

LIBRO DI TESTO: **Competenze grafiche PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE**, Legnani, Mastrantuono, Peraglie, Soccio **CLITT Editore** (*ore settimanali 4*)

PROGRAMMA DI PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE

COMPETENZE: Usa correttamente i software in possesso dell'Istituto: Illustrator, Photoshop e Indesign; Pianifica e Realizza, una comunicazione efficace e coerente.

CONOSCENZE: Consolidamento delle capacità di organizzare un "messaggio" visivo; Capacità di organizzare in una gabbia sia pur semplici elementi diversi come immagini, testi e grafismi.
utilizzare e gestisce pacchetti informatici dedicati;
progettare e coordina la comunicazione grafica e multimediale attraverso l'uso di diversi supporti.
Comprensione, funzionamento ed interazione tra immagine-lettering-colore e funzionalità della pagina realizzata e collegamenti ipertestuali;
Approfondimento delle conoscenze progettuali, percettive, strutturali, formali e creative.

ABILITA': Applica correttamente le istruzioni e sa individuare percorsi adeguati. Riconosce i problemi ed attiva strategie adeguate a fornire soluzioni. Individua strategie e formula soluzioni.
Capacità di visualizzare con varie tecniche quanto richiesto dal brief.
Riconoscimento dei principali sistemi di stampa.
conoscenza del software per la grafica vettoriale (illustrator) e l'impaginazione (indesign).

OBIETTIVI MINIMI: Scelta consapevole degli strumenti e dei supporti.
Rispetto delle fasi dell'iter progettuale.
Minima capacità di analisi ed impaginazione di testi e immagini in un "formato" dato.
Minima conoscenza del software per la grafica 3D (*Cinema 4D-S24*), e applicativi per la produzione di animazioni video.
Capacità di comporre gli elementi all'interno di forme semplici.
minima conoscenza del software per la grafica vettoriale (*illustrator*), l'impaginazione (*indesign*) e il web (*Sites*).

UNITA' DIDATTICHE

CONTENUTI:

Modulo 1 PRODOTTO A STAMPA:

Catalogo marchio di abbigliamento:

Analisi e Studio di esempi esistenti;

Progetto del logo della marca, grafica della copertina e impaginazione delle prime pagine interne.

Modulo 3 LA CAMPAGNA PUBBLICITARIA (1): stampa e web

Progetto del “marchio logotipo per campagna di sensibilizzazione alla scelta di packaging ecosostenibili”;

Progetto per “pagina pubblicitaria, manifesto e pieghevole”;

Progetto di montaggio video per “spot campagna di sensibilizzazione alla scelta di packaging ecosostenibili”.

Modulo 2 MODELLAZIONE 3D cenni:

Modellazione di un elemento tridimensionale utile all’annuncio stampa.

RESTYLING DEL MARCHIO - PAGINA PUBBLICITARIA – BANNER E SITO WEB per “BION 3”

Progetto del "Logotipo";

Progetto della "Pagina pubblicitaria";

Progetto per il “Banner animato”;

Progetto del "Sito".

Modulo 4 PRODOTTI MULTIMEDIALI/ WEB E SOCIAL

Cenni sulle funzioni principale di WordPress.

ISTRUZIONE SUI PROGRAMMI:

INDESIGN-CC, PHOTOSHOP, WORDPRESS, CINEMA 4D-S24, PREMIERE.

Tutte le attività si sono svolte in generale in un clima di correttezza relazionale e rispetto delle modalità stabilite. I risultati sono generalmente discreti, in alcuni casi più che sufficienti. Carente è ancora la parte relativa alla teoria che governa la disciplina che per alcuni è solo di semplice distribuzione compositiva e ancora priva di quella rielaborazione critica e giusto approfondimento del fare “progettazione”.

Diverse sono state le esercitazioni grafiche a cui la classe è stata sottoposta ed i risultati sono nel complesso discreti.

Importante è stato l’apporto dei diversi strumenti informatici presenti in Istituto. Spesso nella formulazione delle gabbie e delle strutture di impaginazione gli allievi hanno proceduto sostituendo il *layout manuale* con un documento prodotto direttamente a computer utilizzando Indesign.

Ogni esercitazione è sempre stata preceduta dall’analisi delle richieste del brief al fine di definire una strategia efficace per facilitare la formulazione di soluzioni grafiche diverse, interessanti e coerenti.

È stata simulata la seconda prova scritta e si procederà con la simulazione anche del colloquio d’esame.