**MATERIA: PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE**

**Indirizzo: Grafica e Comunicazione**

**Competenze di base da acquisire nel secondo biennio (Terza e Quarta classe)**

* Conoscere il concetto di multimedialità applicata alla grafica, l'immagine digitale, i principali metodi di produzione delle immagini digitali: raster e vettoriale
* **Utilizzare pacchetti informatici dedicati.**
* Individuare le strumentazioni e le tecniche adatte alla produzione di prodotti grafici
* **Progettare e realizzare prodotti di comunicazione fruibili attraverso differenti canali, scegliendo strumenti e materiali in relazione ai contesti d’uso e alle tecniche di produzione.**
* Utilizzare le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca e approfondimento disciplinare.
* Lavorare in gruppo cooperando al raggiungimento dello scopo prefissato.

**CONTENUTI**

**CLASSI TERZE**

**MODULO 1:** **STUDIO E USO DEL LETTERING**

***Tempi previsti***: da Settembre a Dicembre

***Prerequisiti:*** Riconoscere gli elementi caratterizzanti lo stile di una lettera alfabetica, riconducendola alla famiglia di appartenenza.Conoscere gli strumenti e metodi per la costruzione di un carattere.

***Obiettivi***: Saper realizzare, attraverso schizzi e schemi, gli elementi che costituiscono una lettera alfabetica e metterli in relazione tra loro per formare nuovi segni visivi.

***UNITA’ DIDATTICHE***

1. **IL MONOGRAMMA** - Studio del monogramma: esempi, il monogramma delle case editrici; il monogramma delle case di moda.

*Esercitazione: Ideazione di un monogramma personalizzato attraverso le forme geometriche.*

*Metodologia: progettazione in classe attraverso il disegno grafico e realizzazione dei definitivi in vettoriale attraverso il software Adobe Illustrator.*

1. **IL LOGOTIPO -** Studio del logotipo: esempi, il logotipo delle case editrici; il logotipo delle case di moda; ecc

*Esercitazione: Ideazione di logotipo personalizzato attraverso l’uso di font a piacere. Metodologia: progettazione in classe attraverso il disegno grafico e realizzazione dei definitivi in vettoriale attraverso il software Adobe Illustrator*

1. **LA PAROLA COME IMMAGINE –** Il calligramma e il tipogramma, riferimenti storici, esempio il Futurismo e le parole in libertà.

*Esercitazione: Ideazione di un calligramma o tipogramma.*

*Metodologia: progettazione in classe attraverso il disegno grafico e realizzazione dei definitivi in vettoriale attraverso il software Adobe Illustrator*

1. **IL MARCHIO**: Tipi e funzione di un marchio. L’iter progettuale: dalla costruzione alle prove di leggibilità, riproducibilità e prove colore.

*Esercitazione: Ideazione di un marchio attraverso le forme geometriche. Metodologia: progettazione in classe attraverso il disegno grafico e realizzazione dei definitivi in vettoriale attraverso il software Adobe Illustrator*

**MODULO 2:** **IMMAGINE CORDINATA**

***Tempi previsti***: da Gennaio a Marzo

***Prerequisiti :*** Conoscenza di base delle metodologie progettuali.

***Obiettivi*** : Saper interpretare le esigenze comunicative di un’ azienda, di un ente o di un prodotto. Saper applicare agli elementi grafici ai diversi prodotti della comunicazione aziendale di base (biglietto, carta intestata, busta e gadget)

***UNITA’ DIDATTICHE***

1. **L'IMMAGINE COORDINATA** – L’immagine coordinata di un’azienda e di un ente.
2. **IL BIGLIETTO DA VISITA –** Tipi e formati
3. **LA CARTA INTESTATA**
4. **LA BUSTA DA LETTERA –** Tipi e formati
5. **IL GADGET COORDINATO -**  bags, carta da pacchi, maglie ecc.

*Esercitazione: Ideazione dell’immagine coordinata di un ente e di un’azienda. Metodologia: progettazione in classe attraverso il disegno grafico e realizzazione dei definitivi in vettoriale attraverso il software Adobe Illustrator, utilizzo di mockup.*

**MODULO 3:** **LA CARTOLINA**

***Tempi previsti***: da Aprile a Maggio

***Prerequisiti :*** Conoscenza di base delle metodologie progettuale. Conoscenza di base del software per il disegno grafico Adobe Illustrator.

