



UNITÀ DI APPRENDIMENTO

DISCIPLINA: Discipline grafiche

CLASSE TERZA

LICEO ARTISTICO indirizzo Grafica

COMPETENZE

- Individuare, interpretare e soddisfare le richieste comunicative del committente attraverso lo studio del mercato e del target.
- Progettare mediante l'utilizzo delle regole della microtipografia.
- Elaborare, organizzare, strutturare segni e forme che abbiano un forte impatto comunicativo, simbolico e applicativo all'interno della corporate identity.

ABILITÀ

- Comprendere le regole del mercato e del marketing
- Interpretare le richieste della committenza
- Leggere e interpretare un brief
- Lavorare in team
- Distinguere le caratteristiche formali dei font e gli elementi della loro anatomia
- Saper classificare e distinguere le famiglie delle font
- Comunicare attraverso i caratteri
- Comprendere differenze e analogie tra marchio e logotipo
- Ideare, progettare e realizzare il layout di un marchio e di un logotipo
- Riprodurre il marchio nei diversi contesti comunicativi e pubblicitari
- Ideare, progettare e realizzare l'immagine coordinata
- Ideare, progettare e realizzare un poster
- Comunicare attraverso le immagini

CONOSCENZE

UDA 1 – IL METODO DELLA PROGETTAZIONE: FARE GRAFICA

Le fasi del progetto (la definizione del problema, la proposta del concept, le fasi di sviluppo, le procedure di implementazione)

Il design brief

Il mercato

Le figure dell'agenzia pubblicitaria

Dal rough al layout



Case history: analisi di un design brief e generazione del concept
UDA 2 – IL CAMPO E LA COMPOSIZIONE: BASIC DESIGN
Il campo e la composizione
I valori nel campo
Le interazioni nel campo
Il colore
Le modalità di colore
UDA 3 – LA MICROTIPOGRAFIA: I CARATTERI
La storia dei caratteri
Nomenclatura e anatomia dei caratteri
La classificazione dei caratteri
La leggibilità del carattere
Il peso, la spaziatura, lo stile, il colore del carattere
UDA 4 – COMUNICARE CON LE IMMAGINI
La fotografia e la grafica
L'illustrazione
I maestri dell'illustrazione (analisi di illustratori celebri)
L'illustrazione e le tecniche pittoriche (acquerello, pastello, tempera, inchiostro, acrilico, aerografo, pennarello)
Artefatto: progettazione di una illustrazione (elaborata con tecnica a scelta tra quelle indicate, compresa la fotografia)
UDA 5 – MARCHIO E LOGOTIPO
Il pittogramma
Il logotipo
Il marchio
Analisi di marchi celebri
Il manuale d'uso del marchio
L'immagine coordinata (biglietto da visita, carta intestata, busta da lettera)
Artefatto: progettazione di pittogrammi, marchi e logotipi. Progettazione immagine coordinata
UDA 6 – L'IMPAGINAZIONE: LA COMPOSIZIONE
Il campo grafico (il formato, le misure, i margini)
La gabbia e la griglia di impaginazione
Le tipologie di allineamenti (a bandiera, giustificato, centrato, a sagoma, asimmetrico)
Le regole dell'impaginazione
Artefatto: progettazione di una locandina/poster



ABILITÀ MINIME

- Leggere e interpretare un brief
- Saper classificare e distinguere le famiglie di font
- Comprendere differenze e analogie tra marchio e logotipo.
- Ideare, progettare e realizzare il layout di un marchio e di un logotipo
- Comunicare attraverso le immagini

CONOSCENZE ESSENZIALI

- Le fasi del progetto (la definizione del problema, la proposta del concept, le fasi di sviluppo, le procedure di implementazione)
- Il design brief
- Dal rough al layout
- Il campo grafico, la composizione, la gabbia di impaginazione
- Il colore
- Nomenclatura e anatomia dei caratteri
- La costruzione del carattere
- La fotografia e la grafica
- L'illustrazione
- Il marchio e il logotipo

TIPOLOGIA DI VERIFICHE

Prova grafica – pratica e presentazione elaborato