



PROGRAMMA PER ESAMI INTEGRATIVI E IDONEITÀ

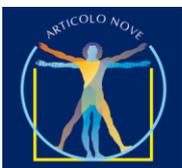
MATERIA: PROGETTAZIONE GRAFICA

CLASSE terza	INDIRIZZO GRAFICA
TIPO DI VERIFICA	<input checked="" type="checkbox"/> SCRITTA <input checked="" type="checkbox"/> ORALE <input checked="" type="checkbox"/> PRATICA
TESTO ADOTTATO	Titolo - PROGETTAZIONE GRAFICA Autore - Giovanni fedele, Carla Stefani Editore - Clitt ISBN - 978-88-8488-088-8- 17220-4
MATERIALE OCCORRENTE PER LA PROVA	Matite morbide e dure; sanguigna; gomma; temperamatite; colori ad acqua (tempere e acrilici) con i vari accessori; pastelli; taglierino; nastro adesivo; riga; squadre.

OBIETTIVI MINIMI E CONTENUTI CHE VERRANNO VALUTATI

<i>Titolo</i>	BASIC DESIGN GRAFICO
<i>Contenuti</i>	La teoria della forma e della configurazione il campo visivo, struttura e leggi che ne regolano la percezione e l'equilibrio. Elaborazione di immagini con diverse tecniche (Immagine al tratto, stencil, con linee, punti, texture, semplificazioni, geometrizzazioni, ecc.)
<i>Competenze</i>	Organizzare il proprio lavoro in modo razionale considerando i tempi di realizzazione. Applicare le conoscenze teoriche attraverso metodologie corrette Conoscere la sequenza dell'articolazione del progetto, brief, bozzetti, layout. Utilizzare gli strumenti del disegno manuale per realizzare semplici composizioni. Utilizzare un software grafico vettoriale, per realizzare semplici composizioni
<i>Titolo</i>	VARI METODI DI COLORE
<i>Contenuti</i>	Teoria del colore <ul style="list-style-type: none">• Sintesi sottrattiva e sommativa (RGB, CYM)• Concetto di tinta, gradiente, saturazione, luminosità, ecc.• Contrasti cromatici• Significato simbolico dei colori• La quadricromia• Colori pantone• Altri metodi di colore digitale (multicanale, monocromatico, scala di colore, ecc.)• Esercitazioni con l'utilizzo di contrasti cromatici.
<i>Competenze</i>	Riconoscere gli elementi fondamentali della classificazione e della teoria del colore. Utilizzare metodi e gamme appropriati per realizzare semplici composizioni. applicando gli elementi base della teoria del colore

<i>Titolo</i>	TECNICHE INFORMATICHE E MULTIMEDIALI
<i>Contenuti</i>	Introduzione alla grafica bitmap e vettoriale Principi e funzioni di base Risoluzione dell'immagine
<i>Competenze</i>	Saper applicare metodi, materiali e strumenti per elaborare in modo creativo gli elementi della figurazione. Saper trasmettere un concetto attraverso l'uso degli elementi base della comunicazione. Saper usare e scegliere i vari strumenti in relazione alle tecniche grafiche, info/grafiche/fotografiche/video secondo le esigenze espressive della progettazione e della produzione grafica.
<i>Titolo</i>	IL LETTERING
<i>Contenuti</i>	Storia del carattere - Nomenclatura delle principali famiglie dei caratteri - Anatomia del carattere e del rigo tipografico - Il monogramma - Il tipogramma - Il logotipo (varie tipologie interpretative) - Ambiti di applicazione - Esercitazioni attinenti alle tematiche - Interazioni tra testo e immagini
<i>Competenze</i>	Saper utilizzare il carattere anche per funzioni semantiche Riconoscere gli elementi fondamentali dell'uso del carattere, forma, classificazione, composizione. Utilizzo di software grafico vettoriale per la realizzazione di semplici composizioni grafiche in uno spazio geometrico utilizzando le regole dell'uso del carattere/testo. Saper comporre uno stampato grafico caratterizzato da testo e immagine.
<i>Titolo</i>	LA SEGNALITICA
<i>Contenuti</i>	Le icone e i pittogrammi <ul style="list-style-type: none"> • Tecniche di sintesi • Ambiti di applicazione • Stili di segnaletica • Significato comunicativo dei colori dei simboli • Caratteri adeguati e leggibili
<i>Competenze</i>	Analizzare rielaborare e riconoscere la valenza comunicativa degli elementi strutturali delle immagini attraverso un processo di sintesi del segno, nella soluzione di problemi grafici e comunicativi. Conoscere i criteri compositivi e cromatici applicandoli a semplici composizioni Saper riconoscere e applicare le fasi basilari dell'iter progettuale