***Obiettivi*** : Saper progettare e realizzare un prodotto grafico semplice per un evento.

***UNITA’ DIDATTICHE***

1. **LA CARTOLINA –** storia, tipi (cartolina postale, cartolina-invito, cartolina come elemento coordinato), formati.
2. **GLI ELEMENTI COMPOSITIVI –** Equilibrio degli elementi di un progetto in bianca e volta.

*Esercitazione: Ideazione di una cartolina a piacere dello studente oppure vedi esercitazione di Laboratori Tecnici e progettare una cartolina per una mostra fotografica. Metodologia: Progettazione in classe attraverso il disegno grafico e realizzazione dei definitivi in vettoriale attraverso il software Adobe Illustrator o Adobe Photoshop, utilizzo di mockup.*

**MATERIA: PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE**

**Indirizzo: Grafica e Comunicazione**

**Competenze di base da acquisire nel secondo biennio (Terza e Quarta classe)**

* Conoscere il concetto di multimedialità applicata alla grafica, l'immagine digitale, i principali metodi di produzione delle immagini digitali: raster e vettoriale
* **Utilizzare pacchetti informatici dedicati.**
* Individuare le strumentazioni e le tecniche adatte alla produzione di prodotti grafici
* **Progettare e realizzare prodotti di comunicazione fruibili attraverso differenti canali, scegliendo strumenti e materiali in relazione ai contesti d’uso e alle tecniche di produzione.**
* Utilizzare le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca e approfondimento disciplinare.
* Lavorare in gruppo cooperando al raggiungimento dello scopo prefissato.

**CONTENUTI**

**CLASSI QUARTE**

**MODULO 1:** **COMPOSIZIONE ED IMPAGINAZIONE GRAFICA**

***Tempi previsti***: da Settembre a Dicembre

***Prerequisiti :*** Conoscenza di base delle metodologie progettuali. Conoscenza di base del software per il disegno grafico Adobe Illustrator. Saper progettare e realizzare un prodotto grafico semplice per un evento.

***Obiettivi*** : Saper tracciare la griglia per un progetto commerciale rispettando gli equilibri della pagina e gli obiettivi della comunicazione.

***UNITA’ DIDATTICHE***

1. **LA COMPOSIZIONE TIPOGRAFICA**: la griglia di impaginazione e i principi di organizzazione del campo visivo. Tensioni e forze visive. Principi d’impaginazione: vicinanza, allineamento, contrasto e ritmo.
2. **L’IMPAGINATO COMMERCIALE**: l’annuncio pubblicitario e gli elementi che lo compongono. L’annuncio a mezzo stampa, l’annuncio per il web (banner). I formati per la stampa e per il web.

*Esercitazione: Ideazione di un annuncio pubblicitario a mezzo stampa e per il web con tutti gli elementi (visual, head line, bodycopy e packshot). Metodologia: progettazione in classe attraverso il disegno grafico e realizzazione dei definitivi in vettoriale attraverso il software Adobe Illustrator.*

1. **IL MANIFESTO**: tipi e funzioni del manifesto, gli elementi che lo compongono, formati di stampa: dal 70X100m al 3x6m.

 *Esercitazione: Ideazione di un manifesto pubblicitario, riferimenti storici alla grafica del Novecento alcuni esempi L. Cappiello, M. Dudovich, M. Huber ecc*

*Metodologia: progettazione in classe attraverso il disegno grafico e realizzazione dei definitivi in vettoriale attraverso il software Adobe Illustrator.*

**MODULO 2:** **IL PIEGHEVOLE**

***Tempi previsti***: da Gennaio a Marzo

***Prerequisiti :*** Conoscenza di base delle metodologie progettuali. Conoscenza di base dei software *Adobe Photoshop*, Adobe Illustrator e *Adobe InDesign*. Saper progettare rispettando gli equilibri dei formati attraverso l’uso di gabbie d’impaginazione.

***Obiettivi*** : Saper tracciare la griglia per un prodotto pieghevole. Saper produrre e presentare in modo autonomo un prodotto pieghevole, che soddisfi le richieste della commessa.

