

PROGRAMMA CONSUNTIVO
PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE

CLASSE 4^H - a. s. 2022-2023 - Docente: *Marino Bortolotti*

FINALITA'

- ❑ Metodi e criteri di composizione grafico-visiva bi e tridimensionale.
- ❑ Fasi della progettazione del prodotto grafico.
- ❑ Software e hardware per l'input e l'output digitale dei prodotti grafico visivi
- ❑ Caratteristiche tecniche, funzionali ed estetiche dei prodotti grafici.

ABILITÀ

- ❑ Scegliere gli strumenti in funzione del prodotto da realizzare.
- ❑ Selezionare i materiali idonei alla realizzazione del prodotto.
- ❑ Scegliere modalità espressive in relazione all'efficacia e all' impatto visivo del prodotto.
- ❑ Scegliere le applicazioni software e i dispositivi hardware per l'acquisizione e l'elaborazione di elementi comunicativi di base;
- ❑ Progettare, realizzare e presentare prodotti grafici, fotografici e video sulla base dell'analisi dei contenuti, del tipo di interazione con l'utenza e delle finalità comunicative.

MODULO -1- GRAFICA EDITORIALE

- ❑ Software e hardware per l'input e l'output digitale dei prodotti grafico visivi;
- ❑ Caratteristiche tecniche, funzionali ed estetiche dei prodotti grafici, multimediali;
- ❑ Progetto per la rivista con l'uso di *Indesign CC*;

MODULO -2- GRAFICA E PUBBLICITÀ

- ❑ Progetto per il Manifesto e Pieghevole in coordinato (*Rassegna cinematografica*);
- ❑ Progetto "Autunno del FAI" - studio e realizzazione di pannelli esplicativi della storia dell'edificio che ospita l'Istituto;
- ❑ Realizzazione bidimensionale (*Adobe Illustrator*®, *Photoshop*®) e tridimensionale per la copertina e del libro "FAHRENHEIT 451" (*Cinema 4D-S24*®).

MODULO -4- PRODOTTI MULTIMEDIALI

- ❑ Grammatica Visiva: equilibrio, composizione, la forma_e il colore.;
- ❑ Conoscenza dei software per l'elaborazione di immagini;
- ❑ Cenni sulle tecniche d'uso di WordPress per la produzione del sito per la rassegna cinematografica "DIFFERENT LOOKS".

LEZIONI PROPEDEUTICHE:

- Uso di *Photoshop*® per il ritaglio e il fotoritocco delle immagini e loro utilizzo per l'editoria;
- Uso di *Indesign*® per la produzione a stampa;
- Uso di *Cinema 4D-S24*®: produzione e visualizzazione tridimensionale;
- Uso di WordPress cenni per la produzione web.

Il contenuto della Modulo. 3: GRAFICA E ANIMAZIONE inserito nella programmazione iniziale sarà meglio affrontato il prossimo anno scolastico.

Ferrara 7 Giugno 2023

I Rappresentanti di classe

Il Docente