PROGRAMMA PER ESAMI INTEGRATIVI E IDONEITÀ

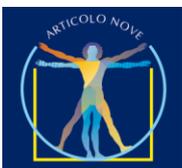
MATERIA: LABORATORIO DI GRAFICA

CLASSE terza	INDIRIZZO GRAFICA
TIPO DI VERIFICA	<input checked="" type="checkbox"/> SCRITTA <input checked="" type="checkbox"/> ORALE <input checked="" type="checkbox"/> PRATICA
TESTO ADOTTATO	Titolo - PROGETTAZIONE GRAFICA Autore - Giovanni fedele, Carla Stefani Editore - Clitt ISBN - 978-88-8488-088-8- 17220-4
MATERIALE OCCORRENTE PER LA PROVA	Matite morbide e dure; sanguigna; gomma; temperamatite; colori ad acqua (tempere e acrilici) con i vari accessori; pastelli; taglierino; nastro adesivo; riga; squadre.

OBIETTIVI MINIMI E CONTENUTI CHE VERRANNO VALUTATI

<i>Titolo</i>	BASIC DESIGN GRAFICO
<i>Contenuti</i>	Lettura e decodifica dei messaggi visivi, individuazione delle caratteristiche degli elementi di base Forme organiche, forme geometriche Struttura modulare Sistemi di ingrandimento/riduzione Colore: mescolanza additiva RGB (colore luce) e sottrattiva CMYK (colore materia)
<i>Competenze</i>	Organizzare il proprio lavoro in modo razionale considerando anche i tempi di realizzazione. Conoscere la sequenza dell'articolazione del progetto, brief, bozzetti, layout. Utilizzare gli strumenti del disegno manuale per realizzare semplici composizioni. Utilizzare un software grafico vettoriale, per realizzare semplici composizioni
<i>Titolo</i>	IMMAGINE E TESTO
<i>Contenuti</i>	Pittogrammi e icone Software grafici per l'elaborazione dell'immagine Anatomia del carattere, spaziatura, interlinea Disegno dei caratteri – costruzione geometrica
<i>Competenze</i>	Saper utilizzare il carattere anche per funzioni semantiche Riconoscere gli elementi fondamentali dell'uso del carattere, forma, classificazione, composizione. Utilizzo di software grafico vettoriale per la realizzazione di semplici composizioni grafiche Saper comporre uno stampato grafico caratterizzato da testo e immagine.

<i>Titolo</i>	TECNICHE INFORMATICHE E MULTIMEDIALI
<i>Contenuti</i>	Introduzione alla grafica bitmap e vettoriale Trattamento immagini Tecniche di rappresentazione Semplici impaginazioni destinate alla stampa e al web attraverso Elaborare un metodo di progettazione
<i>Competenze</i>	Saper applicare metodi, materiali e strumenti per elaborare in modo creativo gli elementi della figurazione. Comprendere e saper applicare i principi e le regole della composizione e le teorie essenziali della percezione visiva. Saper usare e scegliere i vari strumenti in relazione alle tecniche grafiche, info/grafiche/ fotografiche/video secondo le esigenze espressive della progettazione e della produzione grafica. Saper applicare semplici scelte formali e compositive (seguendo un iter progettuale) pertinenti alle esigenze estetiche e comunicative, nonché attuare l'interazione tra i software studiati finalizzata alla produzione di elaborati grafico-visivi completi.



PROGRAMMA PER ESAMI INTEGRATIVI E IDONEITÀ

MATERIA: PROGETTAZIONE GRAFICA

CLASSE quarta	INDIRIZZO GRAFICA
TIPO DI VERIFICA	<input checked="" type="checkbox"/> SCRITTA <input checked="" type="checkbox"/> ORALE <input checked="" type="checkbox"/> PRATICA
TESTO ADOTTATO	Titolo - PROGETTAZIONE GRAFICA Autore - Giovanni fedele, Carla Stefani Editore - Clitt ISBN - 978-88-8488-088-8- 17220-4
MATERIALE OCCORRENTE PER LA PROVA	Matite morbide e dure; sanguigna; gomma; temperamatite; colori ad acqua (tempere e acrilici) con i vari accessori; pastelli; taglierino; nastro adesivo; riga; squadre.

