



**ISTITUTO SUPERIORE STATALE
CARLO DELL'ACQUA
LEGNANO**



PROGRAMMA DISCIPLINARE SVOLTO

Docente: ALBERTI DANIELA LAURA		
Disciplina: DISCIPLINE GRAFICHE	Classe: 5B	a.s. 2021/22

UNITÀ DI APPRENDIMENTO n°1/4: Il metodo progettuale e il ruolo del Grafico
Il ruolo del grafico e del designer. La comunicazione pubblicitaria e il contesto sociale; Il Brief; il Concept; il Mood board; il Tono di voce; il Target Lezione con slide in classe.
UNITÀ DI APPRENDIMENTO N°5 L'IMMAGINE PUBBLICITARIA
Riflessione in gruppo e analisi di alcune famose fotografie della storia moderna e contemporanea: alcuni esempi dei grandi fotografi (Bresson, Giacomelli...) analisi dell'inquadratura, taglio fotografico e messaggio. Le campagne sociali (Benetton) e la fotografia pubblicitaria; la fotografia come veicolo di un messaggio.
UNITÀ DI APPRENDIMENTO N°1/4 ITER PROGETTUALE, STRATEGIA PUBBLICITARIA, TECNICA DIGITALE, IMPAGINAZIONE GRAFICA CAMPAGNA PUBBLICITARIA a finalità SOCIALE
Studio ed elaborazione di una campagna sociale Tema assegnato: "SIAMO LO STESSO MONDO - Io ho un ruolo nel cambiamento" Pubblicità in due fasi finalizzata alla sensibilizzazione pubblica sulla responsabilità individuale dell'uomo nell'ambiente e nel rapporto con il mondo animale. Analisi Design Brief; realizzazione Mood board; Il Target, il Tono di voce. Richiesta Extempore tecnica libera, Layout in digitale. Uso dei programmi Adobe: Photoshop e Illustrator. Tecniche di compositing, rielaborazione immagini, lettering ed impaginazione. Produzione pdf per la stampa.

UNITÀ DI APPRENDIMENTO N°1/4
ITER PROGETTUALE, STRATEGIA PUBBLICITARIA, TECNICA DIGITALE
IMPAGINAZIONE GRAFICA
LA PUBBLICITA' SOCIALE

Campagna sociale: "SIAMO IL CAMBIAMENTO"
Fase seconda della campagna sociale "Siamo lo stesso mondo"
Design brief, Mappa mentale in gruppo, Tono di voce, Target.
Richiesta extempore e layout per la creazione di un manifesto finale di misure 5x3 mt.
Richiesta cliente: utilizzo di almeno un'immagine fotografica per rappresentare il messaggio "io sono il cambiamento"; immagini fotografiche realizzate dagli studenti, studiate nella composizione e nella forza comunicativa. Lavoro fotografico in coppia e layout finale individuale.
Uso di tecniche libere per l'extempore e dei programmi digitali per il layout definitivo.
Programmi utilizzati: Photoshop, Illustrator.
Tecniche di ritocco fotografico, ritaglio immagine, tracciato, fotocompositing, studio e rielaborazione dei colori, lettering, impaginazione digitale. Relazione finale.

UNITÀ DI APPRENDIMENTO N°2 e 4 METODO E STRATEGIA PUBBLICITARIA

Le tecniche di studio ed elaborazione di un Concept: il Brain-storming, le Mappe mentali lavoro di gruppo per l'analisi del Brief e la creazione di una strategia pubblicitaria.
Lezione e visione slide.

UNITÀ DI APPRENDIMENTO N°1,2,3,9
ITER PROGETTUALE, STRATEGIA, TECNICA DIGITALE
IMPAGINAZIONE GRAFICA

Creazione di un volantino A4 a sei facciate, piega a portafoglio o fisarmonica per il cliente "Touring Club Italiano"
Studio/ricerca personale sulla storia del cliente, Mission, Valori da comunicare, Tono di voce, Target.
Richiesta di utilizzo di almeno un elaborato disegnato a mano da inserire nel digitale su base fotografica. Tecniche manuali, compositing, ritaglio, impaginazione.
extempore, layout finale in digitale: uso di Photoshop, Illustrator e In Design per l'impaginazione finale. Pdf per la stampa. Relazione finale.

