure geometriche.</li> <li>- Essere in grado di organizzare ed utilizzare software adottati nella progettazione grafica.</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Saper ascoltare, comunicare e riflettere nel giusto rispetto dei ruoli.</li> <li>- Saper esprimere opinioni, dubbi relativi a ciò che è oggetto di analisi e di osservazione.</li> <li>- Sviluppare senso critico nei confronti del proprio elaborato.</li> <li>- Sviluppare un'autonomia operativa in situazioni note.</li> </ul>