

PROGRAMMA SVOLTO
PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE
CLASSE 3 AGC - A.S. 2020/2021

prof.sse PICCIACCHIA CRISTINA – DE CUPIS ANTONELLA (ITP)

1) Introduzione al linguaggio *html*

- Architettura Client Server
- MVC/design pattern
- I browser
- Il World Wide Web
- Il codice html
- Tags principali

2) La multimedialità

- *Mass media e new media*
- Iperstualità, interattività, ipermedialità
- Gli strumenti della multimedialità

3) Storia dei linguaggi

- Dalla scrittura alla tipografia: cenni storici
- Il graphic design: cenni storici
- Cinema, audiovisivi e animazione: cenni storici

4) Gestione dell'immagine I

- Le immagini digitali (raster/vettoriali)
- I formati standard dei file
- L'immagine fotografica
- L'inquadratura
- La struttura compositiva (regola dei terzi e sezione aurea)
- Il rapporto luce-ombra (accenni)
- La scelta di colore o bianco e nero
- La profondità di campo

5) Percezione e applicazioni del colore

- Il colore nella fisica
- La teoria del colore

- I contrasti cromatici
- Colore e psicologia
- I colori e la stampa
- Il colore nel web

6) Educazione civica – UDA di Dipartimento

- Obiettivo 11 Agenda 2030 “Rendere le città e gli insediamenti umani inclusivi, sicuri, duraturi e sostenibili”
- Fotografare la bellezza contro l’omologazione del trash (*Gli eroi della terra*).

7) Il lettering

- Classificazioni dei caratteri da stampa
- La struttura del carattere
- Il corpo del carattere
- Il disegno del lettering
- Le correzioni ottiche
- Criteri compositivi
- Font dell’era digitale

8) Dalla composizione all’impaginazione grafica

- Regole compositive: fondamenti di composizione grafico-visiva
- Teoria della percezione e psicologia della forma
- Lo spazio-formato

9) L’illustrazione

- Dalla fotografia all’illustrazione
- L’illustrazione realistica, astratta e simbolica

10) Gestione dell’immagine – II

- Caratteristiche dell’immagine
- I formati
- Progettazione

11) Cinema, audiovisivi e animazione

- La fotografia in movimento, il precinema
- La cinematografia, Lumière, Méliès

12) Il metodo progettuale

- Dal brief alla creatività
- Il metaprogetto
- Le tecniche creative

13) La fotografia pubblicitaria

- Le funzioni dominanti

14) Uda di DIPARTIMENTO - SPOT PUBBLICITARIO

Realizzazione di uno spot pubblicitario dall'idea alla realizzazione con scene girate o realizzate in stop-motion

Fasi:

- BRIEF
- SCRIPT/SOGGETTO
- CLAIM/SLOGAN - PAY-OFF - HEADLINE - BODY-COPY (per il volantino/locandina)
- SCENEGGIATURA
- STORYBOARD
- LOGO
- PRODUZIONE (riprese, realizzazione disegni, locandina)
- POST – PRODUZIONE (montaggio, missaggio, trasposizione disegni su Adobe Illustrator)

Testo adottato: "Competenze grafiche"

di Silvia Legnani, Catia Mastantuono, Tiziana Peraglie, Rita Soccio

Editore: Zanichelli

Materiale aggiuntivo su Classroom

Nettuno, 4 giugno 2021

Le docenti

Gli studenti
