



### PROGRAMMA SVOLTO

Docente	<b>Paicchi Carlo</b>
Materia:	<b>Disegno Grafico</b>
Classe:	<b>IV 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 base del disegno grafico	Utilizzo dei principali strumenti per il disegno grafico: squadre, compasso, compasso, curvilinee ecc. Sperimentazioni pratiche: realizzazione della Chiave di Violino, raccordi fra linee, cartigli.
2	Elementi di progettazione grafico-pubblicitaria	Introduzione teorica all'iter progettuale e degli strumenti chiave per una realizzazione comunicativa coerente agli obiettivi preposti o richiesti. Comprensione e analisi di un Brief di progetto, realizzazione elaborati Rough, ricerca iconografica e alfabetica.  Teoria: La teoria della Comunicazione. I media e la comunicazione di massa. Il codice e il sistema di segni. Elementi base di semiotica visiva; icona, indice, simbolo. Fornire aspetti riguardanti l'interpretazione di un messaggio al fine di offrire linee guida per la progettazione di artefatti visivi.
3	Codocenza con Disegno professionale	Lavoro in gruppo inerente un elaborato grafico su Dante Alighieri. Progettazione e realizzazione di 4 Rough composti di immagini e testi riferiti ai personaggi danteschi da inserire su un supporto sagomato del profilo del maggiore poeta italiano.
4	Introduzione alla grafica digitale vettoriale con Illustrator	Progettazione di un volantino per l'associazione "Il Maestrale" con l'obiettivo di far comprendere e avvicinare gli studenti ai fondamenti della grafica, in particolare, al concetto di gerarchia visiva. A tal fine si è discusso dei concetti di: composizione grafica,



		elementi base di tipografia applicata al progetto, nozioni di restyling.
		Progetto con Associazione LoVoglio con utilizzo di tecniche miste: cartacee e digitali.
		Altri interventi pratici inerenti la tipografia: esperimenti e ricerche di poesia visiva
5	Approfondimenti inerenti la grafica vettoriale con Illustrator	<p>Realizzazione di loghi e immagini complesse con Illustrator. Riproduzione di 10 loghi famosi per familiarizzare con strumenti fondamentali per il disegno grafico vettoriale con Illustrator tra cui in particolare: lo strumento elabora tracciati, lo strumento crea forme e altri.</p> <p>Teoria: Cenni di Marketing, le Leve del Marketing, Marketing Mix, Prodotto, prezzo, posizione promozione. L'analisi swot e il posizionamento. Il target specifico.</p>
6	<p>Introduzione all'impaginazione con Indesign</p> <p>PCTO in Classe con esperto Tiberio Faedi</p>	<p>Realizzazione di una minirivista cartacea realizzata su argomento a scelta tra quelli proposti con disegni realizzati a mano. Trasposizione della minirivista cartacea in digitale attraverso la scansione degli elaborati e la loro riprogettazione e sistemazione con Indesign. Il valore dell'elaborato così realizzato è consistito nell'aiutare a familiarizzare con l'interfaccia di Indesign e i suoi elementi base: le pagine, le mastro, gli strumenti di impaginazione e inserimento immagini.</p> <p>Realizzazione di un depliant/brochure a tre ante per promuovere un evento museale e con argomento un artista/fotografo/designer estratto a scelta da un paniere.</p> <p>ARGOMENTO:ALBUM COVER Realizzazione di un album cover con Indesign e Photoshop</p> <p>PROGETTO CONCLUSIVO: Realizzare a partire da un brief specifico e dettagliato un logo per l'Alta Scuola Per la Serialità Cinetelevisiva. Comprendere e rispettare il brief e le</p>



Istituto di Istruzione Superiore - "Giovanni Falcone" Palazzolo sull'Oglio (BS)

sue parole chiave sapendo tradurle in immagine.  
Dopo aver realizzato il Logo si è prodotto il relativo  
Brand Manual: Manuale per l'identità visiva, elementi  
di immagine coordinata.

