

Istituti Paritari
“Maresca D.”
Liceo Musicale – Artistico

PROGRAMMAZIONE PER
AMBITO: ARTISTICO

LABORATORIO DI GRAFICA

VA

A. S. 2024 – 2025

A cura della Prof.ssa Sara Eugenia Pacciani

<p>Contenuti:</p>	<p><u>Il disegno manuale:</u> Visualizzare idee e/o proposte creative, pratica dello schizzo e del disegno veloce, costruzione dello spazio prospettico e uso del colore. Uso corretto dei materiali Composizione grafica</p> <p><u>Introduzione all'utilizzo dei software per la creazione di artefatti grafici:</u> Presentazione e utilizzo degli strumenti principali di Illustrator e Photoshop Disegno vettoriale, con riferimento alla teoria dei colori, Immagini bitmap, Metodo colore RGB- CMYK Elementi di disegno digitale Gestione del testo, layout e lettering</p> <p><u>Applicazione della metodologia progettuale:</u> 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 progettazione digitale e vettorializzazione delle forme</p> <p><u>Realizzazione di artefatti grafici:</u> Ricerca, elaborazione e progettazione di un Monogramma personale. Ricerca, elaborazione e progettazione di un Marchio con relativo manuale d'uso. Ricerca, elaborazione e progettazione del Packaging di un prodotto. Ricerca, elaborazione e progettazione del Rebranding di un marchio. Ricerca, elaborazione e progettazione di un manifesto pubblicitario. Ricerca, elaborazione e progettazione di un pieghevole</p>
<p>Metodologia d'insegnamento:</p>	<p>La lezione sarà frontale. In particolare, si dedicherà spazio all'utilizzo dei software di grafica.</p>
<p>Verifiche:</p>	<p>Si prevedono nei quadrimestri almeno tre progetti da realizzare rispettando con precisione tempistiche prestabilite.</p>
<p>Valutazioni:</p>	<p>La valutazione terrà conto soprattutto del livello di conoscenze e competenze raggiunto e</p>

	<p>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><u>OBIETTIVI MINIMI</u> Conoscenze:</p> <p>Abilità:</p> <p>Competenze:</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere i metodi essenziali della progettazione grafica di una forma semplice attraverso lo studio dei parametri visivi e plastico-spaziali. - Saper effettuare l'analisi dei rapporti spazio-forma, figura-sfondo, pieno-vuoto, segno-traccia, positivi-negativo. - Conoscere i materiali, le tecniche, gli strumenti e i supporti principali utilizzati nella progettazione grafica e digitale. - Conoscenza le tecniche essenziali della progettazione grafica. <ul style="list-style-type: none"> - 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. - Essere in grado di organizzare ed utilizzare software adottati nella progettazione grafica. <ul style="list-style-type: none"> - Saper ascoltare, comunicare e riflettere nel giusto rispetto dei ruoli. - Saper esprimere opinioni, dubbi relativi a ciò che è oggetto di analisi e di osservazione. - Sviluppare senso critico nei confronti del proprio elaborato. - Sviluppare un'autonomia operativa in situazioni note.