



PROGRAMMI DEL DIPARTIMENTO DI GRAFICA

CORSI DELL'INDIRIZZO TECNICO

GRAFICA E COMUNICAZIONE

TECNOLOGIE E TECNICHE DI RAPPRESENTAZIONE GRAFICA

CLASSI PRIME

MODULO 1. LE COSTRUZIONI GEOMETRICHE

U.D.1 – LE ATTREZZATURE PER IL DISEGNO

Conoscenze

- Conosce gli attrezzi e gli strumenti per il disegno tecnico.

Competenze

- Applicare i corretti materiali in base all'esercitazione assegnata.
- Saper utilizzare il materiale tecnico per la rappresentazione grafica.

U.D.2 – LA COSTRUZIONE DI FIGURE PIANE

Conoscenze

- Conoscere le principali figure piane.
- Conoscere la forma e la struttura del cerchio
- Le dinamiche del colore e la sua funzione comunicativa.

Competenze

- Saper rappresentare le figure assegnate (triangolo, quadrato, pentagono, esagono, ecc) dato il raggio o dato il lato
- saper rappresentare figure del triangolo e del quadrato ad composizioni.
- saper rappresentare figure dalla circonferenza ai poligoni stellati.

MODULO 2. LA CARTA E LE NORME DI UNIFICAZIONE

Conoscenze

- La carta: Storia, tipologie, caratteristiche, formati.
- La fabbricazione della carta – visita al museo della carta
- I formati UNI e la proporzione aurea.

Competenze

- Essere in grado di utilizzare i diversi formati secondo le necessita e le strategie operative che si desiderano applicare.
- Saper riconoscere i differenti formati e le sue applicazioni.

MODULO 3. LE PROIEZIONI ORTOGONALI

U.D.1 – LE OPERAZIONI BASE DELLA GEOMETRIA DESCRITTIVA

Conoscenze

- Approccio intuitivo ai metodi di rappresentazione
- i piani ortogonali e lo spazio bidimensionale.
- Le proiezioni di figure piane e solide

- Le proiezioni di figure su piani inclinati.

Competenze

- Saper usare gli strumenti e le tecniche di rappresentazione appropriata
- Comprendere i codici di rappresentazione nei vari ambiti tecnologici.

MODULO 4. APPROCCIO AI PROGRAMMI DI COMPUTER PER IL DISEGNO: AUTOCAD

Conoscenze

- Conoscenza di immagini vettoriali.
- Applicazione delle rappresentazioni grafiche con il programma con costruzioni guidate

Competenze

- Saper riconoscere ed utilizzare alcuni comandi del software: area di lavoro, guide e griglie, selezioni e forme, trasformare gli oggetti, inserimento testo.

CLASSI SECONDE

MODULO 1. LE COSTRUZIONI GEOMETRICHE COMPLESSE

U.D.1 – LA COSTRUZIONE DI FIGURE PIANE

Conoscenze

- Conoscere la costruzione geometrica delle principali figure piane.
- Conoscere lo sviluppo delle figure inclinate sui piani inclinati.

Competenze

- Saper rappresentare le figure assegnate (triangolo, quadrato, pentagono, esagono, ecc) dato il raggio o dato il lato
- Saper rappresentare figure su piani generici: il sistema di ribaltamento

MODULO 2. LE PROIEZIONI ORTOGONALI

U.D.1 – LE OPERAZIONI BASE DELLA GEOMETRIA DESCRITTIVA

Conoscenze

- Saper rappresentare figure piane e figure solide su piani cartesiani.
- Saper rappresentare le proiezioni di figure piane e solide orientate su piani inclinati sui piani ortogonali col sistema del ribaltamento.

Competenze

- Saper usare gli strumenti e le tecniche di rappresentazione appropriata.
- Comprendere i codici di rappresentazione nei vari ambiti tecnologici.

MODULO 3. LA TRIDIMENSIONALITA'

U.D.1 – ASSONOMETRIA

Conoscenze

- Conoscenza il sistema di riferimento legato ai piani cartesiani.
- Conoscere le tipologie di assonometria ortogonale (isometrica, dimetrica, trimetrica).
- Conoscere le tipologie di assonometria obliqua (monometrica e cavaliera)

Competenze

- Saper rappresentare solidi e gruppi di solidi nelle tipologie di assonometria più usate.
- Saper rappresentare oggetti reali nelle tipologie di assonometria più usate.

U.D.2 – PROSPETTIVA

Conoscenze

- Conoscere l'immagine prospettica e gli elementi di riferimento della prospettiva (LT, LO, QUADRO, PV, PP, PS)
- Conoscere le regole fondamentali per la costruzione prospettica e le sue variabili
- conoscere le applicazioni della prospettiva

Competenze

- Saper rappresentare oggetti semplici (figure piane e solidi) col metodo dei punti di distanza (prospettiva centrale) e quello delle perpendicolari al quadro (prospettiva obliqua).
- Saper rappresentare oggetti complessi (gruppi di solidi od oggetti reali) col metodo dei punti di distanza (prospettiva centrale) e quello delle perpendicolari al quadro (prospettiva obliqua).

MODULO 4. LE OMBRE

U.D.1 – L'INTERAZIONE LUCE E OMBRA

Conoscenze

- Conoscenza la sorgente lunosa come centro di proiezione.
- Conoscere le tipologie di ombra (propria e riportata)
- Conoscere le tecniche di rappresentazione nelle proiezioni ortogonali e assonometriche

Competenze

Largo Zecca, 4 - 16124 GENOVA

Tel. 010/247.07.78 - Fax 010/251.29.81- E-mail geis00600r@istruzione.it

- Saper rappresentare le ombre di figure semplici (piane e solidi) nelle proiezioni ortogonali.
- Saper rappresentare le ombre di figure semplici (piane e solidi) nelle varie tipologie di assonometria.

MODULO 3. APPROCCIO AI PROGRAMMI DI COMPUTER PER IL DISEGNO: AUTOCAD

Conoscenze

- Conoscenza di immagini vettoriali.
- Applicazione delle rappresentazioni grafiche con il programma con costruzioni guidate

Competenze

- Saper riconoscere ed utilizzare alcuni comandi del software: area di lavoro, guide e griglie, selezioni e forme, trasformare gli oggetti, inserimento testo.

PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE

Libro di testo adottato: Gli occhi del grafico, discipline grafiche - seconda edizione; Giovanni Federle, Carla Stefani; Clitt ed

CLASSI TERZE

MODULO 1. LE BASI DELLA GRAMMATICA VISIVA

U.D.1 - Texture

Conoscenze

- Esempificazioni grafiche del modulo.
- Sviluppo grafico del modulo in una griglie.

Competenze

- Sapere costruire le figure geometriche fondamentali e saperle rielaborare.
- Saper realizzare texture su griglie modulari e non modulari.
- Saper riempire uno spazio con l'uso di segni liberi ripetuti.
- Acquisire il concetto di modulo e la sua ripetitività, acquisendo nel contempo il concetto di eccezione.

U.D.2 - Le deformazioni anamorfiche

Conoscenze

- Uso degli strumenti tecnici del disegno geometrico.
- Sviluppo di una griglia a base geometrica regolare e non regolare.

Competenze

- Sapere costruire griglie geometriche di base a maglia quadrata ed irregolari.
- Realizzare un disegno di base all'interno di codeste griglie.
- Ridurre, ingrandire e deformare il disegno in diverse deformazioni anamorfiche.

MODULO 2. IL CAMPO, LA FORMA E LA STRUTTURA *trimestre - pentamestre*

U.D.1- Forma, struttura e stilizzazione dell'immagine

Conoscenze

- La differenza tra una figura, un paesaggio ed una natura morta.

Competenze

- Sapere identificare le geometrie e le linee principali di una immagine.
- Saper estrapolare gli elementi essenziali e riproporli graficamente.
- Eseguire delle trasformazioni plastico formali al fine di rielaborare l'immagine in una sequenza di soluzioni itineranti, per l'ottenimento di una nuova soluzione grafica, semplice e facilmente intuibile.

MODULO 3. IL CARATTERE E LA SUA COMPOSIZIONE *trimestre*

Conoscenze

- Conoscere la struttura del carattere (aste, grazie, raccordi).
- Conoscere la classificazione dei caratteri di Aldo Novarese.

Competenze

- Riconoscere la struttura compositiva dei paragrafi.
- Saper comporre un testo con l'applicazione di regole linguistiche e compositive.
- Saper scegliere una famiglia di caratteri in rapporto al prodotto da realizzare.

MODULO 4. IL MARCHIO E IL LOGOTIPO *trimestre - pentamestre*

U.D.1 – Il progetto di un marchio e/o logotipo.

Conoscenze

- Il marchio e il logotipo.
- Le caratteristiche di un marchio.
- La necessita di elaborare un "iter progettuale", per la sua progettazione.

Competenze

- Saper realizzare un marchio/logotipo.
- Saper produrre un marchio.

- Sapere procedere secondo un corretto iter progettuale.
- Saper realizzare un "finish layout".
- Essere in grado di utilizzare i diversi formati secondo le necessita e le strategie operative che si desiderano applicare.
- Saper riconoscere i differenti formati e le sue applicazioni.

CLASSI QUARTE

MODULO 1. IL MARCHIO E IL LOGOTIPO

U.D.1 – Il progetto di un marchio e/o logotipo.

Conoscenze

- Il marchio e il logotipo.
- Le caratteristiche di un marchio.
- La necessita di elaborare un "iter progettuale", per la sua progettazione.

Competenze

- Saper realizzare un marchio/logotipo.
- Saper produrre un marchio.
- Sapere procedere secondo un corretto iter progettuale.
- Saper realizzare un "finish layout".
- Essere in grado di utilizzare i diversi formati secondo le necessita e le strategie operative che si desiderano applicare.
- Saper riconoscere i differenti formati e le sue applicazioni.

MODULO 2. L'IMMAGINE COORDINATA DI BASE

Conoscenze

- Il concetto d'immagine coordinata.
- Gli elementi dell'immagine coordinata base: la carta intestata, il biglietto da visita, la busta.
- L'iter progettuale.

Competenze

- Sapere creare un'immagine coordinata.
- Sapere distinguere gli elementi visivi dell'immagine coordinata.
- Sapere procedere secondo un corretto iter progettuale.

MODULO 3. RETORICA E PUBBLICITÀ

U.D.1 – Figure morfologiche , semantiche, sintattiche.

U.D.2 – Analisi di pubblicità che utilizzano le figure retoriche.

Conoscenze

- Conoscere, classificare e distinguere le varie figure retoriche

Competenze

- Individuare e riconoscere il significato comunicativo delle figure retoriche
- Applicare le figure retoriche secondo criteri funzionali specifici e mirati in funzione comunicativa

MODULO 4. CREAZIONE DEL MESSAGGIO PUBBLICITARIO

U.D.1 – Gli elementi costitutivi di un annuncio pubblicitario

U.D.2 – Analisi compositiva di un annuncio pubblicitario

U.D.3 – Progettazione di una pagina pubblicitaria

Conoscenze

- L'iter progettuale.
- La pagina pubblicitaria.
- I formati.
- Le forze e le tensioni visive.
- Il visual.
- La headline, il bodycopy, il payoff, il marchio, il logotipo.

Competenze

- Applicare le conoscenze teoriche in situazioni reali attraverso metodologie operative corrette e specifiche.
- Saper utilizzare un corretto iter progettuale.
- Saper impostare tutti gli elementi comunicativi.

MODULO 5. PROGETTAZIONE EDITORIALE

U.D.1 – Il campo grafico

U.D.2 – Gabbia e griglia

U.D.3 – Allineamenti

Conoscenze

- formati UNI e proporzione aurea
- le regole di composizione della pagina e la relativa nomenclatura
- le tecniche e le procedure di impaginazione di testi e immagini

Competenze

- Saper produrre un progetto di impaginazione

- Sapere individuare i formati più opportuni
- Saper progettare soluzioni per l'informazione e la comunicazione usando testi e immagini
- Essere in grado di utilizzare i diversi formati secondo necessità e strategie operative che si vogliono applicare

CLASSI QUINTE

MODULO 1. BRANDING

Conoscenze

- Il branding
- Elementi testuali: nome e payoff
- Elementi visivi
- L'immagine coordinata
- Il manuale di immagine coordinata

Competenze

- Sapere procedere secondo un corretto iter progettuale.
- Saper realizzare un marchio/logotipo.
- Sapere sviluppare un progetto pubblicitario dato e le sue declinazioni sui mezzi

