



FONDI STRUTTURALI EUROPEI **pon**



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
 Dipartimento per la Programmazione
 Direzione Generale per interventi in materia di edilizia
 scolastica, per la gestione dei fondi strutturali per
 l'istruzione e per l'innovazione digitale
 Ufficio IV

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)

Programmazione			
A.S.	2020-2021	Docente	Giuseppe Difrancesco
Disciplina	Discipline grafiche		
Classe	3°D	Indirizzo	Liceo artistico indirizzo grafica

	TITOLO DEL MODULO	CONTENUTI SVOLTI
1 Parte teorica	Tecnologie e tecniche di stampa	La storia della stampa, Gutenberg e la stampa a caratteri mobili, elementi fondamentali dei processi di stampa, pressione, supporto di stampa, elemento di contrasto e forma di stampa, grafismi e contrografismi. Processi di stampa rilievografici, incavografici, permeografici e planografici. La xilografia, tipografia, calcografia, litografia e serigrafia. La riproduzione delle immagini, retino di stampa e retinatura a colori. Litografia offset e stampa digitale.
2 Parte pratica	Progettazione e sviluppo di un moodboard	Il metodo progettuale e la moodboard. Gestione e creazione della paletta colori, font e ricerca immagine.
3 Parte teorica pratica	I monogrammi	Cos'è un monogramma, introduzione storica ed evoluzione, monogrammi intrecciati, tradizionali e moderni. Principi base per la realizzazione di un monogramma, leggibilità, soggettività, personalità e capacità distintiva. Ricerca e studio del monogramma personale, progettazione della moodboard, paletta colori e ricerca font, sviluppo delle prove di leggibilità, negativi e positivi e prove colori. Progettazione e realizzazione della presentazione del progetto come manuale di immagine.
4 Parte teorica	Le attività del design grafico	Il segno, pittogrammi e icone, isotype, il marchio, logotipo, simbolo, pittogramma e brand. Contenuti espressivi, tecniche di impiego. Immagine coordinata, carta intestata, segue pagina, biglietto da visita, invito e busta.
5 Parte teorica	Fare grafica	Il sistema design, metodi e responsabilità sociale del grafico. Il design grafico, dalla carta al progetto grafico, gli strumenti del grafico, il ruolo del pc.

		Caratteristiche e finalità del progetto, comprensione e successo. Le tecniche, la creatività, il concetto di novità. Comunicazione visiva, verbale e scritta. Metodi di progettazione, le regole e le fasi del progetto.
6 Parte pratica	Progettazione di un pittogramma e del manuale di immagine	Studio, progettazione e realizzazione del pittogramma Shumi. Progettazione della moodboard, paletta colori e ricerca font. Sviluppo e studio del pittogramma. Progettazione e realizzazione del manuale di immagine completo con paletta colori, prove di leggibilità, prove colori, negativi e positivi.
7 Parte teorica	Applicazione al design	Vincoli e condizionamenti, definizione del problema, intervista e questionario, il committente, il progetto, il design brief. Ricerca iniziale e piano di azione, concept, tecniche creative, brainstorming, mappa mentale, discussione analisi e valutazione. Primi layout, passaggi progettuali, fasi di sviluppo, prova di stampa e fase di implementazione.
8 Parte pratica	Progettazione del marchio per la Casa Museo Boschi Di Stefano	Studio, progettazione e realizzazione del marchio. Progettazione e sviluppo della moodboard, paletta colori e ricerca font. Sviluppo del marchio completo di pittogramma e logotipo. Contestualizzazione del progetto. Progettazione di un manuale di immagine completo.
9 Parte teorica	Basic design	Campo e composizione, campo punto, linea e superficie, lo spazio tridimensionale, la forma, le dimensioni, texture e pattern. Gradiente e trasparenza, colore e contrasti cromatici. Interazione tra figura e sfondo, simmetria e asimmetria, ritmo e bilanciamento, il movimento. Come creare una gerarchia, dimensione, peso, colore, contrasto, orientamento ed effetti speciali.
10 Parte pratica	Progetto FAI	Studio, progettazione e realizzazione dell'immagine coordinata della Casa Museo Boschi Di Stefano. Progettazione della carta intestata, segue pagina e biglietto da visita, con applicazione del marchio del museo realizzato precedentemente. Progettazione di un invito per una mostra, evento, che si terrà presso la Casa Museo.
11 Parte teorica	Il colore	Definizione di colore, tinta, brillantezza e saturazione. Teoria di Newton, sintesi additiva e sottrattiva, sistema colore RGB e CMYK. I campionari Pantone.
12 Parte teorica	Lettering	Sviluppo storico e disegno dei caratteri, Jenson, corsivo di Griffo, Garamond, il Romano del re, Bodoni, Times new Roman, Verdana. L'età dell'informazione. Micro e macro tipografia, la valenza comunicativa del carattere, nomenclatura e

		anatomia del carattere, stili, peso, dimensioni, larghezza. Spaziatura verticale e orizzontale. Classificazione e famiglie di font.
13 Parte pratica	Lettering	Costruzione geometrica di alcuni glifi graziati, sviluppo di due tavole, e di una tavola esplicativa con le linee di costruzione delle font e gli elementi che costituiscono un glifo, grazia, raccordo, aste.

STRUMENTI/SUSSIDI DIDATTICI

Libro di testo in adozione, dispense e materiale vario fornito dal docente, materiale vario per la progettazione e il disegno a mano, software dedicati per la grafica(pacchetto adobe), strumenti e tecnologie di condivisione online, moodle e zoom.

VERIFICHE E VALUTAZIONI	ATTIVITÀ DI RECUPERO	NOTE
Le valutazioni, che si sono svolte tramite verifiche orali e valutazione dei progetti, hanno tenuto in considerazione la crescita personale e lo sviluppo di capacità, abilità e competenze. I parametri di valutazione utilizzati, sono quelli individuati dalle griglie di valutazione dell'istituto.	Il recupero delle eventuali insufficienze e lacune è stato svolto in itinere e ha previsto la programmazione di verifiche orali di recupero e consegne di elaborati pratici, concordando con gli alunni, tempi, metodologie e contenuti.	

Data _____

Il Docente

Gli Studenti