***UNITA’ DIDATTICHE***

1. **COS’ È IL PIEGHEVOLE**: storia, funzione e tipologie.
2. **STUDIO DEGLI ELEMENTI DI UN PIEGHEVOLE**: le gerarchie del testo, titoli, contenuti e informazioni, numero e sequenza facciate e gli elementi grafici: filetti, riquadri, fondini, cornici, ecc. L’ingombro e l’inserimento delle immagini.

*Esercitazione: Ideazione e realizzazione di un prodotto pieghevole.*

*Metodologia: progettazione in classe attraverso il disegno grafico e realizzazione dei definitivi in vettoriale attraverso il software Adobe Illustrator e Adobe InDesign.*

**MODULO 3:** **PACKAGING**

***Tempi previsti***: da Aprile a Maggio

***Prerequisiti :*** Conoscenza di base delle metodologie progettuali. Conoscenza di base del software per il disegno grafico Adobe Illustrator. Conoscenza del disegno tecnico grafico per la rappresentazione in 3D. Saper produrre e presentare in modo autonomo un prodotto grafico che soddisfi le richieste del brief.

***Obiettivi*** : Progettare e produrre prototipi, in risposta ad una precisa richiesta, scegliendo materiali e soluzioni grafiche idonee alla realizzazione del prodotto finale.

***UNITA’ DIDATTICHE***

1. **COSA È IL PACKAGING –** Funzioni del packaging: protezione e conservazione del prodotto, presentazione e identificazione del prodotto e del brand.
2. **TIPOLOGIE E MATERIALI** - Eco packaging e tutela dell’ambiente.
3. **IL PROGETTO DEL PACKAGING** - Il disegno della fustella.
4. **PACKAGING E COLORE -** La funzione del colore nell’identificazione del prodotto.
5. **NORMATIVA -** L’etichetta e le informazioni obbligatorie.

*Esercitazione: Ideazione (o restiling) di un packaging per un prodotto commerciale.*

*Metodologia: Progettazione in classe attraverso il disegno grafico e realizzazione dei definitivi in vettoriale attraverso il software Adobe Illustrator, utilizzo di mockup e realizzazione in 3D del prototipo.*

**MATERIA: PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE**

**Indirizzo: Grafica e Comunicazione**

**Competenze di base da acquisire al Quinto anno**

* Utilizzare strumentazioni, metodi di progettazione per realizzare prodotti fruibili attraverso i diversi supporti e i diversi canali della comunicazione
* **Progettare, realizzare e pubblicare contenuti per il web**
* Utilizzare le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca e approfondimento disciplinare.
* Lavorare in gruppo cooperando al raggiungimento dello scopo
* Saper progettare e realizzare prodotti per campagne pubblicitarie e/o di promozione, per la stampa e per il web.
* **individuare e utilizzare gli strumenti di comunicazione e di team working più appropriati per intervenire nei contesti organizzativi e professionali di riferimento.**

**CONTENUTI**

**CLASSI QUINTE**

**MODULO 1:** **LA COMUNICAZIONE PUBBLICITARIA**

***Tempi previsti***: da Settembre a Dicembre

***Prerequisiti :*** Conoscenza di base delle metodologie progettuali. Competenze tecniche di base

***Obiettivi*** : Conoscenza delle diverse tipologie di comunicazione pubblicitaria. Competenze nell’analisi e nella compilazione di un brief. Saper individuare i media più adatti all’obiettivo della comunicazione.

***UNITA’ DIDATTICHE***

1. **L'AGENZIA** – Aree e ruoli: le figure professionali e il flusso di lavoro.
2. **LE FORME DELLA COMUNICAZIONE-** Pubblicità sociale e pubblicità commerciale
3. **LA CAMPAGNA PUBBLICITARIA-** la comunicazione coordinata
4. **BRIEF E COPY STRATEGY –** Analisi e stesura di un Brief; vision, mission, target, reason why, main promise, benefit, ecc
5. **IL PIANO INTEGRATO DI COMUNICAZIONE –** I mezzi e i formati della comunicazione pubblicitaria