MODULO 2. PUBBLICITÀ

Conoscenze

- Storia della pubblicità
- La pubblicità
- Le caratteristiche
- La grafica e la pubblicità
- I generi
- La campagna pubblicitaria: come si allestisce, chi la fa, flusso di lavoro, il tono, il visual, la realizzazione tecnica

Competenze

- Sapere sviluppare un progetto pubblicitario dato e le sue declinazioni sui mezzi
- Sapere decodificare la comunicazione pubblicitaria

MODULO 3. LA PROGETTAZIONE

Conoscenze

- Dall'idea all'esecutivo
- Le tecniche
- Il tempo
- Le forme e i formati
- L'annuncio pubblicitario

Competenze

- Sapere procedere secondo un corretto iter progettuale.
- Sapere sviluppare un progetto pubblicitario dato e le sue declinazioni sui mezzi
- Sapere decodificare la comunicazione pubblicitaria

MODULO 4. I MEZZI DI COMUNICAZIONE

Conoscenze

- La stampa
- L'affissione
- La pubblicità dinamica
- La pubblicità sul punto vendita
- La televisione, lo spot televisivo

Competenze

- Sapere sviluppare un progetto pubblicitario dato e le sue declinazioni sui mezzi
- Sapere decodificare la comunicazione pubblicitaria

MODULO 5. L'AGENZIA PUBBLICITARIA

Conoscenze

- I reparti, aree e ruoli
- La pubblicità: fasi e strumenti, marketing e media, strategia dei media

Competenze

- Sapere sviluppare un progetto pubblicitario dato e le sue declinazioni sui mezzi
- Sapere decodificare la comunicazione pubblicitaria

Esempi verifiche ed esercitazioni applicative

MODULO 6. INFOGRAFICA *trimestre - pentamestre*

Conoscenze

- Le caratteristiche
- Organizzazione dei dati

- Guida pratica
- Competenze**
- Sapere leggere e interpretare l'infografica
 - Sapere visualizzare raccolte di dati e testi statistici e narrativi

MODULO 6. PRODOTTI GRAFICI

Conoscenze

- Giornale
- Pieghevole - brochure
- Packaging
- Videopresentazioni - web

Competenze

- Saper produrre e presentare un lavoro finale che soddisfi le richieste
- Saper scegliere modalità espressive in relazione all'efficacia e all'impatto visivo

LABORATORI TECNICI

Libro di testo adottato: Gli strumenti del grafico, laboratorio di grafica - seconda edizione; Giovanni Federle, Carla Stefani; Clitt ed

CLASSI TERZE

MODULO 1. ADOBE ILLUSTRATOR

U.D.1 – Software per il disegno vettoriale (Adobe Illustrator)

Conoscenze

- Conoscere le funzioni base del programma vettoriale.
- Conoscere le diverse fasi operative per realizzare un disegno al computer.

Competenze

- Applicare le conoscenze acquisite seguendo un giusto percorso operativo.
- Utilizzare il software in maniera appropriata per la creazione dei disegni.

Cos'è un programma di grafica vettoriale - Cosa possiamo creare con Illustrator? - Illustrator CS4 come parte della Creative Suite Adobe - L'area di lavoro - La finestra degli strumenti - Le palette - La barra di stato - La palette Trasforma - Righelli, guide e griglia - Le forme semplici - I tracciati - I punti di ancoraggio - Lo strumento Penna - La palette Livelli - Spostare, ruotare, riflettere, duplicare - La palette Allinea - Maschere di ritaglio - Uso dei colori - Sfumature di colore - Attributi di opacità e attributi di traccia - Creare testo
Esempi ed esercitazioni applicative

MODULO 2. ADOBE PHOTOSHOP *trimestre - pentamestre*

U.D.1 – Software per il trattamento delle immagini (Adobe Photoshop)

Conoscenze

- Conoscere le funzioni base del programma
- Conoscere le diverse fasi operative per trasformare un'immagine

Competenze

- Applicare le conoscenze acquisite seguendo un giusto percorso operativo
- Utilizzare il software in maniera appropriata per il trattamento delle immagini.

Photoshop CS4 come parte della Creative Suite Adobe L'area di lavoro - Pannelli e menu – Strumenti - I righelli, la griglia e le guide - Dimensioni e risoluzione dell'immagine - Acquisire le immagini da fotocamere e scanner - Creare, aprire e importare le immagini - Il colore - Regolazione di colori e tonalità - Regolazione dei colori e dei toni dell'immagine - Applicazione di effetti speciali di colore alle immagini - Ritocco e trasformazione - Selezioni e maschere - I Livelli - Disegno di grafica vettoriale : forme e strumento penna - Filtri - Il testo
Esempi ed esercitazioni applicative

CLASSI QUARTE

MODULO 1. ADOBE ILLUSTRATOR

U.D.1 – Software per il disegno vettoriale (Adobe Illustrator)

Conoscenze

- Conoscere le funzioni base del programma vettoriale.
- Conoscere le diverse fasi operative per realizzare un disegno al computer.

Competenze

- Applicare le conoscenze acquisite seguendo un giusto percorso operativo.
- Utilizzare il software in maniera appropriata per la creazione dei disegni.

MODULO 2. ADOBE PHOTOSHOP

U.D.1 – Software per il trattamento delle immagini (Adobe Photoshop)

Conoscenze

Largo Zecca, 4 - 16124 GENOVA

Tel. 010/247.07.78 - Fax 010/251.29.81- E-mail geis00600r@istruzione.it

- Conoscere le funzioni base del programma
 - Conoscere le diverse fasi operative per trasformare un'immagine
- Competenze**
- Applicare le conoscenze acquisite seguendo un giusto percorso operativo
 - Utilizzare il software in maniera appropriata per il trattamento delle immagini.

MODULO 3. LA FOTOGRAFIA

Conoscenze

- Conoscere le funzioni di una fotocamera digitale
- Conoscere gli elementi componenti una set di posa fotografica

Competenze

- Applicare le conoscenze acquisite seguendo un giusto percorso operativo
- Utilizzare le fotocamere, l'ambiente e gli oggetti di una sala di posa in maniera appropriata.

