



Disciplina: PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE

Titolo: la comunicazione grafica e multimediale: il contesto, gli strumenti e i prodotti.

Classe: 3Tg

Libro "Competenze Grafiche" Silvia Legnani, Catia Mastantuono, Tiziana Peraglie, Rita Soccio ISBN 978-88-08-92033-1

Codice: A1 S Tec Gra

Ore previste: 66

Conoscenze

- BASIC GRAPHIC DESIGN (Pg 13-21)
Introduzione al graphic design
Grafica e visual design
I prodotti grafici multimediali
- ELEMENTI DI PROGETTAZIONE GRAFICA DI BASE (Pg. 35-71)
Il lettering
Il colore
il colore nel prodotto grafico multimediale
- PROGETTAZIONE GRAFICA E PSICOLOGIA DELLA FORMA (Pg. 162-167)
- TECNICHE E LINGUAGGI DELLA COMUNICAZIONE: PRINCIPI DI COMPOSIZIONE GRAFICA (Pg. 73-101)
Fondamenti di composizione grafico-visiva
I principi della configurazione del campo

Utilizzo di Adobe Illustrator e Adobe Photoshop per la realizzazione di elaborati relativi agli argomenti sopracitati.

Abilità

Riconoscere le caratteristiche fondamentali della produzione grafica multimediale.

Essere in grado di utilizzare gli elementi e i principi fondamentali della composizione grafica.

Sviluppo metodologico

Lezione frontale, lezione partecipata, attività in laboratorio, lavoro di gruppo, utilizzo di audiovisivi, visite guidate, supporti informatici, interventi di esperti.

Riferimenti per la verifica

Prove di carattere scritto/grafico



Disciplina: PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE

Titolo: Comunicazione pubblicitaria

Classe: 3Tg

Codice: B1 S Tec Gra

Ore previste: 66

Conoscenze

- INTRODUZIONE ALLA COMUNICAZIONE PUBBLICITARIA (Pg. 102-107)
- PROGETTARE UN ANNUNCIO PUBBLICITARIO (Pg. 232-240)

- L'AFFISSIONE (Pg. 242-252)

Utilizzo di Adobe Illustrator e Adobe Photoshop per la realizzazione di elaborati relativi agli argomenti sopracitati.

Abilità

Essere in grado di elaborare prodotti pubblicitari e conoscere il contesto professionale grafico-pubblicitario. Costruire il messaggio rispettando i principi della configurazione visiva e le regole gerarchiche impaginative.

Sviluppo metodologico

Lezione frontale, lezione partecipata, attività in laboratorio, lavoro di gruppo, utilizzo di audiovisivi, visite guidate, supporti informatici, interventi di esperti.

Riferimenti per la verifica

Prove di carattere scritto/grafico