*Esercitazione: Ideazione di una campagna pubblicitaria di un prodotto, di un servizio o di un evento.*

*Metodologia: Progettazione in classe: stesura del Brief e del piano di comunicazione. Progettazione, attraverso il disegno grafico, di diversi elementi che compongono una comunicazione coordinata: annuncio a mezzo stampa e banner per il web; manifesto 70x100cm, poster 3x6m; Roll up o totem espositore; invito e brochure; pubblicità dinamica per i bus. Realizzazione dei definitivi attraverso il software Adobe Illustrator, Adobe InDesign e Adobe Photoshop, utilizzo di mockup.*

**MODULO 2:** **L’INFOGRAFICA**

***Tempi previsti***: da Gennaio a Febbraio

***Prerequisiti :*** Conoscenza dei principi della generali della comunicazione e della storia della grafica. Conoscenza di base delle metodologie progettuali. Competenze tecniche avanzate dei software per il disegno grafico.

 ***Obiettivi*** : Saper compiere ricerche finalizzata alla raccolta di dati e immagini. Saper leggere e interpretare le infografiche. Saper produrre rappresentazioni visuali narrative, attraverso raccolte di dati, testi e immagini.

***UNITA’ DIDATTICHE***

1. **ORIGINI DELL’INFOGRAFICA**
2. **CARATTERISTICHE –** Tipi di rappresentazione: diagrammi, grafici a torta e linea del tempo, sistema isometrico di rappresentazione, icone, mappe ecc.
3. **ORGANIZZAZIONE E LETTURA DEI DATI**

*Esercitazione: Ideazione di una infografica per un prodotto, un servizio o un evento.*

*Metodologia: Progettazione in classe, raccolta e analisi dei dati. Progettazione, attraverso il disegno grafico, dei diversi elementi che compongono la comunicazione Realizzazione del definitivo con i software Adobe Illustrator e Adobe Photoshop.*

**MODULO 3:** **L’ADVERTSING ON LINE**

***Tempi previsti***: Marzo-Maggio

***Prerequisiti :*** Conoscenza dei principi della generali della comunicazione e della storia della grafica. Conoscenza di base delle metodologie progettuali. Competenze tecniche avanzate dei software per il disegno grafico. Competenze nell’analisi e nella compilazione di un brief.

 ***Obiettivi*** : Saper produrre e presentare un lavoro che soddisfi le richieste contenute nel brief. Saper organizzare un lavoro di gruppo. Essere in grado di coprire il ruolo assegnatovi dal gruppo. Saper riconoscere e applicare le tecniche di comunicazione più adeguate al processo di comunicazione. Saper gestire un prodotto per il web.

***UNITA’ DIDATTICHE***

1. **LE NUOVE FORME DI ADVERTISING** – Social media, social network, social sharing.
2. **L’EVOLUZIONE DEL MARKETING** – Dal relationship marketing, alla guerrilla marketing. Nuove figure professionali: il Seo.
3. **IL SITO WEB –** Tipi di sito: personale, aziendale, commerciale, istituzionale. Sito statico e dinamico. Usabilità e accessibilità dai diversi dispositivi.
4. **LA STRUTTURA DEL SITO –** L’Home page: testa, corpo e piede. Lo sviluppo delle pagine. Il dominio.

*Esercitazione: Ideazione della Home page e di alcune pagine tipo di un sito web. Ideazione e progettazione della struttura del sito web.*

*Metodologia: Progettazione, attraverso il disegno grafico, dei diversi elementi che compongono la comunicazione. Realizzazione del definitivo con i software Adobe Illustrator e Adobe Photoshop e Adobe InDesign, utilizzo di mokup.*

1. **LE PAGINE SOCIAL** – Progettare, gestire e organizzare una pagina social. Caricare illustrazioni, foto e video su una pagina social. Il canale You Tube.

*Esercitazione: Ideazione di una pagina social per un prodotto, un servizio o un evento. Ideazione e progettazione di contenuti della pagina.*

*Metodologia: Progettazione in classe, raccolta e analisi dei dati. Progettazione, attraverso il disegno grafico, dei diversi elementi che compongono la comunicazione Realizzazione del definitivo con i software Adobe Illustrator e Adobe Photoshop.*