I MATERIALI FOTOLENSIBILI

- Elementi di storia della fotografia: le emulsioni fotosensibili
- Le pellicole fotografiche: caratteristiche e formati
- Il sensore fotografico: caratteristiche e formati

LA FOTOCAMERA

- Caratteristiche generali
- La fotocamera reflex: panoramica sulle diverse tipologie e modelli prodotti durante gli anni, tra analogico e digitale.
- La fotocamera a telemetro: panoramica sulle diverse tipologie e modelli prodotti durante gli anni, tra analogico e digitale.
- La fotocamera Compatta
- La fotocamera Mirrorflex
- La fotocamera Bridge

LA SALA DI POSA

- L'uso dei fondali
- Illuminatori a luce continua

MODULO 4. ADOBE INDESIGN

U.D.1 – Software per l'impaginazione editoriale (Adobe Indesign)

Conoscenze

- Conoscere le funzioni base del programma.
- Conoscere le principali funzioni del software per l'impaginazione di immagini e testo

Competenze

- Applicare le conoscenze acquisite seguendo un giusto percorso operativo.
- Utilizzare il software in maniera appropriata per la realizzazione di artefatti grafici.

MODULO 5. ADOBE PREMIERE

U.D.1 – Software per il montaggio video (Adobe Premiere)

Conoscenze

- Conoscere le funzioni base del programma
- Conoscere le diverse fasi operative per realizzare un artefatto audiovisivo

Competenze

- Applicare le conoscenze acquisite seguendo un giusto percorso operativo
- Utilizzare il software in maniera appropriata per la produzione di artefatti multimediali e audiovisivi.

CLASSI QUINTE

MODULO 1. ADOBE ILLUSTRATOR

U.D.1 – Software per il disegno vettoriale (Adobe Illustrator)

Conoscenze

- Conoscere le funzioni base del programma vettoriale.
- Conoscere le diverse fasi operative per realizzare un disegno al computer.

Competenze

- Applicare le conoscenze acquisite seguendo un giusto percorso operativo.
- Utilizzare il software in maniera appropriata per la creazione dei disegni.

MODULO 2. ADOBE PHOTOSHOP

U.D.1 – Software per il trattamento delle immagini (Adobe Photoshop)

Conoscenze

- Conoscere le funzioni base del programma
- Conoscere le diverse fasi operative per trasformare un'immagine

Competenze

- Applicare le conoscenze acquisite seguendo un giusto percorso operativo

Largo Zecca, 4 - 16124 GENOVA

Tel. 010/247.07.78 - Fax 010/251.29.81 - E-mail geis00600r@istruzione.it

- Utilizzare il software in maniera appropriata per il trattamento delle immagini.

MODULO 3. ADOBE INDESIGN

U.D.1 – Software per l'impaginazione editoriale (Adobe Indesign)

Conoscenze

- Conoscere le funzioni base del programma.
- Conoscere le principali funzioni del software per l'impaginazione di immagini e testo

Competenze

- Applicare le conoscenze acquisite seguendo un giusto percorso operativo.
- Utilizzare il software in maniera appropriata per la realizzazione di artefatti grafici.

MODULO 4. ADOBE PREMIERE

U.D.1 – Software per il montaggio video (Adobe Premiere)

Conoscenze

- Conoscere le funzioni base del programma
- Conoscere le diverse fasi operative per realizzare un artefatto audiovisivo

Competenze

- Applicare le conoscenze acquisite seguendo un giusto percorso operativo
- Utilizzare il software in maniera appropriata per la produzione di artefatti multimediali e audiovisivi.

MODULO 5. IL WEB

U.D.1 – Sito web

Conoscenze

- Conoscere le funzioni base del programma
- Conoscere le diverse fasi operative per realizzare un artefatto audiovisivo

Competenze

- Applicare le conoscenze acquisite seguendo un giusto percorso operativo
- Utilizzare il software in maniera appropriata per la produzione di artefatti multimediali e audiovisivi.

TECNOLOGIE DEI PROCESSI DI PRODUZIONE

Libro di testo adottato: Tecnologie dei processi di produzione, volumi per il quarto e per il quinto anno; Mario Ferrara, Graziano Ramina; Clitt ed

Libro di supporto: Il design grafico; Claudio Tognozzi, Daniele Tognozzi, Paolo Tognozzi; editrice San Marco

CLASSI TERZE

MODULO 1. LA CARTA

- Origine e fabbricazione
- tipologie di carta e composizione (formato, grammatura, spessore, ruvidità, grado di bianco, opacità, gloss)
- formati, applicazioni e impieghi

MODULO 2. LA STAMPA

- storia della stampa
- La xilografia
- Gutenberg e la nascita della stampa a caratteri mobili
- Aldo Manuzio e la stampa in Italia negli anni successivi

MODULO 3. LA STAMPA

- Il carattere ed il testo
- definizione di carattere
- famiglie di caratteri
- struttura del carattere
- stili del carattere
- paragrafo

MODULO 4. IL COLORE E LA STAMPA

- Colore e significato
- Sintesi additiva e sintesi sottrattiva
- Retini
- Colore digitale
- Risoluzione dell'immagine.

CLASSI QUARTE

MODULO 1. DALLA PRESTAMPA ALLA STAMPA

- La fase di progettazione

Largo Zecca, 4 - 16124 GENOVA

Tel. 010/247.07.78 - Fax 010/251.29.81 - E-mail geis00600r@istruzione.it

- La fase di impaginazione
- La fase della “normalizzazione”
- La fase dell'imposition
- tecniche di stampa classica
- stampa digitale, stampa serigrafica, stampa flessografica

MODULO 2. ASSEMBLAGGIO DEL DOCUMENTO STAMPATO

- Assemblaggio del documento: piegatura, cordonatura e segnature
- Allestimento degli stampati
- Confezione a punto metallico
- Confezione in brossura
- Confezione cartonata

MODULO 3. L'IMPAGINAZIONE

- Il grafico editoriale
- criteri di impaginazione
- la gabbia grafica
- dimensioni e rapporti tra elementi della gabbia
- la struttura della gabbia
- griglia e colonne
- menabò e timone

MODULO 4. IL COLORE DIGITALE

- Sintesi additiva e sintesi sottrattiva
- Il gamut
- La codifica CIELab
- Intenti di rendering
- I CMS
- La densità dei retini
- La quadricromia
- La retinatura in quadricromia
- I colori Spot
- I segni di stampa

MODULO 5. ADOBE INDESIGN - Impianti per la stampa

U.D.1 – Software per l'impaginazione (Adobe InDesign)

Conoscenze

- Conoscere le funzioni base del programma
- Conoscere le diverse fasi operative per trasformare un'immagine

Competenze

- Applicare le conoscenze acquisite seguendo un giusto percorso operativo
- Utilizzare il software in maniera appropriata per il trattamento delle immagini.