OBIETTIVI MINIMI E CONTENUTI CHE VERRANNO VALUTATI

<i>Titolo</i>	PROGETTO E METODO
<i>Contenuti</i>	Metodo progettuale: dalla definizione di un problema, creazione del concept, sviluppo e implementazione (simulazione del lavoro su committenza svolto in agenzia) Analisi di iter progettuali esplicitati da motivazioni, indicazioni varie di ricerca e relazione tecnica (dal brief al layout all' esecutivo)
<i>Competenze</i>	Organizzare il proprio lavoro considerando anche i tempi di realizzazione. Applicare le conoscenze teoriche attraverso metodologie corrette Conoscere la sequenza dell' articolazione del progetto, brief, bozzetti, layout. Utilizzare gli strumenti del disegno manuale per realizzare semplici composizioni. Utilizzare un software grafico vettoriale, per realizzare semplici composizioni
<i>Titolo</i>	IL MARCHIO e l'immagine coordinata
<i>Contenuti</i>	Storia del marchio - Classificazioni varie del marchio - Criteri di leggibilità e di originalità del marchio - Il marchio applicato alle carte d'uso
<i>Competenze</i>	Individuare le diverse informazioni del brief Sviluppa un iter progettuale coerente al brief Definire e pianificare le fasi delle operazioni da compiere sulla base delle istruzioni ricevute, tenendo conto delle diverse tipologie di supporto di pubblicazione. Predisporre e curare gli spazi di lavoro. Progettare l' identità visiva partendo dallo studio delle relazioni tra segno logo e azienda. Realizzare la progettazione grafica integrata, in relazione alle diverse tipologie di supporto e pubblicazione.

<i>Titolo</i>	IMPAGINAZIONE
<i>Contenuti</i>	<p>Progettare varie tipologie di uno stampato, applicate al mezzo dell'affissione, attraverso un percorso progettuale appropriato, applicando i corretti codici percettivi e compositivi. La locandina.</p> <p>Il manifesto, formati standard e grande formato.</p> <p>Codici linguistici della composizione grafico_cromatica_tipografica.</p> <p>I software dedicati.</p> <p>La relazione tecnico documentativa.</p>
<i>Competenze</i>	<p>Progettare e realizzare prodotti di comunicazione fruibili attraverso differenti canali, Rielaborare una composizione significativa, rispondente ai requisiti tecnici e comunicativi, utilizzando codici e linguaggi della comunicazione visiva e dell'uso del carattere tipografico.</p> <p>Svolgere un percorso progettuale completo e pertinente con il prodotto richiesto.</p> <p>Redigere relazioni tecniche e documentare le attività</p> <p>Utilizzare pacchetti informatici dedicati.</p>
<i>Titolo</i>	LA FOTOGRAFIA DIGITALE
<i>Contenuti</i>	<p>Estensioni e relative caratteristiche dei files immagine, elaborazione dei file fotografici e impostazioni della stampante ad uso fotografico.</p> <p>La composizione l'inquadratura (campi e piani), la prospettiva.</p> <p>Cenni sulla fotografia.</p> <p>Rielaborazione e composizione di immagini.</p> <p>L'immagine fotografica come strumento di comunicazione.</p>
<i>Competenze</i>	<p>Conoscere l'interfaccia di Photoshop.</p> <p>Elaborare file fotografici digitali per la realizzazione di prodotti grafici in formato adatto alla pubblicazione su supporti multimediali</p> <p>Riconoscere la dimensione di un'immagine.</p> <p>Conosce i principali metodi di colore.</p> <p>Conosce i principali formati di un'immagine.</p> <p>Saper impostare i file a seconda della destinazione.</p>
<i>Titolo</i>	SISTEMI DI STAMPA
<i>Contenuti</i>	<p>La gestione del colore, correzioni colori, luci e ombre.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Preparazione dell'output finale • Conoscere gestire, stampare ed esportare i progetti. • Organizzare l'archiviazione dei file, e comprendere le relative terminologie tecniche
<i>Competenze</i>	<p>Conoscere le principali tecniche di stampa: tradizionali e digitali</p>



PROGRAMMA PER ESAMI INTEGRATIVI E IDONEITÀ

MATERIA: LABORATORIO DI GRAFICA

CLASSE quarta	INDIRIZZO GRAFICA
TIPO DI VERIFICA	<input checked="" type="checkbox"/> SCRITTA <input checked="" type="checkbox"/> ORALE <input checked="" type="checkbox"/> PRATICA
TESTO ADOTTATO	Titolo PROGETTAZIONE GRAFICA Autore Giovanni fedele, Carla Stefani Editore Clitt ISBN 978-88-8488-088-8- 17220-4
MATERIALE OCCORRENTE PER LA PROVA	Matite morbide e dure; sanguigna; gomma; temperamatite; colori ad acqua (tempere e acrilici) con i vari accessori; pastelli; taglierino; nastro adesivo; riga; squadre.