UNITÀ DI APPRENDIMENTO N°1
ITER PROGETTUALE – DISEGNO E CREAZIONE CARTELLETTA PORTALAVORI

Creazione della cartelletta porta-lavori con alette, formato chiuso 100x70 cm in grigio.
Creazione a mano del cartiglio: gabbia, font disegnato a mano.

<p>UNITA' DI APPRENDIMENTO 1 e 2 ITER PROGETTUALE METODO E RUOLO DEL GRAFICO Creazione di un'immagine che ci rappresenta</p>
<p>Il grafic designer John Alcorn, spunto per la creazione di una propria immagine grafica. Progetto "I AM" creo un'immagine che mi rappresenti nella personalità, negli interessi o nelle caratteristiche fisiche da inserire nella cartelletta. Analisi del proprio carattere e della propria personalità e creazione dell'immagine rappresentativa a scopo grafico. Extempore e Layout definitivo, tecnica libera su carta 50x70 cm.</p>
<p>UNITA' DI APPRENDIMENTO 9 L'IMPAGINAZIONE GRAFICA</p>
<p>Visione in classe di slide ed esempi lavori di autori vari.</p>
<p>UNITA' DI APPRENDIMENTO 2 II METODO – LO STORY-BOARD metodo di rappresentazione e comunicazione di un concept e metodo di rappresentazione di un video clip pubblicitario</p>
<p>Funzione e Tipologie di story-board, visione in classe di slide ed esempi. Nascita della tecnica, finalità pubblicitarie o cinematografiche. Accenni alle tipologie di inquadrature ai fini cinematografici e pubblicitari. Presentazione e analisi di alcune pubblicità televisive nelle fasi di creazione: richiesta cliente, scenografia, costumi, locations, story-board, video finale.</p>
<p>UNITA' DI APPRENDIMENTO 1 e 2 IL METODO STORYBOARD UDA 9 L'ILLUSTRAZIONE</p>
<p>Creo lo story-board per la pubblicità di un profumo. Mappa mentale in gruppo per l'individuazione del soggetto da pubblicizzare. Analisi cliente, target, sviluppo story-board su tavole a mano, tecnica libera.</p>
<p>UNITA' DI APPRENDIMENTO 13 LA VIDEOPRESENTAZIONE</p>
<p>Creo la videopresentazione del Concept della mia pubblicità del profumo realizzata su Story board.</p>
<p>UNITA' DI APPRENDIMENTO 4 e 12 DEFINIZIONE E STUDIO DI UNA STRATEGIA PUBBLICITARIA E CREAZIONE DI UN CATALOGO</p>
<p>Slide dimostrative sulla creazione di un catalogo per la mostra fotografica sulla grande guerra. Analisi richieste cliente, scelte delle strategie, iter progettuale.</p>

UNITA' DI APPRENDIMENTO 10 IL MARCHIO
Visione delle regole legate ad un famoso marchio, allineamenti, scelte cromatiche, regole di marketing. Creazione del proprio marchio partendo dall'immagine del progetto "I AM"
EDUCAZIONE CIVICA lavoro interdisciplinare il POP-UP
Lavoro in collaborazione con il Laboratorio grafico
UNITA' DI APPRENDIMENTO 5 e 9 LE IMMAGINI E L'IMPAGINAZIONE GRAFICA
Ripasso delle regole ed esempi lavori svolti tratti da libri di settore in preparazione dell'esame finale.
SIMULAZIONE SECONDA PROVA D'ESAME Richiesta: per il lancio di una nuova edizione di Romeo e Giulietta, creazione di 1 locandina, 1 manifesto pubblicitario o una presentazione, 1 DVD, relazione Tot. 18 ore suddivise in tre giorni

OBIETTIVI E CRITERI DI VALUTAZIONE
Vedi presentazione programma disciplinare. Gli obiettivi programmati sono stati raggiunti

Data

9 maggio 2022

Il docente
prof.ssa Alberti Daniela Laura

I rappresentanti di classe M.G e P.S hanno preso visione dei programmi svolti.