CLASSI QUINTE

MODULO 1. IL CICLO PRODUTTIVO

- Prestampa
- Stampa
- post produzione

MODULO 2. DAL PROGETTO AL PRODOTTO: il catalogo

- Catalogo di una mostra
- linee guida per un layout
- copertina
- preventivo spesa
- workflow o flusso lavoro

MODULO 3. DAL PROGETTO AL PRODOTTO: il pieghevole

- Il pieghevole
- Pieghevoli con vari modelli di piegatura

MODULO 4. SISTEMA DI GESTIONE AMBIENTALE NEI PROCESSI PRODUTTIVI

MODULO 5. COMUNICAZIONE AI TEMPI DEI SOCIAL

MODULO 6. SALUTE E SICUREZZA NEL MONDO DEL LAVORO

MODULO 7. ADOBE INDESIGN *trimestre - pentamestre*

U.D.1 – Software per l'impaginazione editoriale (Adobe Indesign)

Conoscenze

Largo Zecca, 4 - 16124 GENOVA

Tel. 010/247.07.78 - Fax 010/251.29.81- E-mail geis00600r@istruzione.it

- Conoscere le funzioni base del programma.
- Conoscere le principali funzioni del software per l'impaginazione di immagini e testo

Competenze

- Applicare le conoscenze acquisite seguendo un giusto percorso operativo.
- Utilizzare il software in maniera appropriata per la realizzazione di artefatti grafici.

ORGANIZZAZIONE E GESTIONE DEI PROCESSI PRODUTTIVI

Libro di testo adottato: Pianificazione pubblicitaria, tra old e new economy; Silvia Legnani; Clitt ed

Libro di supporto: Organizzazione e gestione dei processi produttivi; Angelo Picciotto; in Edition editore

CLASSI QUINTE

L'azienda: nascita delle aziende, tipologie aziendali, funzioni d'impresa, organizzazione dell'azienda, classificazione delle aziende grafiche (su commessa, editoriali, per modellin on editoriali e per processo continuo).

Organizzazione dei processi produttivi: il capitale e i fattori produttivi (capitale sociale, capitale di cessione capitale di liquidazione) I costi (ammortamento, costicostanti, costi variabili costo a copia) I ricavi (bolla d'accompagnamento e DDT) L'azienda e il mercato grafico (classificazione degli stampati, domanda, offerta e prezzo di vendita)

Gestione dei processi produttivi: La gestione di un'azienda(l'equilibrio economico, il reddito) Il marketing, Le politiche d'impresa, La funzione produttiva (organizzazione della produzione, studio dei tempi e dei metodi) I flussogrammi operativi,(committente-azienda e commessa di lavorazione)

Layout di produzione: Impianti industriali grafici,(costruzione e sviluppo orizzontale o verticale) Elementi per il progetto di un impianto, Layout di produzione (layout per processo e layout per prodotto).

Come si realizza uno stampato: la commessa, il preventivo, in consuntivo, realizzazione dello stampato, calcolo di un preventivo.

Concetto di azienda – tipi di azienda – funzioni e d organizzazione – Capitale e fattori produttivi – costi – ricavi – punto d'equilibrio – reddito - Classificazione aziende grafiche - Azienda e mercato grafico (classificazione degli stampati, domanda, offerta e prezzo di vendita) –

Agenzia pubblicitaria

IL MARKETING

Marketing mix, le 4P – comunicazione pubblicitaria tra old e new economy - campagna pubblicitaria (flussogramma committente-azienda e commessa di lavorazione)-

LA PRODUZIONE

Impianti industriali grafici – elementi progetto di impianto – layout produzione

LO STAMPATO

Commessa – preventivo – consuntivo – realizzazione stampato – calcolo preventivo

CORSI DELL'INDIRIZZO PROFESSIONALE

SERVIZI COMMERCIALI

CLASSE PRIMA

MODULO 1. IL CAMPO, LA FORMA E LA STRUTTURA

U.D.1 - Il campo geometrico

U.D.2 - Il campo gestaltico

Conoscenze

- Strutture portanti e modulari nelle principali figure geometriche.
- Fenomeni gestaltici: il ruolo della percezione nella definizione di campo.

Competenze

- Saper costruire figure e composizioni utilizzando i principi della conformazione visiva.
- Sapere identificare le geometrie e le linee principali.

MODULO 2. LE BASI DELLA GRAMMATICA VISIVA

U.D.1 - Studio del modulo e delle texture

Conoscenze

- Esemplicazioni grafiche del modulo.
- Sviluppo grafico del modulo in una griglia.

Competenze

- Sapere costruire le figure geometriche fondamentali e saperle rielaborare.
- Saper realizzare texture su griglie modulari e non modulari.
- Saper riempire uno spazio con l'uso di segni liberi ripetuti.
- Acquisire il concetto di modulo e la sua ripetitività, acquisendo nel contempo il concetto di eccezione.

U.D.2 - Le deformazioni anamorfiche

Conoscenze

- Uso degli strumenti tecnici del disegno geometrico.
- Sviluppo di una griglia a base geometrica regolare e non regolare.

Competenze

- Sapere costruire griglie geometriche di base a maglia quadrata ed irregolari.
- Realizzare un disegno di base all'interno di codeste griglie.
- Ridurre, ingrandire e deformare il disegno in diverse deformazioni anamorfiche.

MODULO 3. IL CAMPO, LA FORMA E LA STRUTTURA

U.D.1- Forma, struttura e stilizzazione dell'immagine

Conoscenze

- La differenza tra una figura, un paesaggio ed una natura morta.

Competenze

- Sapere identificare le geometrie e le linee principali di una immagine.
- Saper estrapolare gli elementi essenziali e riproporli graficamente.
- Eseguire delle trasformazioni plastiche formali al fine di rielaborare l'immagine in una sequenza di soluzioni itineranti, per l'ottenimento di una nuova soluzione grafica, semplice e facilmente intuibile.

