

# PROGRAMMAZIONE

**Settore: Servizi Commerciali con opzione Pubblicitaria**  
**Anno Scolastico 2022-23**

Area Professionale  
Materia: **PROGETTAZIONE GRAFICA**

**CLASSE 5C**  
Insegnante: Prof.ssa Simona Mori

Materia: **PROGETTAZIONE GRAFICA – a.s.2022-23**

**Libri di testo adottati** : *Progettazione Grafica, Giovanni Federle, Carla Stefani, CLITT*

### **CONOSCENZE**

- 1 Riconoscere gli elementi che concorrono alla realizzazione di un' immagine aziendale, dalla grafica coordinata alla progettazione di modelli comunicativi.
- 2 Riconoscere le fasi della progettazione di prodotti pubblicitari e individuare le fasi del lavoro
- 3 Riconoscere le diverse tipologie di prodotti pubblicitari e i veicoli dove possono essere applicati.
- 4 Conoscere la struttura della visualizzazione e della comunicazione della grafica web.
- 5 Riconoscere le tecniche e gli strumenti più attuali della computer graphic.
- 6 Tradurre i momenti del lavoro di gruppo in una metodologia progettuale

### **CAPACITA'**

Saper utilizzare tecniche adatte alla visualizzazione di concetti e messaggi in modo sempre più autonomo.

- 1 Saper utilizzare le varie fasi della pianificazione, progettazione e realizzazione di prodotti pubblicitari al fine di creare una comunicazione applicata ad un prodotto o di un servizio.
- 1 Saper applicare accostamenti espressivi tra testo e immagine in funzione dell' atto comunicativo di una comunicazione coordinata aziendale.
- 1 Saper analizzare e giudicare messaggi e atti comunicativi al fine di elaborare progetti consapevoli.
- 1 Saper interagire in maniera costruttiva all' interno di un gruppo di lavoro.
- Essere in grado di sviluppare una metodologia progettuale autonoma.

### **COMPORAMENTI**

- Organizzare il proprio lavoro in modo autonomo
- 1 Applicare le giuste metodologie per ottimizzare tempi e risultati della progettazione.
- 1 Potenziare il metodo di lavoro attraverso un approfondimento dei momenti di ricerca e sperimentazione.
- 1 Rapportarsi con gli insegnanti e con i compagni in modo corretto.

**Obiettivi minimi:** Sono richiesti progetti stesi a mano libera e gli esecutivi alla computer grafica. Per gli alunni che hanno difficoltà nella stesura a mano è sufficiente la progettazione con prove , definitivo ed esecutivo al computer.

Per la parte progettuale: dalla progettazione realizzare l'immagine grafica coordinata in relazione ad una campagna pubblicitaria

Per la parte laboratoriale alla computer grafica : realizzare l'idea progettuale con il programma vettoriale illustrator applicando tutte le conoscenze degli anni precedenti, nell'elaborato finale mantenere un corretto posizionamento degli elementi grafici, sia dal punto di vista visivo, che della lettura. Cercare di rendere la comunicazione creativa ed innovativa.

Per la teoria: conoscere in modo basilare gli argomenti di riferimento alla campagna pubblicitaria, utilizzando mappe, immagini, colori, esempi.

Sapere lavorare in gruppo.

Sapere stendere una semplice relazione tecnica sul lavoro.

## UNITA'DI APPRENDIMENTO

### Unità di Apprendimento n.1

<b>Titolo: DAL PROGETTO ALL'ESECUTIVO</b>	
<u>Competenze</u> <u>sapere stendere un progetto grafico in relazione alle richieste aziendali.</u>	<u>Abilità realizzare un idea sotto forma di progetto da presentare al cliente</u> <u>Realizzazione ed esecuzione di richieste aziendali sotto forma progettuale su carta, al pc ed esecutivo della richiesta sotto forma finale pronto ed adatto alle richieste ed al mercato.</u>
<u>Periodo: Annuale</u>	
<u>Obiettivi Minimi:</u> stendere un idea sotto forma di progetto, realizzare l'esecutivo in maniera esatta.	
<u>Attività di laboratorio:</u> briefing, ricerca informazioni, uso degli strumenti di laboratorio per produrre l'esecutivo finale..	
<u>Altre discipline coinvolte:</u>	

L'unità di apprendimento comprende tutti i lavori eseguiti durante l'anno scolastico, si riferisce alle fasi del lavoro grafico.

La relazione tecnica: stesura della relazione tecnica per tutti i lavori assegnati.  
Realizzazione del portfolio grafico personale.

