

I.T.C.S. "ERASMO DA ROTTERDAM"

Liceo Artistico indirizzo Grafica - Liceo delle Scienze Umane opz. Economico sociale
ITI Informatica e telecomunicazioni - ITI Costruzioni, ambiente e territorio
Via Varalli, 24 - 20021 BOLLATE (MI) Tel. 023506460/75 – Fax 0233300549
MITD450009 – C.F. 97068290150

FUTURA



Finanziato
dall'Unione europea
NextGenerationEU



Ministero dell'Istruzione
e del Merito



Italiadomani
PIANO NAZIONALE DI RIPRESA E RESILIENZA

**LA SCUOLA
PER L'ITALIA DI DOMANI**



SISTEMA DI GESTIONE
QUALITÀ CERTIFICATO

CQY
CERTIQUALITY

UNI EN ISO 9001:2015



CERTIQUALITY
È MEMBRO DELLA
CONFEDERAZIONE CISO

PROGRAMMA CONSUNTIVO

Codice Mod. **RQ 23.3** Pag. 1 / 3

A.S.	2022/2023		
DOCENTE	Stefano Cozzi		
DISCIPLINA	Laboratorio di grafica		
CLASSE	3 [^] D	INDIRIZZO	Liceo artistico

N	TITOLO DEL MODULO	CONTENUTI SVOLTI
----------	--------------------------	-------------------------

1	ILLUSTRATOR Parte teorica e pratica Docente: Stella Giannini	Introduzione all'uso di Adobe Illustrator, comandi e strumenti base. Esercitazioni.
---	--	---

2	IL MONOGRAMMA Parte teorica e pratica Docente: Stella Giannini	Realizzazione di un manuale d'immagine relativo al monogramma, specifiche tecniche e immagine coordinata (biglietto da visita, carta intestata e busta da lettera)
---	--	--

3	EDUCAZIONE CIVICA Parte pratica Docente: Stella Giannini	Progettazione grafica sul tema dell'uguaglianza di genere: preparazione alla giornata contro la violenza sulle donne.
4	IL MARCHIO Parte teorica e pratica Docente: Stella Giannini	Realizzazione del marchio del brand 'Spotivity', composto da logotipo e pittogramma e sviluppo del manuale d'immagine completo di: descrizione, prove colori, negativi e positivi, prove di leggibilità, usi impropri e immagine coordinata.
5	EDUCAZIONE CIVICA Parte pratica	Ricerca, studio e progettazione di un murale che ha per tema 'l'illegalità', attraverso l'uso della tavoletta grafica e software dedicato.
6	IL PATTERN Parte pratica	Realizzazione di un Pattern: Costruzione, prove colore, layout definitivo, manuale e sviluppo 3d in ambiente interno
7	AGENZIA CREATIVA Parte teorica e pratica	Esercitazione di gruppo sull'analisi del brief, tecniche creative, brainstorming, discussione e compilazione della scheda di analisi., sviluppo di un prodotto social a tema ambientale.
8	LA COPERTINA DI UN LIBRO Parte pratica	Realizzazione della copertina di un libro e realizzazione mockup.

STRUMENTI/SUSSIDI DIDATTICI

Software dedicati per la grafica: Adobe Creative Cloud con collegamento a internet. Dispense e materiale vario fornito dal docente, strumenti e tecnologie di condivisione online, Moodle e registro elettronico.

VERIFICHE E VALUTAZIONI	ATTIVITÀ DI RECUPERO	NOTE
Le valutazioni hanno preso in considerazione la crescita personale e lo sviluppo di capacità, abilità e competenze. I parametri di valutazione utilizzati, sono quelli individuati dalle griglie di valutazione dell'istituto.	Il recupero di eventuali insufficienze e lacune è stato svolto prevedendo la programmazione di verifiche di recupero con consegne di elaborati pratici, concordando con gli alunni tempi, metodologie e contenuti.	

Bollate, 08/05/2023

Il docente

Gli studenti