OBIETTIVI MINIMI E CONTENUTI CHE VERRANNO VALUTATI

TITOLO	MANUALE DELL'IMMAGINE COORDINATA
<i>Contenuti</i>	Metodo progettuale: dalla definizione di un problema, creazione, Analisi di iter progettuali e relazione tecnica (dal brief al layout all'esecutivo) Agenzie di grafica e studi pubblicitari
<i>Competenze</i>	Saper integrare in un progetto i principali software utilizzati per produrre un artefatto e le sue relative applicazioni. Conoscere la sequenza dell'articolazione del progetto, brief, bozzetti, layout. Utilizzare gli strumenti del disegno manuale per realizzare semplici composizioni. Utilizzare un software grafico vettoriale, per realizzare semplici composizioni
<i>Titolo</i>	IMPAGINAZIONE
<i>Contenuti</i>	Progettare varie tipologie di uno stampato, attraverso un percorso progettuale appropriato, applicando i corretti codici percettivi e compositivi Libri, riviste, cataloghi locandina-manifesto pieghevole-opuscolo-brochure tipografia, piegature) Colore: gamme cromatiche (armonia, contrasto, trasparenze)
<i>Competenze</i>	Capacità di strutturare un impaginato destinato sia alla stampa tradizionale che alle nuove interfacce grafiche digitali. Rielaborare una composizione significativa Svolgere un percorso progettuale completo e pertinente con il prodotto richiesto. Redigere relazioni tecniche e documentare le attività adeguate alla soluzione proposta. Utilizzare pacchetti informatici dedicati.

<i>Titolo</i>	INFOGRAFICA
<i>Contenuti</i>	<p>Illustrazione: studio di modelli di riferimento</p> <p>Fotografia: alterazione, fotomontaggio, postproduzione</p> <p>Videoscrittura</p> <p>Organizzazione del testo: titoli, sottotitoli, capolettera</p>
<i>Competenze</i>	<p>Capacità di rappresentare le informazioni e dati tramite oggetti visivi.</p> <p>Conoscere ed elaborare le tecniche essenziali di rielaborazione delle immagini.</p> <p>Svolgere un percorso progettuale completo e pertinente con il prodotto richiesto.</p> <p>Redigere relazioni tecniche e documentare le attività adeguate alla soluzione proposta.</p> <p>Utilizzare pacchetti informatici dedicati.</p>
TITOLO	PACKAGING
<i>Contenuti</i>	<p>La grafica tridimensionale: Il pop up (piegature)</p> <p>Packaging progetto e prototipo mock up</p> <p>Colore: gamme cromatiche (armonia, contrasto, trasparenze)</p>
<i>Competenze</i>	<p>Capacità di interpretare graficamente le valenze comunicative e funzionali della confezione.</p>
TITOLO	I MAESTRI DELLA FOTOGRAFIA E DELLA GRAFICA
<i>Contenuti</i>	<p>Maestri dell'illustrazione e della fotografia: epoche, linguaggi, stili</p>
<i>Competenze</i>	<p>Saper individuare i principali stili relativi all'evoluzione del linguaggio grafico e fotografico</p>



PROGRAMMA PER ESAMI INTEGRATIVI E IDONEITÀ

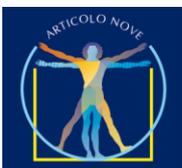
MATERIA: PROGETTAZIONE GRAFICA

CLASSE quinta	INDIRIZZO GRAFICA
TIPO DI VERIFICA	<input checked="" type="checkbox"/> SCRITTA <input checked="" type="checkbox"/> ORALE <input checked="" type="checkbox"/> PRATICA
TESTO ADOTTATO	Titolo - PROGETTAZIONE GRAFICA Autore - Giovanni fedele, Carla Stefani Editore - Clitt ISBN - 978-88-8488-088-8- 17220-4
MATERIALE OCCORRENTE PER LA PROVA	Matite morbide e dure; sanguigna; gomma; temperamatite; colori ad acqua (tempere e acrilici) con i vari accessori; pastelli; taglierino; nastro adesivo; riga; squadre.

