



I.I.S. "G. CENA"

PROGRAMMA SVOLTO

Anno scolastico: 2022-2023

Classe 1R SCS

Docente COLLETTI FABIANA - ANDALORO FRANCESCO

Disciplina TECNICHE E TECNOLOGIE DELLA COMUNICAZIONE VISIVA

MODULO 1 – SOFTWARE GIMP

CONOSCENZE

Interfaccia
Strumento Ritaglio
Strumento Selezione
Strumento Pennello
Strumento Testo
Livelli e Canali
Canale Alpha
Tracciati
Tavolozza colori

Formati di salvataggio dei files
Esportazione e compressione di un file

COMPETENZE E ABILITA'

Elementi costitutivi dell'immagine digitale.
Interfaccia e strumenti gestionali del software
Saper creare e gestire un'immagine digitale a seconda del brief.
Saper inserire un testo all'interno di un'immagine in maniera proporzionata ed equilibrata.
Conoscere i principali formati di salvataggio dei file e le opzioni di esportazione e di compressione.

MODULO 2 – LA PERCEZIONE VISIVA

CONOSCENZE

Che cos'è la percezione e come funziona
L'organizzazione psicologica delle informazioni sensoriali
Occhio umano/macchina fotografica

COMPETENZE E ABILITA'

Conoscere in maniera generica gli elementi della comunicazione.
Individuare e spiegare i meccanismi percettivi tenendo conto della moltitudine di informazioni desunte dagli apparati sensoriali.



MODULO 3 – IL COLORE

CONOSCENZE

La funzione visiva e la percezione del colore

Sintesi additiva (sistema RGB)

Sintesi sottrattiva (sistema CMYK)

Le dimensioni del colore (profilo HSB)

La percezione del colore: i rapporti cromatici

La teoria del colore di Johannes Itten

I contrasti cromatici

Significati e sensazioni associate al colore

Applicazione dei diversi profili colore attraverso software GIMP

Realizzazione di immagini con rapporti e contrasti cromatici motivando le scelte attraverso una breve relazione tecnico-progettuale

COMPETENZE E ABILITA'

La teoria del colore

Le leggi e le relazioni che legano i diversi colori

Il sistema additivo e sottrattivo

Il valore simbolico ed emotivo del colore.

Applicare le conoscenze teoriche relative al colore, in situazioni reali attraverso metodologie operative corrette e specifiche, in funzione di un progetto finale.

Saper realizzare contrasti e armonie di colori in base agli effetti cromatici espressivi che si vogliono ottenere.

Individuare il significato comunicativo del colore per utilizzarlo con padronanza nei messaggi della comunicazione visiva.

Utilizzare i colori secondo criteri personali per dare vita al messaggio visivo.

Saper stilare, in maniera basilare, una relazione tecnico-progettuale.

MODULO 4 – LA TAVOLETTA GRAFICA

CONOSCENZE

Tipologie di tavolette grafiche

Caratteristiche e metodi d'uso

Procedura di configurazione della tavoletta grafica

COMPETENZE E ABILITA'

Saper utilizzare la tavoletta grafica in base al prodotto da realizzare.

Essere in grado di effettuare un ricalco da un'immagine di base.

Utilizzare la pressione della penna in base alla tipologia di tratto da effettuare.

MODULO 5 – IL LETTERING

CONOSCENZE

Introduzione al design tipografico (con visione di un breve documentario)

Anatomia del carattere (aste e grazie)

Spalla, occhiello, orecchio, gancio

Il corpo del carattere



I.I.S. "G. CENA"

Il maiuscoletto
Le legature
Differenza tra Carattere e Font
La classificazione dei Font (video esplicativo)
Unità di misura dei caratteri
La spaziatura
L'interlinea
L'allineamento del testo

Creazione di un Font sul web
Procedura di installazione di un Font

COMPETENZE E ABILITA'

Anatomia e struttura del carattere.
Aspetti compositivi legati al carattere.
Saper analizzare e riconoscere gli aspetti strutturali e stilistici del carattere.
Riconoscere l'importanza del carattere in ambito progettuale.
Usare e comporre il lettering coerentemente con specifici criteri imposti da una richiesta..

MODULO 6 – IL FUMETTO *(modulo Interdisciplinare con Lingua e Letteratura Italiana*)*

L'idea
Lo storytelling
Realizzazione di un testo narrativo* *(attraverso la metodologia della Gamification)*
Il soggetto
Struttura narrativa
La caratterizzazione dei personaggi
Protagonista
Antagonista
Spalla del protagonista
Servo dell'antagonista
Terzo elemento
Sceneggiatura e rappresentazione (campi e piani)
Tavola e vignetta
La striscia
Testi e balloon (metonimie, onomatopee)
Grafemi e linee cinetiche

Il manga
Breve percorso storico
Shounen
Modello Mecha
Kodomo, Shoujo, Shounen

COMPETENZE E ABILITA'

Struttura di un testo narrativo.
Gli elementi di un testo narrativo e la caratterizzazione dei personaggi, sia a livello narrativo che grafico-espressivo.
Saper distinguere un campo da un piano in fase esecutiva.
Riconoscere lo spazio di una tavola e i relativi componenti.



I.I.S. "G. CENA"

Saper distinguere a livello critico un fumetto da un manga.
Utilizzare colori e testi in maniera da supportare il racconto.
Rendere grafica un'idea, un concetto.

MODULO EDUCAZIONE CIVICA

CONOSCENZE

Il Copyright

La privacy e i diritti d'immagine

COMPETENZE E ABILITA'

Saper distinguere le immagini coperte da Copyright rispetto a quelle che non lo sono.

Comprendere i diritti d'immagine, il diritto all'oblio

Ivrea, 9 Giugno 2023