MODULO 4. IL SEGNO ALFABETICO E IL LETTERING

U.D.1 – La nascita della comunicazione

Conoscenze

- Storia dell'alfabeto.
- Caratteristiche formali di un carattere e sua collocazione storica.

Competenze

- Saper tracciare un breve percorso storico sulla scrittura dai "geroglifici" sino al carattere tipografico "computerizzato".

MODULO 5. IL CARATTERE

U.D.1 – Aspetti base del carattere

Conoscenze

- Gli elementi fondamentali della costruzione geometrica.
- Concetto di "grazia".

Competenze

- Saper distinguere un carattere con o senza grazia.

U.D.2 - La composizione

Conoscenze

- Classificazione estetica dei caratteri.
- L'unità di misura.
- La composizione del testo.
- La sillabazione e gli spazi tra le parole.

Competenze

- Saper comporre correttamente un testo.
- Scegliere la corretta composizione in base alla richiesta data.

MODULO 6. I PITTOGRAMMI

U.D.1 – Aspetti base del carattere

Conoscenze

- Segni iconici e simbolici.
- Il ruolo del codice comunicativo.

Competenze

- Saper leggere e decodificare un codice comunicativo.
- Rappresentare visivamente dei pittogrammi in modo geometrico.
- Produrre un pittogramma in versione positiva e negativa.

CLASSI SECONDE

MODULO 1. LE BASI DELLA GRAMMATICA VISIVA

U.D.1 - Studio/ripasso del modulo e delle texture

Conoscenze

- Esempificazioni grafiche del modulo.
- Sviluppo grafico del modulo in una griglia.

Competenze

- Sapere costruire le figure geometriche fondamentali e saperle rielaborare.
- Saper realizzare texture su griglie modulari e non modulari.
- Saper riempire uno spazio con l'uso di segni liberi ripetuti.
- Acquisire il concetto di modulo e la sua ripetitività, acquisendo nel contempo il concetto di eccezione.

U.D.2 - Le deformazioni anamorfiche

Conoscenze

- Uso degli strumenti tecnici del disegno geometrico.
- Sviluppo di una griglia a base geometrica regolare e non regolare.

Competenze

- Sapere costruire griglie geometriche di base a maglia quadrata ed irregolari.
- Realizzare un disegno di base all'interno di codeste griglie.
- Ridurre, ingrandire e deformare il disegno in diverse deformazioni anamorfiche.

MODULO 2. IL CAMPO, LA FORMA E LA STRUTTURA

U.D.1- Forma, struttura e stilizzazione dell'immagine

Conoscenze

- La differenza tra una figura, un paesaggio ed una natura morta.

Competenze

- Sapere identificare le geometrie e le linee principali di una immagine.
- Saper estrapolare gli elementi essenziali e riproporli graficamente.

Eseguire delle trasformazioni plastico formali al fine di rielaborare l'immagine in una sequenza di soluzioni itineranti, per l'ottenimento di una nuova soluzione grafica, semplice e facilmente intuibile.

MODULO 3. LA CARTA E I SUPPORTI PER LA STAMPA

Conoscenze

- La carta.
- La fabbricazione della carta.
- I formati UNI e la proporzione aurea.

Competenze

- Essere in grado di utilizzare i diversi formati secondo le necessità e le strategie operative che si desiderano applicare.
- Saper riconoscere i differenti formati e le sue applicazioni.

MODULO 4. IL CARATTERE

U.D.1 – Aspetti base del carattere

Conoscenze

- Gli elementi fondamentali della costruzione geometrica.
- Concetto di “grazia”.

Competenze

- Saper distinguere un carattere con o senza grazia.

U.D.2 - La composizione

Conoscenze

- Classificazione estetica dei caratteri.
- L’unità di misura.
- La composizione del testo.
- La sillabazione e gli spazi tra le parole.

Competenze

- Saper comporre correttamente un testo.
- Scegliere la corretta composizione in base alla richiesta data.

MODULO 5. IL PROGETTO GRAFICO

U.D.1 – La locandina

U.D.2 – Le etichette

U.D.3 – La cartolina

Conoscenze

- Elementi fondamentali di diversi elaborati grafici.
- Le funzioni comunicative di diversi elaborati grafici.

Competenze

- Saper comunicare un tema attraverso sintesi visive e verbali.
- Produrre elaborati grafici diversi scegliendo elementi grafici significativi.

MODULO 6. APPROCCIO AI PROGRAMMI DI COMPUTER GRAFICA: ADOBE ILLUSTRATOR

Conoscenze

- Immagini bitmap ed immagini vettoriali.
- componenti di base dei programmi per il disegno grafico.
- Le funzioni comunicative di diversi elaborati grafici.

Competenze

Saper riconoscere ed utilizzare alcuni comandi del software: area di lavoro, guide e griglie, selezioni e forme, trasformare gli oggetti, colore di traccia e riempimento, testo.

SERVIZI COMMERCIALI OPZIONE PROMOZIONE COMMERCIALE E PUBBLICITARIA

CLASSI TERZE

MODULO 1. IL CARATTERE E LA SUA COMPOSIZIONE (rinforzo)

Conoscenze

- Conoscere la struttura del carattere (aste, grazie, raccordi).
- Conoscere la classificazione dei caratteri di Aldo Novarese.

Competenze

- Riconoscere la struttura compositiva dei paragrafi.
- Saper comporre un testo con l’applicazione di regole linguistiche e compositive.
- Saper scegliere una famiglia di caratteri in rapporto al prodotto da realizzare.
-

MODULO 2. LA CARTA E I SUPPORTI PER LA STAMPA (rinforzo)

Conoscenze

- La carta.
- La fabbricazione della carta.
- I formati UNI e la proporzione aurea.

Competenze

- Essere in grado di utilizzare i diversi formati secondo le necessità e le strategie operative che si desiderano applicare.
- Saper riconoscere i differenti formati e le sue applicazioni.

Largo Zecca, 4 - 16124 GENOVA

Tel. 010/247.07.78 - Fax 010/251.29.81 - E-mail geis00600r@istruzione.it

MODULO 3. IL TIPOGRAMMA

Conoscenze

- Leggere e conoscere una parola/immagine e il suo significato.

Competenze

- Comprendere l'importanza del rapporto aspetto grafico e significato del termine.
- Eseguire un processo grafico di trasformazione della parola in segno grafico.