OBIETTIVI MINIMI E CONTENUTI CHE VERRANNO VALUTATI

Titolo	IL PACKAGING
Contenuti	Funzioni comunicative di un pack. Tipologie e materiali. Le informazioni obbligatorie. Principi di eco design Progettare il packaging di un prodotto di largo consumo.
Competenze	Applicare le regole compositive proprie del packaging. Interpretare graficamente le valenze comunicative e funzionali della confezione. Svolgere un percorso progettuale completo e pertinente con il prodotto multimediale richiesto. Redigere relazioni tecniche e documentare le attività individuali e di gruppo relative a situazioni professionali, adeguate alla soluzione proposta. Utilizzare pacchetti informatici dedicati.
TITOLO	LO STAMPATO EDITORIALE
Contenuti	- le componenti del libro - le gabbie di impaginazione - l'articolazione del testo - i margini - la pagina master - la collana editoriale
Competenze	Progettare e realizzare prodotti editoriali fruibili attraverso differenti canali, Rielaborare una composizione significativa, rispondente ai requisiti tecnici e comunicativi, Svolgere un percorso progettuale completo e pertinente con il prodotto multimediale richiesto. Redigere relazioni tecniche e documentare le attività individuali e di gruppo relative a situazioni professionali, adeguate alla soluzione proposta. Utilizzare pacchetti informatici dedicati.

<i>Titolo</i>	TIPOLOGIE DI STAMPATI
<i>Contenuti</i>	<p>Il quotidiano</p> <ul style="list-style-type: none"> - la rivista - stili di impaginazione e varianti di stile - tipologie di sommario - l'opuscolo - il catalogo
<i>Competenze</i>	<p>Individuare le diverse informazioni del brief Sviluppa un iter progettuale coerente al brief Definire e pianificare le fasi delle operazioni da compiere sulla base delle istruzioni ricevute, Realizzare la progettazione grafica integrata, in relazione alle diverse tipologie di supporto e pubblicazione.</p>
<i>Titolo</i>	IL WEB DESIGN
<i>Contenuti</i>	<p>PROGETTO GRAFICO DI UN SITO</p> <ul style="list-style-type: none"> - scelta del template - personalizzazione grafica del modello scelto con adattamenti estetico-funzionali sia della testata che della grafica dei pulsanti e dei link - conoscere l'utilità delle varie barre di navigazione e l'organizzazione efficace dei contenuti
<i>Competenze</i>	<p>Progettare e realizzare prodotti di comunicazione fruibili attraverso differenti canali, Rielaborare una composizione significativa, rispondente ai requisiti tecnici e comunicativi Svolgere un percorso progettuale completo e pertinente con il prodotto richiesto. Redigere relazioni tecniche e documentare le attività individuali e di gruppo relative a situazioni professionali, adeguate alla soluzione proposta. Utilizzare pacchetti informatici dedicati.</p>
<i>Titolo</i>	IL PERCORSO INDIVIDUALE
<i>Contenuti</i>	<p>PRODOTTO GRAFICO EDITORIALE O MULTIMEDIALE</p> <p>la strutturazione logica degli elementi di un percorso pluridisciplinare</p> <ul style="list-style-type: none"> - lo sviluppo della mappa - creazione di slide per argomento per un prodotto multimediale o articoli sintetici per prodotto editoriale - Sviluppo di uno stile coerente e funzionale d'impaginazione e di presentazione dei contenuti
<i>Competenze</i>	<p>Elaborare file fotografici digitali per la realizzazione di prodotti grafici in formato adatto alla pubblicazione su supporti multimediali Conosce i principali metodi di colore. Orientarsi nelle principali funzionalità di un software della grafica e applicare strumenti di base del disegno vettoriale per applicarli nelle esercitazioni di composizione, forma/spazio/colore, e del carattere/testo. Saper impostare i file a seconda della destinazione.</p>
<i>Titolo</i>	LA CORPORATE IDENTITY ED IL MARKETING
<i>Contenuti</i>	<p>L'IMMAGINE GLOBALE AZIENDALE</p> <ul style="list-style-type: none"> - analisi di esempi storici - sviluppo di una immagine coordinata con i programmi Illustrator e Photoshop Indesign (es. Insegna, carta intestata, logo, segnaletica, gadget, busta shopper, packaging, annuncio, volantino, sito web, ecc.)
<i>Competenze</i>	<p>Individuare le diverse informazioni del brief, e i diversi contenuti per lo sviluppo di una comunicazione che riflette gli obiettivi proposti. Sviluppare un iter progettuale coerente al brief. Redigere relazioni tecniche e documentare le attività individuali e di gruppo relative a situazioni professionali, adeguate alla soluzione proposta. Utilizzare pacchetti informatici dedicati.</p>



