

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
MITD450009 - C.F. 97068290150



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



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)

PROGRAMMA CONSUNTIVO

Codice Mod. **RQ 23.3** Pag. 1 / 5

| | | | |
|-------------------|----------------------|------------------|------------------------------------|
| A.S. | 2021-2022 | | |
| DOCENTE | Difrancesco Giuseppe | | |
| DISCIPLINA | Discipline grafiche | | |
| CLASSE | VD | INDIRIZZO | Liceo artistico, indirizzo grafica |

| | Titolo del modulo | Contenuti Svolti |
|--------------------|----------------------------------|---|
| 1 Parte teorica | Il marchio | Cosa è un marchio, cosa possiamo registrare come marchio: parole, suoni, cifre, colori, forme, disegni, nomi e lettere. Il marchio collettivo, territorialità del marchio, requisiti di validità del marchio, novità, liceità e capacità distintiva. I diritti esclusivi del titolare del marchio. Registrazione, durata, rinnovo e decadenza. Convalidazione, marchi di fatto e domain names. |
| 2 Parte pratica | Progettazione del logotipo Ecotè | Progettazione, studio e realizzazione del logotipo Ecotè. Realizzazione della moodboard come elemento iniziale e guida di un progetto, paletta colori, progettazione del logotipo, del packaging per una confezione di tè, applicazione del brand su una tazzina e su un piattino, mock-up dei prodotti realizzati, progettazione del manuale d'immagine con le specifiche di applicazione del logotipo, negativi e positivi, prove di leggibilità, prove colori. |
| 3 Parte teorica | Gestione del colore | Teoria del colore, sintesi additiva e sottrattiva, teoria di Newton, sistema RGB e CMYK, funzione comunicativa del colore, luci, ombre, chiaroscuro e volume. Tipi di ombre e illuminazioni. I colori sullo schermo, i monitor dei computer, come il monitor ricostruisce le immagini e caratteristiche tecniche dei monitor. Dati tecnici per la realizzazione di elaborati grafici per il monitor. Formati di lavoro, caratteristiche delle immagini a bassa risoluzione, i caratteri per lo schermo, photoshop e la pixel map per internet, web safe, DPI e pixel, retino di stampa. |

| | | |
|--------------------|------------------------------------|---|
| 4 Parte pratica | Progetto leporello | Studio e progettazione di un leporello, con struttura a scelta, che abbia come tema un colore, scelto dallo studente. Il leporello racconta una storia in cui il colore scelto sia il protagonista. Progettazione della struttura del leporello, studio e sviluppo della grafica e del body copy. Elaborazione del progetto definitivo. |
| 5 Parte pratica | Progetto Dodo | La classe ha sviluppato, un progetto riguardante lo sviluppo di alcuni display per l'esposizione di gioielli. Somministrazione e analisi di un brief sul quale la classe ha lavorato per lo sviluppo di display per l'esposizione di gioielli Dodo. Analisi del brief, sviluppo delle proposte progettuali, realizzazione della moodboard, dei rough e delle tavole esecutive puntualmente motivate. |
| 6 Parte teorica | Infografiche | Le infografiche, importanze delle icone, pittogramma e ideogramma, comunicazione visiva e scritta. infografiche di processo, informative, linee del tempo e statistiche. |
| 7 Parte teorica | Entipologia dei prodotti grafici | I principali prodotti pubblicitari, elementi fondamentali della pubblicità, visual, bodycopy, headline, payoff, packshot, testimonial, carte d'uso e immagine coordinata, campagna pubblicitaria integrate. L'anatomia di un libro, la copertina, cenni sulla rilegatura, la collana editoriale. Catalogo e calendario. Prodotti librari, paralibrari ed extralibrarari (cenni). La collana editoriale, allestimento museale, segnaletica di orientamento, allestimento multimediale. |
| 8 Parte pratica | Progetto educazione civica, riuso. | Applicazione del metodo progettuale per la realizzazione di infografiche che affrontino il tema del consumo e produzione responsabile contenuto nell'agenda 2030. Sviluppo e progettazione delle icone impiegate nell'infografica, elaborazione grafica e presentazione progetto. Sviluppo e progettazione di un pannello espositivo che accompagni un prodotto, illustrandone i diversi modi di riutilizzo. |
| 9 Parte pratica | Progetto monografia | Progettazione e realizzazione di una monografia su un designer, scelto tra una lista fornita, che ha segnato con la sua creatività il mondo del design o della grafica. Progettazione e sviluppo della copertina e delle pagine, gestione griglie e gabbie di impaginazione, colophon, sviluppo e applicazione della grafica, ricerca immagini, ricerca e selezione testi, articolazione del contenuto in capitoli. Realizzazione dell'esecutivo di stampa, pagine interne e copertina. |

