

## PROGRAMMA SVOLTO

### MATERIA: SCIENZE E TECNOLOGIE APPLICATE

*Classe 2<sup>ª</sup>D*

*Indirizzo Grafica e comunicazione*

*a.s. 2022-2023*

---

**Testi utilizzati:** Il design grafico. Tecniche e tecnologie applicate alla progettazione grafica, alla comunicazione e multimedialità. (Editrice San Marco)

**Prof. :** Minervini Vincenzo

---

- 1) Storia della rappresentazione grafica: definizione e significato, dagli esordi alla scrittura:
  - Glossario iniziale: significato dei termini tecnica, tecnologia, progettazione, comunicazione, grafica;
  - Quando nasce la comunicazione visiva: l'arte rupestre, i graffiti;
  - La scrittura: la storia dei primi segni grafici, le diverse tipologie ed evoluzioni del segno grafico scritto;
  - Gli antichi supporti tecnologici per la scrittura: papiro, legno, cera, pergamena.
  
- 2) Storia della rappresentazione grafica dall'arte amanuense alla stampa:
  - L'invenzione della carta: origine e storia, fabbricazione a mano, le innovazioni introdotte dalla carta di Fabriano;
  - Dagli amanuensi alla nascita della stampa tipografica di Gutenberg, la stampa tipografica in Italia ed i primi libri della storia.
  - Le diverse evoluzioni e tipologie delle tecniche di stampa, il loro funzionamento in generale: la xilografia, la calcografia, la litografia, la serigrafia
  - I diversi prodotti grafici realizzati con queste tecniche: dal libro illustrato, alla stampa di manifesti ed illustrazioni, alla stampa su tessuti o altri materiali.
  
- 3) L'arte grafica e le sue professioni:
  - Cosa si intende per grafica e comunicazione visiva;
  - Cos'è il graphic design e la progettazione grafica per la comunicazione visiva;
  - Le principali mansioni di un grafico e di un graphic designer, quali sono gli strumenti che usa, quali oggetti gestisce (colori, lettere, immagini).
  
- 4) La grammatica visiva, i suoi elementi essenziali ed i principi del graphic design:
  - Campo, punto, superficie;
  - Forma, dimensione e rapporti dimensionali, struttura portante e pattern;
  - I principi generali del graphic design: equilibrio, allineamento, vicinanza, ripetizione, spazio bianco, contrasto;
  - Visione e analisi di esempi grafici in cui ritrovare ed individuare i principi studiati.



- 5) Progetti laboratoriali e pratici:
- Riprodurre il proprio nome con le lettere capitali romane, costruendone la struttura geometrica;
  - Realizzare una timeline sulla nascita e la diffusione della stampa e delle principali tecniche.
- 

Inveruno, 30/05/2023

**Il docente**

*Prof. Vincenzo Minervini*