PROGRAMMA PER ESAMI INTEGRATIVI E IDONEITÀ

MATERIA: LABORATORIO DI GRAFICA

CLASSE quinta	INDIRIZZO GRAFICA
TIPO DI VERIFICA	<input checked="" type="checkbox"/> SCRITTA <input checked="" type="checkbox"/> ORALE <input checked="" type="checkbox"/> PRATICA
TESTO ADOTTATO	Titolo PROGETTAZIONE GRAFICA Autore Giovanni fedele, Carla Stefani Editore Clitt ISBN 978-88-8488-088-8- 17220-4
MATERIALE OCCORRENTE PER LA PROVA	Matite morbide e dure; sanguigna; gomma; temperamatite; colori ad acqua (tempere e acrilici) con i vari accessori; pastelli; taglierino; nastro adesivo; riga; squadre.

OBIETTIVI MINIMI E CONTENUTI CHE VERRANNO VALUTATI

Titolo	LO STAMPATO EDITORIALE
Contenuti	Sviluppo di copertine con Illustrator e Photoshop Organizzazione del lavoro editoriale con il programma Indesign Tecniche di stampa
Competenze	Progettare e realizzare prodotti editoriali fruibili attraverso differenti canali, Rielaborare una composizione significativa, rispondente ai requisiti tecnici e comunicativi. Svolgere un percorso progettuale completo e pertinente con il prodotto multimediale richiesto. Redigere relazioni tecniche e documentare le attività relative a situazioni professionali, adeguate alla soluzione proposta. Utilizzare pacchetti informatici dedicati.
Titolo	TIPOLOGIE DI STAMPATI
Contenuti	Il quotidiano la rivista l'opuscolo il catalogo brochure Pagina, annuncio, banner pubblicitario Allestimento di spazi espositivi (design per mostre, fiere, esposizioni) Sistemi segnaletici – grafica per l'ambiente Utilizzare pacchetti informatici dedicati.
Competenze	Sviluppare un iter progettuale coerente al brief Definire e pianificare le fasi delle operazioni da compiere sulla base delle istruzioni ricevute, tenendo conto delle diverse tipologie di supporto di pubblicazione. Progettare l'identità visiva partendo dallo studio delle relazioni tra segno logo e azienda. Progettare e realizzare segni iconici, figurativi ed astratti.

<i>Titolo</i>	IL WEB DESIGN
<i>Contenuti</i>	Progettazione grafica di un sito con i programmi informatici dedicati Gestione e personalizzazione ftp di template di siti CMS con programmi di gestione ad interfaccia grafica
<i>Competenze</i>	Progettare e realizzare prodotti di comunicazione fruibili attraverso differenti canali, Svolgere un percorso progettuale completo e pertinente con il prodotto richiesto. Redigere relazioni tecniche e documentare le attività individuali e di gruppo relative a situazioni professionali, adeguate alla soluzione proposta. Utilizzare pacchetti informatici dedicati.
	LA CORPORATE IDENTITY ED IL MARKETING
<i>Contenuti</i>	L'IMMAGINE GLOBALE AZIENDALE Analisi di esempi storici Sviluppo di una immagine coordinata (es. Insegna, carta intestata, logo, segnaletica, gadget, busta shopper, packaging, annuncio, volantino, sito web, ecc.)
<i>Competenze</i>	Individuare le diverse informazioni del brief. Sviluppare un iter progettuale coerente al brief. Redigere relazioni tecniche e documentare le attività relative a situazioni professionali, adeguate alla soluzione proposta. Utilizzare pacchetti informatici dedicati.
<i>Titolo</i>	IL PERCORSO INDIVIDUALE
<i>Contenuti</i>	PRODOTTO GRAFICO EDITORIALE O MULTIMEDIALE La strutturazione logica degli elementi di un percorso pluridisciplinare Lo sviluppo della mappa Progetto e metodo Presentazione del proprio lavoro Supporto cartaceo, supporto digitale Video presentazione
<i>Competenze</i>	Elaborare file fotografici digitali per la realizzazione di prodotti grafici in formato adatto alla pubblicazione su supporti multimediali Orientarsi nelle principali funzionalità di un software della grafica e applicare strumenti di base del disegno vettoriale per applicarli nelle esercitazioni di composizione, forma/spazio/colore, e del carattere/testo.