

Nuclei di apprendimento fondamentali del secondo biennio Indirizzo di GRAFICA – Discipline grafiche -					
Contenuti	Obiettivi di apprendimento		Obiettivi per competenze minime di apprendimento	Tempi	Prerequisiti
	Conoscenze / abilità	Competenze			
<p>Principi e regole della comunicazione</p> <p>Fondamenti culturali e teorici della grafica e della comunicazione</p> <p>La fotografia</p> <p>La grafica d'arte e mass media</p> <p>Il brief</p> <p>L'iter progettuale a mano libera e in digitale</p> <p>La composizione nel layout di immagini, grafica e testo per realizzare artefatti grafici.</p> <p>Le immagini e le illustrazioni</p> <p>Il disegno digitale differenze tra vettore e raster</p> <p>Il lettering anatomia e caratteristiche formali e stilistiche</p> <p>Il colore ed il B/N</p>	<p>Conoscere la progettazione e la figura professionale del grafico;</p> <p>conoscere il lessico specialistico;</p> <p>utilizzare il PC, il tablet, lo smartphone;</p> <p>conoscere e utilizzare i software specifici per la realizzazione di un prodotto grafico;</p> <p>saper individuare il concetto da comunicare</p>	<p>Utilizzare in modo consapevole gli strumenti grafici e digitali, le tecniche di stampa, della produzione di immagini, foto e illustrazioni e lettering in risposta ad obiettivi di comunicazione e marketing marchio, immagine coordinata, editoria, stampati commerciali, pubblicità</p> <p>Pianificazione di un progetto di comunicazione seguendo le indicazioni della committenza, le richieste di mercato, il target</p> <p>La conoscenza e l'utilizzazione di tecniche, materiali e strumenti.</p>	<p>Conoscere ed organizzare il campo progettuale, lo spazio attraverso l'utilizzo di specifici strumenti da quelli manuali a quelli digitali, atti alla realizzazione di un progetto grafico e del relativo prototipo grafico;</p> <p>La realizzazione e l'impaginazione con i software appropriati di artefatti di varia natura per stampa, web e dispositivi</p>	<p>Primo e secondo quadrimestre</p>	<p>conoscenza del linguaggio visuale e degli elementi della grammatica visiva;</p> <p>struttura del campo visivo;</p>

Nuclei di apprendimento fondamentali del QUINTO ANNO

Indirizzo di GRAFICA – Discipline grafiche -

Contenuti	Obiettivi di apprendimento		Obbiettivi per competenze minime di apprendimento	Tempi	Prerequisiti
	Conoscenze / abilità	Competenze			
<p>La grafica editoriale</p> <p>I diversi tipi di supporti per la stampa e relative funzioni</p> <p>La polivalenza delle illustrazioni grafiche</p> <p>La stampa digitale e le sue molteplici funzioni</p>	<p>Dimostrare padronanza nelle tecniche e procedure specifiche</p> <p>conoscere il lessico specialistico;</p> <p>utilizzare il PC, il tablet, lo smartphone;</p> <p>conoscere e utilizzare i software specifici per la realizzazione di un prodotto grafico;</p> <p>saper individuare il concetto da comunicare il target</p>	<p>Utilizzare in modo autonomo e consapevole in base alle esigenze richieste i software più adatti alla realizzazioni di prodotti grafici</p> <p>saper codificare un brief in prototipo tenendo presente le esigenze di committenza, le richieste di mercato, il target ;</p> <p>Saper lavorare in team;</p> <p>Documentare, motivare e presentare progetti con disegni e realizzazione di prototipi</p> <p>Comunicare con efficacia il proprio pensiero concettuale e progettuale; esporre e motivare le scelte fatte</p> <p>Interpretare i dati di contesto e realizzare gli elaborati in modo autonomo e originale</p>	<p>Conoscenze pregresse e padronanza nell' utilizzare codici ed elementi grammaticali di base nel riconoscere e utilizzare gli strumenti e le tecniche relativi ai diversi linguaggi e le regole della comunicazione visiva</p>	<p>Primo e secondo quadrimestre</p>	<p>conoscenza l'iter progettuale per la realizzazione di un prodotto grafico sia a mano che in digitale;</p> <p>capacità di realizzare un prototipo grafico</p>