### Unità di Apprendimento n.2-

<b>Titolo: IL MANIFESTO- LA LOCANDINA</b>	
<u>Competenze</u> <u>realizzare con una metodologia corretta le richieste</u>	<u>Abilità realizzare composizioni in modo personale e creativo e professionale, con l'inserimento di elementi grafici , testi e loghi.Studi di rough layout, layout, prove colore e finish layout a mano libera. Esecutivo alla computer grafica.</u>
<u>Periodo: annuale</u>	

<u>Obiettivi Minimi:</u> realizzare nel formato dato i progetti richiesti inserendo in modo corretto tutti gli elementi e realizzarli con la computer grafica,	
<u>Attività di laboratorio:</u> ricerca immagini, informazioni, uso degli strumenti di laboratorio piu' adatti alla richiesta.	
<u>Altre discipline coinvolte:</u>	

Manifesto per la Giornata Internazionale contro la violenza sulle donne  
 Manifesto per la Giornata della Memoria  
 Manifesto per il Giorno del Ricordo  
 Locandina per convegno Comitato Tecnio Scientifico  
 Locandina cinematografica Supernova  
 Manifesti e poster generici per Mitilicoltura

### Unità di Apprendimento n.3

<u>Titolo:</u> <b>LA CAMPAGNA PUBBLICITARIA</b>	
<u>Competenze</u> applicare le fasi progettuali nell'attuazione e realizzazione del prodotto finale.	<u>Abilità</u> conoscere l'applicazione del prodotto in una campagna pubblicitaria e realizzarlo in modo consapevole per una corretta comunicazione.
<u>Periodo:</u> <b>annuale</b>	
<u>Obiettivi Minimi:</u> <u>conoscere il prodotto da realizzare e progettare nel modo più completo per una buona comunicazione pubblicitaria</u>	
<u>Attività di laboratorio:</u> ricerca immagini, informazioni, uso degli strumenti di laboratorio piu' adatti alla richiesta	
<u>Altre discipline coinvolte:</u> inglese, francese, matematica, tecniche di comunicazione, economia.	

Progettazione ed esecuzione di una campagna pubblicitaria per un nuovo fast-food. Ideazione del nome e della tipologia merceologica.

Veicoli grafici realizzati: logo, immagine coordinata di base, manifesto 100x70, manifesto 2mx3, locandina, totem, insegna, shopper, menù pieghevole da tavolo e menù da parete, pubblicità dinamica su bis, vetrofania, banner, app per telefoni, packaging relativi al fast food, eventuali gadget.

### Unità di Apprendimento n.4

<u>Titolo: IL PIEGHEVOLE</u>	
<u>Competenze realizzare con una metodologia corretta le richieste, attenersi quando richiesto ai formati dell'annuncio.</u>	<u>Abilità progettare in maniera consapevole pieghevoli di vari formati, applicando le regole grafiche studiate. , prove colore e finish layout , a mano e al pc.</u>
<u>Periodo: Febbraio</u>	
<u>Obiettivi Minimi:</u> realizzare nel formato dato gli esercizi inserendo in modo corretto tutti gli elementi	
<u>Attività di laboratorio:</u> ricerca immagini, informazioni, uso degli strumenti di laboratorio piu' adatti alla richiesta	
<u>Altre discipline coinvolte:</u> Storia dell'Arte	

Pieghevole : depliant a due pieghe e tre facce per l'evento "Dalla parte del mare" dal titolo "Difesa del mare"

#### Unità di Apprendimento n.5

<u>Titolo: TEORIA</u>	
<u>Competenze conoscere le fasi teoriche della progettazione, le fasi di realizzazione di un marchio, il packaging, l'anatomia del libro.</u>	<u>Sapere applicare conoscenze teoriche agli elaborati grafici.</u>
<u>Periodo: annuale</u>	
<u>Obiettivi Minimi:</u> Sapere gli argomenti trattati utilizzando mappe, forme, colori e strumenti applicativi.	

Il TARGET GROUP: definizione, fattori fondamentali che influenzano i comportamenti di acquisto, la descrizione del target group, livelli, descrizione del target group, classificazione, lo studio del target.

LA CAMPAGNA PUBBLICITARIA: classificazione delle campagne, come nasce una campagna pubblicitaria ( briefing, definizione degli obiettivi, stesura della strategia di comunicazione, scelta dei media, definizione del budget, verifica dei risultati). Definizione degli obiettivi di comunicazione, la copy strategy, il piano media.

I MASS MEDIA: Stampa ,tv , cinema, radio, internet, affissione.

Le promozioni pubblicitarie.

L'agenzia pubblicitaria ( reparti e compiti)

## Unità di Apprendimento n.6

<u>Titolo:</u> <b>MARCHIO/LOGO</b>	
<u>Competenze</u> realizzare marchi/loghi per aziende di vari settori merceologici.	<u>Abilità ideare e progettare marchi/loghi in modo creativo e personale e professionale. Curare in particolare il font e il colore. .Rough layout di studio e definitivi a mano libera. Esecutivo finale alla computer grafica a colori, bianco e nero, negativo, riduzione.</u>
<u>Periodo:</u> <b>ANNUALE</b>	
<u>Obiettivi Minimi:</u> realizzare in modo semplice ma corretto i marchi/loghi. Progettazione di base a mano libera con prove colore. Esecutivo alla computer grafica.	

Esercizi di progettazione per la realizzazione di marchi- loghi- logotipi- sigle. Progettazione, rough layout, finish layout a mano libera , definitivo al pc a colori, bianco e nero, negativo , riduzione .