MODULO 4. IL MARCHIO E IL LOGOTIPO

U.D.1 – Il progetto di un marchio e/o logotipo.

Conoscenze

- Il marchio e il logotipo.
- Le caratteristiche di un marchio.
- La necessita di elaborare un "iter progettuale", per la sua progettazione.

Competenze

- Saper realizzare un marchio/logotipo.
- Saper produrre un marchio.
- Sapere procedere secondo un corretto iter progettuale.
- Saper realizzare un "finish layout".
- Essere in grado di utilizzare i diversi formati secondo le necessita e le strategie operative che si desiderano applicare.
- Saper riconoscere i differenti formati e le sue applicazioni.

MODULO 5. L'IMMAGINE COORDINATA DI BASE

Conoscenze

- Il concetto d'immagine coordinata.
- Gli elementi dell'immagine coordinata base: la carta intestata, il biglietto da visita, la busta.
- L'iter progettuale.

Competenze

- Sapere creare un'immagine coordinata.
- Sapere distinguere gli elementi visivi dell'immagine coordinata.
- Sapere procedere secondo un corretto iter progettuale.

MODULO 6. CREAZIONE DEL MESSAGGIO PUBBLICITARIO

U.D.1 – Gli elementi costitutivi di un annuncio pubblicitario

U.D.2 – Analisi compositiva di un annuncio pubblicitario

U.D.3 – Progettazione di una pagina pubblicitaria

Conoscenze

- L'iter progettuale.
- La pagina pubblicitaria.
- I formati.
- Le forze e le tensioni visive.
- Il visual.
- La headline, il bodycopy, il payoff, il marchio, il logotipo.

Competenze

- Applicare le conoscenze teoriche in situazioni reali attraverso metodologie operative corrette e specifiche.
- Saper utilizzare un corretto iter progettuale.
- Saper impostare tutti gli elementi comunicativi.

MODULO 7. IL DÉPLIANT

Conoscenze

- L'iter progettuale
- Il dépliant come mezzo pubblicitario

Competenze

- Saper utilizzare un corretto iter progettuale
- Saper impostare tutti gli elementi comunicativi.

MODULO 8. COMPUTERGRAFICA DI BASE

U.D.1 – Software per il disegno vettoriale (Adobe Illustrator)

Conoscenze

- Conoscere le funzioni base del programma vettoriale.
- Conoscere le diverse fasi operative per realizzare un disegno al computer.

Competenze

- Applicare le conoscenze acquisite seguendo un giusto percorso operativo.

U.D.2 – Software per il trattamento delle immagini (Adobe Photoshop)

Conoscenze

Largo Zecca, 4 - 16124 GENOVA

Tel. 010/247.07.78 - Fax 010/251.29.81- E-mail geis00600r@istruzione.it

- Conoscere le funzioni base del programma
 - Conoscere le diverse fasi operative per trasformare un'immagine
- Competenze**
- Applicare le conoscenze acquisite seguendo un giusto percorso operativo
 - Utilizzare il software in maniera appropriata per il trattamento delle immagini.

CLASSE QUARTA

MODULO 1. IL MARCHIO E IL LOGOTIPO

U.D.1 – Il progetto di un marchio e/o logotipo.

Conoscenze

- Il marchio e il logotipo.
- Le caratteristiche di un marchio.
- La necessita di elaborare un "iter progettuale", per la sua progettazione.

Competenze

- Saper realizzare un marchio/logotipo.
- Saper produrre un marchio.
- Sapere procedere secondo un corretto iter progettuale.
- Saper realizzare un "finish layout".
- Essere in grado di utilizzare i diversi formati secondo le necessita e le strategie operative che si desiderano applicare.
- Saper riconoscere i differenti formati e le sue applicazioni.
-

MODULO 2. L'IMMAGINE COORDINATA DI BASE

Conoscenze

- Il concetto d'immagine coordinata.
- Gli elementi dell'immagine coordinata base: la carta intestata, il biglietto da visita, la busta.
- L'iter progettuale.

Competenze

- Sapere creare un'immagine coordinata.
- Sapere distinguere gli elementi visivi dell'immagine coordinata.
- Sapere procedere secondo un corretto iter progettuale.

MODULO 3. CREAZIONE DEL MESSAGGIO PUBBLICITARIO

U.D.1 – Gli elementi costitutivi di un annuncio pubblicitario

U.D.2 – Analisi compositiva di un annuncio pubblicitario

U.D.3 – Progettazione di una pagina pubblicitaria

Conoscenze

- L'iter progettuale.
- La pagina pubblicitaria.
- I formati.
- Le forze e le tensioni visive.
- Il visual.
- La headline, il bodycopy, il payoff, il marchio, il logotipo.

Competenze

- Applicare le conoscenze teoriche in situazioni reali attraverso metodologie operative corrette e specifiche.
- Saper utilizzare un corretto iter progettuale.
- Saper impostare tutti gli elementi comunicativi.

MODULO 4 - MANIFESTO, POSTER, LOCANDINA

U.D.1 Il progetto di un Manifesto, poster, locandina.

Conoscenze

- Il manifesto, il poster, la locandina: formati, caratteristiche e uso.
- L'iter progettuale del manifesto, del poster, e della locandina

Competenze

- Saper utilizzare un corretto iter progettuale
- Saper impostare tutti gli elementi comunicativi del manifesto, del poster e della locandina.

MODULO 5 - LA BROCHURE

U.D.1 Il progetto della brochure.

Conoscenze

- L'iter progettuale
- Le pagine e la struttura dell'opuscolo
- Il formato

- i testi e le illustrazioni (foto)
- Competenze**
- Saper utilizzare un corretto iter progettuale
 - Saper impostare tutti gli elementi comunicativi dell'opuscolo

MODULO 6 - IL PACKAGING

U.D.1 Il progetto del packaging.

Conoscenze

- L'iter progettuale. La forma. I materiali. La fustella. Il package.

Competenze

- Saper utilizzare un corretto iter progettuale
- Saper costruire il volume-forma
- Saper costruire lo schema per realizzare la fustella
- Saper realizzare la veste grafica del prodotto
- Saper realizzare il prodotto

MODULO 7 - IL PRODOTTO E L'AZIENDA

Conoscenze

- Il prodotto
- L'azienda
- Il mercato
- Le 4 P

Competenze

- Saper elaborare i dati appresi ed applicarli nelle esercitazioni proposte
- Sviluppare una capacità d'analisi che si concretizza nella produzione di una relazione sugli elaborati progettati.

