



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
 Dipartimento per la Programmazione
 Direzione Generale per interventi in materia di edilizia
 scolastica, per la gestione dei fondi strutturali per
 l'istruzione e per l'innovazione digitale
 Ufficio IV

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)

Programmazione			
A.S.	2020-2021	Docente	Giuseppe Difrancesco
Disciplina	Discipline grafiche		
Classe	4°D	Indirizzo	Liceo artistico indirizzo grafica

	TITOLO DEL MODULO	CONTENUTI SVOLTI
1 Parte teorica	Principi generali della comunicazione pubblicitaria	Elementi fondamentali della comunicazione pubblicitaria: testimonial, visual, headline, pack shot, bodycopy e payoff. Pittogramma e logotipo. Layout, regole compositive di base, contrasto, allineamento e spazio bianco.
2 Parte pratica	Progettazione del logotipo Bar Tender	Progettazione, studio e realizzazione del logotipo Bar Tender. Realizzazione della moodboard, e paletta colori. Identificazione del target, progettazione del logotipo, del manuale d'immagine con le specifiche di applicazione del logotipo, negativi e positivi, prove di leggibilità, prove colori.
3 Parte teorica	Il carattere	I caratteri, la nomenclatura e l'anatomia dei caratteri. Gli spazi, stili, dimensioni e peso. Larghezza, spaziatura orizzontale e verticale. Lo stile. I numeri, il contrasto e i criteri di leggibilità. Carattere e colore. Classificazione dei font: vecchio stile, moderne, con e senza grazie, calligrafiche e decorate.
4 Parte pratica	Sviluppo del pittogramma Poliform	Progettazione e studio della moodboard, ricerca della font e paletta colori. Progettazione, studio e realizzazione del pittogramma, Poliform. Identificazione del target, progettazione del pittogramma, del manuale d'immagine con le specifiche di applicazione del pittogramma, negativi e positivi, prove di leggibilità, prove colori. Presentazione del progetto.
5 Parte teorica	Immagine coordinata e design grafico	Approfondimento su pittogramma e icona, Isotype, logotipo, simbolo e brand Contenuti espressivi, e tecniche. La carta intestata, busta, biglietto da visita, segue pagina, modulo aziendale applicazione dell'immagine coordinata e il manuale di immagine. Il pieghevole, modulo, volantino,

		brochure, funzioni e contenuti. Invito, manifesto locandina e poster, elementi comuni. La pubblicità, la campagna pubblicitaria, annuncio e contenuti. Campagna pubblicitaria integrata. Il catalogo. Breve introduzione al sistema colore RGB e CMYK. Registri di stampa.
6 Parte pratica	Progetto immagine coordinata	Progettazione del biglietto da visita, busta, carta intestata e segue pagina. Presentazione tramite mokup dei lavori. Applicazione su ogni prodotto grafico, del pittogramma realizzato per il progetto Poliform.
7 Parte teorica	Packaging	Il packaging, tipologie e usi, funzioni del packaging, imballaggi primari, secondari e terziari, etichette, carte da imballo e tessili, tag, scatole, terminologia specifica. Valenza grafico comunicativa e commerciale del packaging.
8 Parte pratica	Progetto Museo del Novecento, educazione civica	Studio, progettazione e realizzazione del marchio completo, pittogramma più logotipo del Museo del Novecento. Realizzazione della moodboard, paletta colori e ricerca font. Applicazione del marchio su: invito, manifesto e poster, Per la pubblicizzazione di una mostra su Modigliani.
9 Parte teorica	La composizione	La pagina comunica, testi continui e non continui. Come impaginare, articolazione del testo. Il campo grafico, la forma, le misure, i margini. Gabbie e griglie di impaginazione, spaziature verticali e orizzontali, interlinea. Allineamenti, a bandiera, destra e sinistra, centrato, giustificato, allineamento asimmetrico, separazione dei paragrafi e gerarchie. Titoli, capoleggera, indici, tabelle e numerazione delle pagine. Suggerimenti per comporre: raggruppare, allineare, ripetere e contrastare.
10 Parte teorico pratica	Restyling del marchio.	Quando, perché e come farlo. Cosa possiamo registrare come marchi. Restyling del marchio Ikea o Lego, ricerca dell'evoluzione del marchio, sviluppi e connotati essenziali. Realizzazione del restyling e progettazione delle tavole di presentazione del lavoro.
11 Parte teorica	Supporti di stampa	La carta, storia, caratteristiche principali della carta, formati della carta da stampa, finiture, lamina o goffratura, impressione a secco e a freddo.
12 Parte pratica	Packaging	Progettazione di un espositore sulla base di un brief. Progettazione della presentazione, moodboard e disegno a mano del progetto.

STRUMENTI/SUSSIDI DIDATTICI

Libro di testo in adozione, dispense e materiale vario fornito dal docente, materiale vario per la progettazione e il disegno a mano, software dedicati per la grafica(pacchetto adobe), strumenti e tecnologie di condivisione online, moodle e zoom.

VERIFICHE E VALUTAZIONI	ATTIVITÀ DI RECUPERO	NOTE
<p>Le valutazioni, che si sono svolte tramite verifiche orali e valutazione dei progetti, hanno tenuto 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.</p>	<p>Il recupero delle eventuali insufficienze e lacune è stato svolto in itinere e ha previsto la programmazione di verifiche orali di recupero e consegne di elaborati pratici, concordando con gli alunni, tempi, metodologie e contenuti.</p>	

Data _____

Il Docente

Gli Studenti
