

**PROGRAMMA SVOLTO - a.s. 2022-2023**

**INDIRIZZO** “Servizi Commerciali” Opzione “Promozione commerciale e Pubblicitaria”

**DISCIPLINA: TECNICHE PROFESSIONALI DEI SERVIZI COMMERCIALI E PUBBLICITARI**

**DOCENTE: Angela Lazzara**

**Docente ITP: Maria Romano**

**CLASSE: 2P**

**ORE SETTIMANALI: 5**

**1. UNITA' DIDATTICHE – CONTENUTI SVOLTI:**

<b>UNITÀ</b>	<b>CONOSCENZE</b>	<b>ABILITÀ</b>	<b>COMPETENZE</b>
<b>U.D.1 Strumenti base Adobe Illustrator</b>	Approfondimento degli strumenti base di Adobe Illustrator.*	Saper utilizzare gli strumenti già approfonditi e sperimentare nuove tecniche, replicando fedelmente quanto richiesto.*	Adoperare strategie problem solving per replicare l'elaborato richiesto*
<b>U.D.2 Segni, simboli, Pittogramma</b>	Storia del pittogramma, utilizzi del pittogramma e l'importanza del segno nell'uso quotidiano. Diversi usi di pittogrammi in grafica*	Saper progettare pittogrammi tramite studio di sintesi della forma, partendo da immagini fotografiche.*	Saper sviluppare un progetto efficace seguendo le fasi dell'iter progettuale. Saper sintetizzare un'immagine fotografica, rendendo sempre riconoscibile l'immagine sintetizzata.*
<b>U.D.3 Pattern e texture</b>	Conoscere la differenza tra pattern e texture, conoscere le diverse tipologie di texture, conoscere le diverse tipologie di pattern.*	Saper riconoscere pattern e texture sia in natura che in grafica.*	Saper progettare efficaci pattern e texture in funzione di diversi tipi di utilizzo grafico*
<b>U.D.4 Font e applicazioni del Font</b>	Storia del Font. Classificazione del Font. Anatomia del carattere*	Saper individuare le diverse parti che compongono il Font.*	Scegliere in modo consapevole il giusto Font da applicare in base al progetto grafico. Saper progettare un Font adeguato in base al progetto richiesto*

<b>U.D.5 Il Brief e le fasi del progetto.</b>	Conoscere le peculiarità delle fasi del progetto. Conoscere le componenti del Brief.*	Saper individuare i punti cardine del Brief e metterli in pratica nelle fasi del progetto*	Saper sviluppare un progetto grafico, adoperando strategie di problem solving per un ottimale raggiungimento degli obiettivi richiesti *
<b>U.D.6 Strumenti base di Adobe Photoshop</b>	Fotoritocco di immagini rovinare. Scontorno di immagini. Applicazioni di filtri e maschere.*	Applicazione degli strumenti base di Adobe Photoshop in diversi esercizi pratici.*	Saper individuare i giusti strumenti da utilizzare per sviluppare al meglio gli elaborati richiesti.*
<b>eU.D.7 Collage artistici</b>	Storia del Collage. Scontorni e fotomontaggi con Adobe Photoshop.*	Saper creare collage artistici in base alla tematica di riferimento*	Sceita di foto appropriate in base alla tematica di riferimento. Progettare collage artistici utilizzando le regole della composizione visiva e di un corretto uso del campo grafico*
<b>U.D.8 Il Marchio</b>	Brand Identity e sviluppo del Marchio.*	Saper sviluppare una brand identity che si racchiuda in un marchio identificativo.*	Adoperare strategie problem solving per la progettazione di un marchio che rispetti l'identità aziendale*
<b>U.D.9 L'Immagine Coordinata e il manuale del marchio</b>	Conoscere le caratteristiche fondamentali dell'immagine coordinata. Conoscere i contenuti fondamentali per la progettazione del manuale del marchio.*	Saper utilizzare gli strumenti già approfonditi per la progettazione del manuale del marchio. Saper creare mockup.*	Saper sviluppare in modo consapevole e coerente il manuale dell'immagine, applicando i contenuti richiesti in funzione del Brand e del Marchio*
<b>U.D. 10 Poster minimal</b>	Conoscere le componenti essenziali per un'ottimale progettazione di poster minimali.	Utilizzare una progettazione coerente e coordinata per tutte le tipologie poster richiesti.	Competenza base di disegno vettoriale in termini di creazione di elaborati minimali.*
<b>U.D.11 Psicologia del colore</b>	Conoscere il valore espressivo e comunicativo del colore. Conoscere la funzione conativa, referenziale, emotiva e poetica del colore*	Saper sviluppare progetti che mettano in risalto le differenti funzioni del colore*	Saper progettare contenuti applicando colori che rispettino il valore espressivo e comunicativo*.