| | | |
|---------------------|---|---|
| 10 Parte teorica | Grafica e committenza | Grafica e committenza, il quadro generale, il marketing, il marketing mix, il mercato, il marketing e le sue attività. L'identità dei singoli e delle aziende, settori produttivi, chi produce. Chi acquista e target. Prodotto e prezzo, tipi di beni, ciclo di vita di un prodotto, posizionamento e prezzo. Come viene percepito il marchio in USA nel 2018. La distribuzione, la comunicazione aziendale, perché si fa pubblicità, il consumatore consapevole. |
| 11 Parte pratica | Progetto educazione civica | Progettazione e sviluppo di una icona, che comunichi il punto 10 dell'agenda 2030. Realizzazione dei rough, studio sul tema, individuazione di una icona che comunichi il punto individuato, realizzazione delle tavole di sviluppo, tavole prove colore e definitive. |
| 12 Parte teorica | Il marketing applicato al museo | Le fasi della progettazione strategica, analisi dell'ambiente e delle risorse, formulazione delle strategie e dei traguardi, ticketing, membership, servizi aggiuntivi, il museo nell'era dei social media. |
| 13 Parte pratica | Progetto Home | Progetto del marchio, pittogramma e logotipo del ristorante. (tavole di sviluppo progetto). Manuale del marchio e del logotipo che contiene, oltre alle specifiche anche un biglietto da visita fronte/retro, carta intestata, busta da lettera, gift card cena per due, sviluppo layout. Progettazione di una etichetta per una bottiglia di vino, locandina e manifesto per pubblicizzare una degustazione da tenersi nel ristorante. Progettazione di un ricettario, sviluppo tavole, griglie e gabbie di impaginazione, sviluppo layout e applicazione veste grafica. |
| 14 Parte teorica | La pubblicità | La pubblicità, le caratteristiche, i generi, la campagna, la promessa, chi la fa, flusso di lavoro, tono, visual e realizzazione tecnica. La progettazione, dall'idea all'esecutivo. I mezzi di comunicazione, stampa, affissione, pubblicità dinamica, sul punto vendita in TV e pubblicità indiretta. |
| 15 Parte pratica | Simulazione second prova esame di Stato | La classe è stata impegnata nella simulazione della seconda prova dell'esame di stato, affrontando una traccia predisposta dal docente che richiedeva la progettazione, sviluppo e applicazione di cinque icone per una mostra dedicate a Picasso. |

| | | |
|---------------------|--|---|
| 16 Parte teorica | Le immagini comunicano | Fotografia e illustrazione, cosa scegliere. Differenza tra copyright e diritto d'autore, diritti morali e di utilizzazione economica (cenni), breve introduzione alla storia della fotografia, corpo macchina e obiettivo, otturatore, diaframma, macchina fotografica analogica e digitale, CCD. Generi fotografici: fotogiornalismo, food, fashion, sport, still life, natura, ritratto comunicazione sociale o reportage. La fotografia nella pubblicità, il grafico e la fotografia, messaggio pubblicitario, immagini stock. Progettare la fotografia, la regola dei terzi, l'illustrazione, illustrazioni specialistiche, l'illustrazione nella pubblicità. |
| 17 Parte teorica | Il packaging | Il packaging, tipologie e usi, funzioni del packaging, imballaggi primari, secondari e terziari, etichette, carte da imballo e tessuti, tag, scatole, terminologia specifica (cenni). Valenza grafico comunicativa e commerciale del packaging. Cordonatura e fustellatura, tracciato di fustella. |
| 18 Parte pratica | Progettazione di un curriculum vitae personale | Impostazione di un C.V. personale. Gestione delle griglie di impaginazione sviluppo della veste grafica, gestione dei contenuti. |
| 19 Parte pratica | Esercitazione guidata | Esercitazione guidata in classe, grafica e composizione, impiego delle tecniche acquisite nel campo della comunicazione. |

STRUMENTI/SUSSIDI DIDATTICI

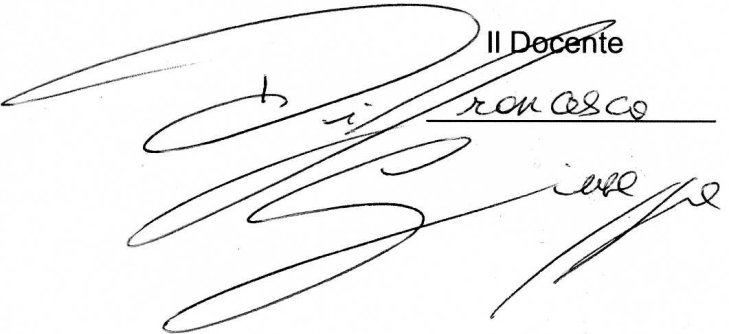
Libro di testo in adozione, dispense e materiale vario fornito dal docente, materiale vario per la progettazione e il disegno a mano, software dedicati per la grafica (pacchetto adobe), strumenti e tecnologie di condivisione online, moodle e registro elettronico.

| VERIFICHE E VALUTAZIONI | ATTIVITÀ DI RECUPERO | NOTE |
|---|---|---|
| Le valutazioni, è stata rilevata tramite verifiche orali e valutazione dei progetti, tenendo in considerazione la crescita personale e lo sviluppo di | Il recupero delle insufficienze e lacune è stato svolto in itinere prevedendo la programmazione di verifiche orali di recupero e consegne di elaborati pratici, | Non è stato possibile sviluppare tutto il programma preventivato, in quanto alcuni progetti hanno richiesto più tempo del previsto per essere ultimate. |

capacità, abilità e competenze. I parametri di valutazione utilizzati, sono quelli individuati dalle griglie di valutazione dell'istituto.

concordando con gli alunni, tempi, metodologie e contenuti.

Data 11-05-2022

Il Decente
FRANCESCO


Gli Studenti

Martina Leni

Giorgia Ventimiglia