Disciplina: **PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE**
Classe: TERZA
Settore: TECNOLOGICO
Indirizzo: GRAFICA E COMUNICAZIONE

Obiettivi minimi per l'ammissione alla classe successiva
in termini di conoscenze e abilità

## Conoscenze (Sapere):

- Evoluzione storica del design grafico e audiovisivo.
- Psicologia, percezione dei colori e applicazioni.
- Il metodo progettuale (Fasi della progettazione del prodotto grafico)
- Il Marchio e il Logotipo.
- L'immagine coordinata e il manuale d'immagine coordinata.
- Il messaggio pubblicitario. I termini che definiscono gli elementi del linguaggio verbale e di quello iconico di un annuncio pubblicitario.
- Il packaging e le sue funzioni.
- Il manifesto
- Software di grafica

## Abilità (Saper fare):

- Sperimentare nella ricerca grafica le potenzialità espressive del segno alfabetico e del colore.
- Riconoscere gli elementi storici, tipologici ed espressivi dei caratteri tipografici e rielaborarli per la realizzazione di composizioni grafiche.
- Saper affrontare le fasi di progettazione e realizzare (a mano e con utilizzo di software) di un marchio e/o logotipo.
- Scegliere le applicazioni software e i dispositivi hardware per l'acquisizione e l'elaborazione di elementi comunicativi di base.

Data, 28 settembre 2017