



### PROGRAMMA SVOLTO

Docente	<b>Paiocchi Carlo</b>
Materia:	<b>Disegno Grafico</b>
Classe:	<b>III L</b>
a. s.:	<b>2021 - 2022</b>

<b>N. mod.</b>	<b>Titolo del modulo</b>	<b>Argomenti e attività svolte</b>
1	Elementi di comunicazione visiva	Fornire conoscenze base sulla comunicazione visiva. Come si legge e come funziona un'immagine. Pittogrammi e narrazioni. Progettare origami
2	Introduzione alla grafica digitale vettoriale con illustrator	Far comprendere come si forma una immagine digitale distinguendo tra immagine Vettoriale e Bitmap. Piena conoscenza di come si compone e si organizza un'immagine secondo regole grafiche precise. Sapere organizzare ed effettuare una buona immagine: dalla bozza su carta fino all'immagine digitalizzata. UTILIZZO: Realizzazione di elaborati come: buste, carte intestate, calendari, depliant, brochure, riviste e presentazioni con l'utilizzo dei software grafici Adobe. Utilizzo di Illustrator per realizzazione di immagini vettoriali complesse. Utilizzo di Indesign per creazione di impaginati. Utilizzo delle griglie compositore. Utilizzo degli strumenti come: elaborazione tracciati, crea forme, ed altri. Utilizzo dello strumento Testo in maniera coerente con la teoria inerente i Font e i Caratteri sia sans che serif. Realizzazione di Pittogrammi con Illustrator. Utilizzo di Indesign per la realizzazione di infografiche. Elementi di teoria del colore: il cerchio cromatico. La sintesi additiva e sottrattiva. La classificazione dei caratteri e le loro caratteristiche estetiche e comunicative. UTILIZZO: Saper scegliere il carattere giusto a seconda delle esigenze comunicative.



		Comprensione degli strumenti teorico e pratici per la realizzazione di grafiche per l'informazione: l'infografica.
3	CODOCENZA tra Arte e Disegno grafico	Tecniche di stampa ed Arte: xilografia, calcografia, litografia, serigrafia.
4	Elementi di progettazione per il web	Conoscenza dei principali elementi che costituiscono un sito web; la struttura di un sito web: barra di navigazione e contenuti. Elementi base della programmazione html. Comprensione e utilizzo dei principali tag HTML. Creazione di alcune pagine web rispettose del linguaggio html e navigabili in maniera corretta.
5	Elementi teorici del comunicare	Cosa significa comunicare: mittente, destinatario, messaggio. Elementi base di semiotica visiva: il segno, l'interpretante, il triangolo semiotico, interpretare un messaggio. Icona, indice, simbolo. La retorica visiva. Denotare, connotare, evocare.
6	Elementi di marketing	Cosa si intende per Marketing, le leve del Marketing, il Marketing mix. Le 4P del Marketing. Prodotto, prezzo, pubblico, posizione, prestigio, promozione.
7	PCTO in classe	Progetto locandine FISIOMED Progetto infografica RSA Progetto restyling IDraulica Credarese Progetto cartolina Cor Unum Poster Progetto Richiedei
8	Progetto per "Concorso ICHEP 2022 International Conference on High Energy Physics"	Realizzazione di un logotipo ed un poster per la 41 esima edizione della Conferenza internazionale di Fisica Nucleare. Dal Brief alla realizzazione di un logotipo e di un poster con determinate caratteristiche comunicative ed estetiche.  Utilizzo: Utilizzo combinato di Photoshop, Indesign, Illustrator.