

1	GRAPHIC DESIGN
2	OBBLIGATORIO
3	LIVELLO EQF 6
4	3
5	5+6
6	10
7	VALERIANO IOSCA
8	<p>Il Corso di Graphic Design mira a formare figure professionali nell'ambito della comunicazione visiva. Il Graphic Designer realizza sistemi complessi di comunicazione con chiarezza di obiettivi, coerenza di linguaggi e competenza multidisciplinare. Il corso annuale viene configurato come un corso-laboratorio. Si tenderà ad utilizzare le ore di incontro in aula per lavorare, presentare e discutere quanto prodotto.</p> <p>Verranno organizzati incontri con professionisti del settore ad accrescere le competenze e l'esperienza intorno al mondo della stampa e della progettazione grafica. Ci saranno momenti didattici teorici la dove la classe risulterà carente o debole rispetto a specifiche conoscenze e argomenti e ci sarà assistenza rivolta ai singoli allievi che mostreranno fragilità rispetto agli strumenti di lavoro che vengono dati per acquisiti.</p>
9	FRONTALE
10	CONOSCENZA SUITE ADOBE CC
11	<p>IL corso finalizza le competenze per affrontare la complessità di esercizi che porteranno ad uscire dai confini bidimensionali del foglio. Superando la simulazione professionale gli allievi saranno chiamati gestire e realizzare autonome soluzioni visive, grafiche digitali e di styling complessivo, adottate come banco di prova delle proprie capacità personali e della propria consapevolezza etica, estetica ed operativa. Un lavoro diretto alla riflessione sul senso e sulle finalità dell'attività professionale nel contesto economico, sociale, comunicativo e ambientale in cui si opera oggi.</p>
12	<p>Nel terzo anno si approfondiscono le tematiche, si ramificano le aree di intervento e si arriva a un alto livello di simulazione professionale che prevede il confronto diretto e la collaborazione con aziende per lo sviluppo di progetti di ricerca.</p> <p>Per questo anno accademico vengono proposti tre esercizi volti a riassumere le competenze acquisite in ambito progettuale e multimediale:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il primo esercizio è legato alla progettazione di una rivista tematica. Un prodotto editoriale creativo, l'occasione giusta per evidenziare capacità analitica e di sintesi, per organizzare contenuti grafici e redigere contenuti testuali rispettando le regole dell'impaginazione. • Il secondo esercizio vedrà i ragazzi impegnati in una collaborazione istituzionale con il teatro grande di Brescia per progettare un sistema di comunicazione intorno a esigenze legate al merchandising. • Il terzo esercizio è in collaborazione con un dipartimento del CNR Centro Nazionale delle Ricerche e sarà teso a fornire progettualità e soluzioni grafiche agli strumenti del prestigioso istituto.
13	Il corso non prevede adozione di una manualistica. Ogni allievo potrà essere libero di accettare i miei suggerimenti di approfondimento bibliografico rispetto agli argomenti trattati.
14	<p>4. MODALITA' D'ESAME</p> <p>Gli elaborati dei temi trattati durante l'anno saranno oggetto di valutazione e nel rispetto delle singole attitudini verranno presi in considerazione aspetti di personalità, espressività, complessità e precisione.</p> <p>Il personale andamento, la presenza e la partecipazione durante l'intero anno accademico potranno arrotondare la valutazione degli elaborati.</p>
15	ITALIANO