MODULO 8 – SOFTWARE DI SETTORE (TRASVERSALE)

U.D.1 - Software per il disegno vettoriale (Adobe Illustrator)

Conoscenze

- Conoscere le funzioni avanzate del programma vettoriale
- Conoscere le fasi operative avanzate per realizzare un disegno al computer

Competenze

- Applicare le conoscenze acquisite seguendo un giusto percorso operativo
- Utilizzare il software in maniera appropriata per la realizzazione dei propri progetti

U.D.2 - Software per il trattamento delle immagini (Adobe Photoshop)

Conoscenze

- Conoscere le funzioni avanzate del programma
- Conoscere le fasi operative avanzate per trasformare un'immagine

Competenze

- Applicare le conoscenze acquisite seguendo un giusto percorso operativo
- Utilizzare il software in maniera appropriata per il trattamento delle immagini

CLASSE QUINTA

MODULO 1. PROGETTAZIONE EDITORIALE

U.D.1 – La progettazione grafica

Conoscenze

- l'iter di progettazione e le sue applicazioni
- La necessita di elaborare un "iter progettuale" per lo sviluppo di un progetto grafico editoriale.

Competenze

- Saper realizzare un prodotto grafico editoriale
- Sapere procedere secondo un corretto iter progettuale.
- Saper produrre elaborato pronto per la stampa - "finish layout".
- Essere in grado di utilizzare le diverse applicazioni a seconda delle necessita e le strategie operative che si desiderano applicare.

MODULO 2. IL MESSAGGIO PUBBLICITARIO

U.D.1 – Gli elementi costitutivi di un annuncio pubblicitario

U.D.2 – Analisi compositiva di un annuncio pubblicitario

U.D.3 – Progettazione di una pagina pubblicitaria

Conoscenze

- L'iter progettuale.

Largo Zecca, 4 - 16124 GENOVA

Tel. 010/247.07.78 - Fax 010/251.29.81- E-mail geis00600r@istruzione.it

- La pagina pubblicitaria.
- I formati.
- Le forze e le tensioni visive.
- Il visual.
- La headline, il bodycopy, il payoff, il marchio, il logotipo.

Competenze

- Applicare le conoscenze teoriche in situazioni reali attraverso metodologie operative corrette e specifiche.
- Saper utilizzare un corretto iter progettuale.
- Saper impostare tutti gli elementi comunicativi.

MODULO 3. STORIA DELLA PUBBLICITÀ

U.D.1 – La nascita della pubblicità

U.D.2 – L'influenza dei movimenti artistici nel manifesto pubblicitario

U.D.3 – Lo sviluppo della pubblicità in relazione alla società moderna

Conoscenze

- Storia della pubblicità dalla fine del XIX secolo
- Analisi dei manifesti storici e inquadramento dello stile artistico corrispondente
- L'uso dell'immagine nella pubblicità nella sua evoluzione

Competenze

- Applicare le conoscenze teoriche in situazioni reali attraverso metodologie operative corrette e specifiche.
- Saper individuare lo stile dei principali artisti

MODULO 4 - MANIFESTO, POSTER, LOCANDINA

U.D.1 Il progetto di un Manifesto, poster, locandina.

Conoscenze

- Il manifesto, il poster, la locandina: formati, caratteristiche e uso.
- L'iter progettuale del manifesto, del poster, e della locandina

Competenze

- Saper utilizzare un corretto iter progettuale
- Saper impostare tutti gli elementi comunicativi del manifesto, del poster e della locandina.

MODULO 5 - LA BROCHURE

U.D.1 Il progetto della brochure.

Conoscenze

- L'iter progettuale
- Le pagine e la struttura dell'opuscolo
- Il formato
- i testi e le illustrazioni (foto)

Competenze

- Saper utilizzare un corretto iter progettuale
- Saper impostare tutti gli elementi comunicativi dell'opuscolo

MODULO 6 - IL PACKAGING

U.D.1 Il progetto del packaging.

Conoscenze

- L'iter progettuale. La forma. I materiali. La fustella. Il package.

Competenze

- Saper utilizzare un corretto iter progettuale
- Saper costruire il volume-forma
- Saper costruire lo schema per realizzare la fustella
- Saper realizzare la veste grafica del prodotto
- Saper realizzare il prodotto

MODULO 7 – LA CAMPAGNA PUBBLICITARIA

Conoscenze

- La marca e l'identità aziendale
- gli elementi di marketing della comunicazione
- l'agenzia pubblicitaria
- La campagna pubblicitaria.

Competenze

- Saper individuare l'importanza della Marca e del Brand Aziendale
- analizzare campagne pubblicitarie esistenti
- Sviluppare un restyling di una campagna pubblicitaria

MODULO 8 – SOFTWARE DI SETTORE (TRASVERSALE)

U.D.1 - Software per il disegno vettoriale (Adobe Illustrator)

Largo Zecca, 4 - 16124 GENOVA

Tel. 010/247.07.78 - Fax 010/251.29.81 - E-mail geis00600r@istruzione.it

Conoscenze

- Conoscere le funzioni avanzate del programma vettoriale
- Conoscere le fasi operative avanzate per realizzare un disegno al computer

Competenze

- Applicare le conoscenze acquisite seguendo un giusto percorso operativo
- Utilizzare il software in maniera appropriata per la realizzazione dei propri progetti

U.D.2 - Software per il trattamento delle immagini (Adobe Photoshop)

Conoscenze

- Conoscere le funzioni avanzate del programma
- Conoscere le fasi operative avanzate per trasformare un'immagine

Competenze

- Applicare le conoscenze acquisite seguendo un giusto percorso operativo
- Utilizzare il software in maniera appropriata per il trattamento delle immagini

U.D.1 - Software per l'impaginazione (Adobe In Design)

Conoscenze

- Conoscere le funzioni del programma di impaginazione in Design
- Conoscere le fasi operative avanzate per realizzare un'impaginazione di una rivista/brochure/libro

Competenze

- Applicare le conoscenze acquisite seguendo un giusto percorso operativo
- Utilizzare il software in maniera appropriata per la realizzazione dei propri progetti