

Classe **3BGC**

PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE

1. LA MULTIMEDIALITÀ

(Mass media e new media, ipermedialità, memorie di massa).

2. L'IMMAGINE DIGITALE

(Introduzione, dimensione, risoluzione, definizione).

3. IL COLORE

(Utilizzo, importanza, significato, tipologia, effetti, scala cromatica, prove colore).

4. LA LUCE

(Che cos'è, temperatura, bilanciamento, sintesi additiva e sottrattiva, i profili colore, tipologie di colore).

5. IL LOGO

(Dall'idea alla realizzazione, immagine coordinata, brand identity, strategie di marketing).

6. BRAND E DISTANZIAMENTO SOCIALE

(Come il Covid ha influenzato la comunicazione nelle grandi aziende e società di comunicazione. In che modo è stato promosso il distanziamento sociale).

7. ESEMPI SOCIAL

(Come Instagram e i social influenzano le nostre scelte. Spunti di grafica e comunicazione pubblicitaria).

8. DIGITAL STORYTELLING

(L'importanza di raccontare storie tramite i vari media, la comunicazione nell'era digitale, strumenti e opportunità).

9. GRAPHIC DESIGN

(Strumenti, metodi, fasi operative).

10. IMMAGINI

(La fotografia e la grafica, vettoriale e raster, risoluzione e definizione, progettazione e post produzione, l'illustrazione, dal disegno cartaceo all'elaborato finale in digitale, dal bozzetto alla consegna).

11. TESTI

(Font, caratteri, griglie, impaginazione)

- LIBRO DI TESTO

“COMPETENZE GRAFICHE. Progettazione multimediale di S. Legnani, C. Mastantuono, T. Peraglie, R. Soccio per CLITT ed.”

Si è fatto spesso ricorso al WEB e al suo infinito database, cercando talvolta - come approfondimento o integrazione - spunti altri, oltre alla didattica offerta dal libro di testo.

Sono stati utilizzati i seguenti programmi ADOBE di elaborazione digitale: ILLUSTRATOR, PHOTOSHOP, INDESIGN e parzialmente PREMIERE.

Frequenti le discussioni e i confronti su temi socio-culturali, nonché di attualità e di cultura generale, che hanno portato la classe a produrre elaborati grafici di vario tipo e qualità, frutto di motivazione ed entusiasmo riscontrabile nei prodotti finali.

Sono stati oggetto di valutazione anche i vari progetti PCTO (Federazione Motonautica, Legalità, Climate Changers, intervista Pierpaolo Piccioli, Realtà Virtuale), bandi e concorsi esterni altri.

La proposta di voto finale tiene conto non solo della media matematica, ma anche dell'impegno e la voglia, della creatività e della capacità tecnica, dell'intraprendenza e della collaborazione, della partecipazione, del fare gruppo, della consapevolezza del lavoro proposto, dell'esposizione e della presentazione.

Per la valutazione di Educazione Civica, oltre al tema proposto dal Ministero, si è tenuto conto di quanto si è dimostrato essere cittadini operanti in una stessa comunità, rispettando gli altri, avendo cura non solo del proprio ma avendo a cuore ciò che c'è di comunitario, sentendo forte un senso di appartenenza e di disciplina, di rispetto per l'ambiente, riconoscendo non solo i propri diritti ma anche i propri doveri.

Nettuno, 06 giugno 2021

prof. Mattia Morelli

Prof. Giuseppe Cardillo