

QUADRO DI RIFERIMENTO

LICEO ARTISTICO INDIRIZZO: **Grafica**

DISCIPLINA: **Laboratorio di Grafica**

ANNO DI CORSO: **classe Quarta**



MODULO	TECNICHE E PROCEDURE FONDAMENTALI	ABILITÀ RELATIVE AI CONTENUTI	COMPETENZE SETTORIALI
1. La sintassi del campo visivo e la percezione degli elementi grafici.	Esercitazioni applicative della sintesi additiva e sottrattiva con tecniche laboratoriali attraverso l'utilizzo di software appropriati.	Saper applicare coerentemente le varie tecniche di rappresentazione grafica nei processi operativi, sviluppare la conoscenza anche in riferimento ai supporti scelti o utilizzati.	Avere la capacità di applicare le conoscenze per portare a termine compiti e risolvere problemi.
2. Comunicazione analogica, astratta e simbolica. Il carattere tipografico (microtipografia).	Composizione e allineamento; articolazione del testo; readability e legibility; colore.		Avere la capacità comprendere, utilizzando i <i>software</i> adeguati, le sequenze pratico-metodologiche del disegno digitale, della rappresentazione e della rielaborazione grafica.
3. Il marchio	Logogramma, tipogramma, logotipo, sigla monogramma, pittogramma, iconogramma, ideogramma, marchio composto e marchio verbo-visivo.	Saper identificare ed applicare coerentemente le attrezzature tecniche e le tecnologie in uso, soprattutto ai fini della progettazione e produzione grafica, specificando gli aspetti e le connessioni allusive e lampanti tra il marchio ideato e l'azienda.	
4. Identità visiva	Realizzazione di tutti i prodotti inerenti alla progettazione dell'immagine coordinata.	Saper stabilire nell'elaborazione computerizzata i diversi elementi che distinguono i diversi procedimenti di stampa.	Avere la capacità di adoperare i software grafici specifici per disporre e collegare l'immagine comunicativa dei vari prodotti stampati.

5. Il prodotto editoriale	Impaginazione digitale: apprendimento e applicazione dei programmi informatici specifici.	Saper realizzare qualsiasi stampato in modo autonomo e consapevole.	Avere la capacità di utilizzare in modo avanzato i software specifici di impaginazione digitale determinando e realizzando qualsiasi stampato in modo indipendente.
6. La fotografia analogica e digitale	Strumenti di lettura e decodifica dell'immagine: sperimentare gli elementi compositivi e comunicativi del linguaggio grafico-pubblicitario e fotografico. Immagine, bitmap vettoriale risoluzione e formati elettronici più diffusi.		Lo studente al termine del secondo biennio sarà in grado di organizzare un lavoro in team e a contenere e gestire il tempo della realizzazione di un progetto.
7. Gli elementi avanzati della grafica computerizzata	Utilizzo del software adeguato per la realizzazione del prodotto finale.		
8. Materiale ecosostenibili	Valutazione sull'impatto ambientale delle materie e delle tecniche in uso.		
9. Impaginazione digitale	Impaginazione digitale: apprendimento e applicazione dei programmi informatici specifici.		

10. Packaging

Packaging: il disegno dell'imballaggio di un prodotto; conoscere le pieghe, le cordonature, i materiali; conoscere e disegnare una fustella; eventuale sviluppo tridimensionale del modello.

