

Prof.ssa Noemi Alvisi

PROFILO GENERALE

Il laboratorio di grafica ha la funzione di contribuire, in sinergia con le discipline grafiche, all'acquisizione e all'approfondimento delle tecniche e delle procedure specifiche. Inteso come fase di riflessione sollecitata da una operatività più diretta, il laboratorio rappresenta il momento di confronto, verifica o sperimentazione, in itinere e finale, del processo in atto sulle ipotesi e le sequenze di realizzazione del proprio lavoro. Attraverso questa disciplina lo studente applicherà i metodi, le tecnologie e i processi di lavorazione dirette di prodotti grafico-visivi utilizzando mezzi manuali, meccanici e digitali. I marchi, i logotipi, gli annunci, le locandine, i sistemi segnaletici, sono i principali prodotti che lo studente produrrà nella fase operativa del laboratorio.

Il programma sarà attuato e facilitato, ove necessario, tenendo conto anche e soprattutto degli studenti e delle studentesse in possesso di certificazioni o fragilità dichiarate, al fine di facilitare l'apprendimento della disciplina attraverso adeguata mediazione didattica.

CONTENUTI DIDATTICI

Il percorso annuale si svolgerà attraverso le seguenti Unità di Apprendimento.

Unità didattica di apprendimento	Titolo	Abilità	Sintesi dei contenuti
UDA 1	Storia di grafica e massmedia.	Conoscere e saper usare in modo appropriato il linguaggio tecnico specifico. Conoscere le diverse tecniche grafiche ai fini rappresentazione/visualizzazione delle immagini.	Analisi degli strumenti e delle risorse per la progettazione digitale. Studio del software standard di settore.
UDA 2	Fare grafica: il sistema design. Il metodo progettuale.	Conoscenza del <i>Basic design</i> : il metodo teorico e il sapere pratico; la costruzione del campo estetico compositivo. Conoscenza delle caratteristiche intrinseche	Il disegno digitale; alterazioni di immagini. Studio delle fasi di sviluppo del concept progettuale e degli strumenti comunicativi. Esercitazioni operative:

		dei diversi prodotti editoriali e dei loro correlati: analisi della committenza, dei concorrenti e dei contenuti ai fini del progetto.	fornire le essenziali indicazioni metodologiche; individuare le tecniche e i disegni necessari alla rappresentazione di concetti; gestire la trasposizione delle idee e proposte creative nell'ambito della comunicazione grafica e pubblicitaria.
UDA 3	Progettare le immagini. Gli artefatti grafici.	Tecnologie e tecniche adeguate alla progettazione e alla produzione grafica. Utilizzare software specifico di settore.	Ideazione e progettazione di Illustrazioni. Creazione di LOGOTIPI e MARCHI; il PITTOGRAMMA e l'ICONA; il SIMBOLO.
UDA 4	L'impaginazione L'annuncio pubblicitario: pagina pubblicitaria e locandina.	Utilizzo dei messaggi visivi secondo criteri personali per dare vita a immagini astratte o figurative che catturino l'attenzione dell'osservatore.	Le regole compositive in riferimento al formato e al supporto cartaceo. Progettazione del layout. La carta: le caratteristiche e le proprietà specifiche; le fibre; i tipi uso mano e patinate; i formati; le pieghe; le confezioni. I formati standard dei file.

VERIFICHE E VALUTAZIONI

Le verifiche saranno individuali e continue, attraverso la visione degli elaborati grafici e presa visione del book personale.

Ogni Unità didattica darà origine ad una valutazione globale o intermedia per un minimo di 2 verifiche mensili.

La valutazione terrà conto dei seguenti elementi:

- Uso di un linguaggio tecnico-specifico;
- Ricerca e gestione delle informazioni;
- Consapevolezza riflessiva;
- Capacità di trasferire le conoscenze acquisite;
- Capacità di cogliere i processi culturali, tecnici e tecnologici del lavoro svolto.

L'assegnazione del voto finale sarà formulata in base alla media delle valutazioni delle verifiche svolte.

L'insegnante

Prof.ssa Noemi Alvisi