Logo per associazione : Pietro Rosa

Logo per Comune La Spezia: Mobilità sostenibile

Logo: Generazione BLU

Logo: Alba di Blu

Logo: Agriturismo Pavì delle Cinque Terre

## Unità di Apprendimento n.6

<u>Titolo:</u> <b>ARTIGIANI DI PACE</b>	
<u>Competenze</u> realizzazione di prodotti visivi consoni al tema	<u>Abilità creare nuovi prodotti visivi con l'ausilio di ricerche, notizie, esperienze , proponendo soluzioni personali con l'ausilio della computer grafica, disegno, fotografie.</u>
<u>Periodo:</u> <b>annuale</b>	

<u>Obiettivi Minimi:</u> realizzare prodotti visivi personali con l'ausilio di tecniche a piacere.	
<u>Attività di laboratorio:</u> ricerca immagini, informazioni, uso degli strumenti di laboratorio piu' adatti alla richiesta	
<u>Altre discipline coinvolte:</u> Economia, Religione	

*Il progetto ha previsto incontri e discussioni preliminari, gli alunni in seguito hanno realizzato delle immagini visive in formato A5 da donare come messaggio di Pace.*

### **Unità di Apprendimento n.7**

<u>Titolo:</u> <b>GENERAZIONE BLU</b>	
<u>Competenze</u> realizzazione di grafiche per la comunicazione web	<u>Abilità ideare e progettare immagini, grafiche, fotografie, video da utilizzare nel web e nella comunicazione.</u>
<u>Periodo:</u> <b>annuale</b>	
<u>Obiettivi Minimi:</u> realizzare semplici immagini che si possano utilizzare nei servizi web	
<u>Attività di laboratorio:</u> ricerca immagini, informazioni, uso degli strumenti di laboratorio piu' adatti alla richiesta	
<u>Altre discipline coinvolte:.</u> <b>Economia</b>	

*Ideazione, progettazione, rough layout e finish layout a mano libera, realizzazione del logo richiesto in vettoriale, in pdf, jpg, in formato trasparente RGB per il web.*

### **Unità di Apprendimento n.8**

<u>Titolo:</u> <b>SPEZIALITA'</b>	
<u>Competenze</u> realizzazione di una-promozione pubblicitaria (marchiologo e gadget) per un prodotto alimentare ideato in un progetto della scuola.	<u>Abilità ideare e progettare l'immagine aziendale del prodotto , ricercare la giusta comunicazione in base al target individuato.</u>
<u>Periodo:</u> <b>settembre, ottobre</b>	

<u>Obiettivi Minimi:</u> ideare e realizzare l'immagine aziendale inerente al tema del prodotto presentato	
<u>Attività di laboratorio:</u> ricerca immagini, informazioni, uso degli strumenti di laboratorio piu' adatti alla richiesta	
<u>Altre discipline coinvolte:.</u> Economia	

Realizzazione del marchio logo dal nome "SPEZIALITA'", ideazione, ruogh layout, definitivo a mano e in formato vettoriale.  
 Progettazione e realizzazione delle immagini visive in coordinato al logo realizzato, in formato vettoriale, per la stampa su tre formati di shopper in stoffa.

### Unità di Apprendimento n.9

<u>Titolo:</u> <b>IMPRESA E TERRITORIO</b>	
<u>Competenze</u> realizzare l'immagine aziendale di un'azienda sostenibile del territorio .	<u>Abilità ideare e progettare l'immagine aziendale e le comunicazioni pubblicitarie richieste dall'azienda, personalizzando la parte visiva.</u>
<u>Periodo:</u> <b>secondo quadrimestre</b>	
<u>Obiettivi Minimi:</u> ideare e realizzare l'immagine aziendale in riferimento alle richieste rimanendo inerente al tema.	
<u>Attività di laboratorio:</u> ricerca immagini, informazioni, uso degli strumenti di laboratorio piu' adatti alla richiesta	
<u>Altre discipline coinvolte:.</u> Economia	

Briefing per ricerca informazioni, ideazione e progettazione con rough layout e finish layout del marchio -logo dell' azienda committente dal nome "ALBA DI BLU"

Tipo di attività: (frequenza media: 1 = nessuno; 2 = a volte; 3 = sempre)

Frequenza	1	2	3
Lezione frontale		X	
Lezione interattiva		X	
Lavoro individuale		X	
Lavoro di coppia			
Lavoro di gruppo			
Discussione		X	
Verifiche			X



Altro :			
---------	--	--	--

Mezzi e strumenti di lavoro

Materiali e strumenti didattici: (frequenza media: 1 = nessuno; 2 = a volte; 3 = sempre)

Frequenza	1	2	3
Libri di testo	X		
Altri libri			
Dispense	X		
Registratore			
Videoregistratore			
Laboratori			X
Visite guidate			
Incontri con esperti			
Software			X
Altro			

Spazi:

- Aula
- Laboratorio grafica
- 

Strumenti di verifica:

- Elaborati grafici

La Spezia, 15/05/2022

Simona Mori