

PROGRAMMA FINALE di **Tecnologie e Tecniche di Rappresentazione Grafica**

Anno scolastico 2020/2021

Ordine di scuola: tecnico
Indirizzo: grafica e comunicazione
Classi: 1N

Settembre - Ottobre

Modulo 1: COME PROGETTARE UN LOGO

- Tipologie e caratteristiche dei loghi
- Le fasi del logo design
- Colori predominanti nei loghi

Novembre - Dicembre

Modulo 2: PERCEZIONE VISIVA E OSSERVAZIONE

- Le leggi dell'organizzazione percettiva
- Tensione e movimento nelle immagini
- La luce e il colore
- I modelli RGB, CMYK, HSB
- I fattori che influenzano la percezione del colore

Gennaio - Febbraio

Modulo 3: REALIZZARE UNA PRESENTAZIONE

- Caratteristiche di una presentazione efficace (testo: font e colore; colore sfondo, uso di immagini e poco testo)
- Power Point
- Presentazioni Google
- Canva

Modulo 4: GARA DI LOGHI

- divisione della classe in squadre
- ideazione di un prodotto innovativo da parte di ogni squadra

- creazione dei loghi per i prodotti ideati
- votazione del logo migliore per ognuno dei prodotti
- premiazione squadra vincitrice

Marzo

Modulo 5: ALTRI STRUMENTI PER LA RAPPRESENTAZIONE GRAFICA

- Mentimeter: creare un account gratuito; realizzare un sondaggio; condividere il sondaggio per far votare i compagni di classe
- UnSplash e Flickr: repository utilizzabili gratuitamente per scaricare immagini libere da Copyright
- Applicazioni per fare la scansione di un documento (es. Tiny Scanner, Genius Scan PDF Scanner)
- Cos'è un'infografica e come realizzarla utilizzando Canva.

Aprile - Maggio - Giugno

Modulo 6: RAPPRESENTARE IL TERRITORIO IN 3D - Google Earth

- Creare un account gratuito;
- Differenze tra la versione web e l'applicazione per smartphone e tablet;
- Creare, salvare e dare un nome al progetto;
- Inserire un luogo, cambiare colore e pin;
- Inserire una foto e una descrizione, cambiare la visualizzazione (grande, media e piccola);
- Condividere il progetto in modalità editing o visualizzazione;
- Visualizzare il progetto creato come presentazione, sia con la versione web che con l'applicazione.

Modulo 7: REALTA' VIRTUALE E REALTA' AUMENTATA - CoSpaces

- CoSpaces: creare un account gratuito ed entrare a far parte della classe CoSpaces;
- Visualizzare un progetto di Realtà Aumentata e Realtà Virtuale: quali sono le differenze;
- Creare un progetto: scegliere un ambiente per lo sfondo; inserire un personaggio o un oggetto dalla repository CoSpaces; cambiarne le caratteristiche (colore occhi, capelli, vestiti ecc.);

- Cambiare la posizione del personaggio: traslazione lungo l'asse z; traslazione lungo gli assi x e y - strumento Snapping (come cambiare il passo della griglia); rotazione secondo i tre assi; ingrandimento e riduzione in scala;
- Inserire più scene nel progetto CoSpaces;
- Usare la programmazione a blocchi per realizzare un dialogo tra due personaggi;
- Inserire un oggetto esterno all'interno del progetto CoSpaces;
- Realizzare un modello 3D con lo strumento gratuito on line Sculpt GL, scaricarlo e inserirlo nel progetto CoSpaces.

Educazione Civica

- Creare dei post su tematiche ambientali da pubblicare sul profilo Instagram di classe "einaudiroma.graphicdesign"
- Realizzare dei manifesti sul Bullismo e Cyberbullismo con Canva, a mano libera o con uno strumento di propria conoscenza;
- Realizzare dei loghi sul Bullismo e Cyberbullismo con Libre CAD.

Roma 05/06/2021

Le docenti

Anna Quatrano

Olinda Capozzoli (ITP)

Diana Sapiori

Rold Kite

Istituto d'Istruzione Superiore
"LUIGI EINAUDI"
Istituto Tecnico e Professionale di Stato

LABORATORIO DI TECNOLOGIA E TECNICHE DI RAPPRESENTAZIONE GRAFICA (T.T.R.G)

PROGRAMMAZIONE

✓ SOFTWARE LIBRECAD PER IL DISEGNO TECNICO

- Installazione guidata di LibreCAD e avvio del programma
- Analisi generale dell'interfaccia grafica e barra degli strumenti
- Gestione della visualizzazione: comando zoom
- Principali comandi di editazione del disegno: comando linea, polilinea, rettangolo, poligono, arco, cerchio, ...
- I principali comandi per l'impostazione di un nuovo disegno e la gestione di uno già esistente: nuovo, apri, salva.
- Griglia e unità di misura
- Le coordinate e i sistemi di riferimento
- Gli aiuti al disegno: gli snap
- I Layer o livelli: come si creano e come si gestiscono
- Comandi di modifica e ottimizzazione del disegno: copia, specchio, offset, sposta, ruota, taglia, raccorda, esplodi, cancella, ...
- Le annotazioni del disegno: inserimento testo e quote

ESERCITAZIONI IN 2D

- Costruzione di una squadratura completa di cartiglio
- Costruzione di motivi geometrici semplici
- Costruzione geometrica di noti loghi commerciali: logo Chrysler, Mercedes, Mitsubishi, Renault, Nike, ...
- Costruzione geometrica di oggetti quotati

L'INSEGNANTE TECNICO PRATICO

Olinda Capozzoli

Diana Sapiori

Roberto Rite

Olinda Capozzoli