(Obiettivi Minimi contrassegnati con l'asterisco \*)

## 2. ATTIVITÀ TRASVERSALI

Attività UDA inserite nella programmazione del Consiglio di Classe.

## 3. LIVELLI DI SUFFICIENZA - OBIETTIVI MINIMI

Potenziamento delle abilità progettuali e organizzative. Sviluppo della capacità di elaborazione delle idee attraverso un uso corretto degli strumenti. Sviluppo della capacità di valutazione e di autocritica. Sviluppo della capacità di scelta e di autonomia progettuale ed esecutiva. Sviluppo del senso di responsabilità nel comportamento in classe e nello studio. Rispetto di metodi, tempi e regole.

#### **4. INTERVENTI DIDATTICI ED EDUCATIVI INTEGRATIVI CURRICOLARI E EXTRACURRICOLARI / MODALITA' DI RECUPERO**

Recupero tramite studio individuale e approfondimenti grafici.

#### **5. METODOLOGIE DI INSEGNAMENTO**

Lezioni frontali e dialogate atte a trasmettere conoscenze e indicazioni operative in vista di un progetto. Lettura, spiegazione e commento di appunti forniti dal docente, atte ad integrare e a far luce sugli argomenti trattati. Visione di materiale audiovisivo. Esecuzione di elaborati grafici atti a stimolare la creatività e a favorire la padronanza delle tecniche.

#### **6. ATTIVITÀ E STRUMENTI DI LAVORO**

Attività laboratoriali e teoriche, propedeutiche agli elaborati pratici.

Uso di libro di testo, slide PDF, materiale audiovisivo, etc.

Strumenti e ambienti di lavoro: computer in aula, lavagna/monitor interattivo touchscreen, stampante laser a colori, tavolo luminoso.

Strumenti e ambienti di lavoro virtuali: Gmail, Google Classroom e Google Drive, utilizzati per la condivisione di materiali, assegnazione e revisione di compiti, comunicazioni docente-studenti.

#### **7. MODALITA' DI VERIFICA DEI LIVELLI DI APPRENDIMENTO**

Verifiche formative sulla base dei lavori grafici al termine di ogni U.D.

#### **8. CRITERI DI VALUTAZIONE**

Nel corso dell'anno scolastico sono stati svolti diversi progetti grafici, con una durata che varia dalle otto alle dodici ore, in base alla difficoltà e al tipo di elaborazione. Alla fine di ogni progetto è stato consegnato tutto il materiale al docente, che ha valutato in base al rispetto dei tempi di consegna, alla congruenza con le richieste fatte e all'impegno mostrato nell'esecuzione di tutti gli elaborati. Dove necessario, è stata data la possibilità allo studente di recuperare l'insufficienza attraverso un'ulteriore verifica.

#### **9. APPROFONDIMENTI PER RECUPER**

Allo studente viene richiesto il raggiungimento degli obiettivi minimi del programma svolto, contrassegnati in \* all'interno della tabella.

Lo studente deve saper utilizzare gli strumenti base di Adobe Illustrator - Adobe Photoshop e seguire con coerenza l'iter progettuale richiesto.

## 8. CRITERI DI VALUTAZIONE

Griglia di valutazione approvata dal dipartimento.

<b>GRIGLIA DI VALUTAZIONE CLASSE 1/2</b>			
<b>TPSCP “DESIGN E GRAFICA PUBBLICITARIA” – LABORATORIO DI ESPRESSIONE GRAFICO ARTISTICHE</b>			
<b>a.s 2022/23</b>			
	ALUNNO _____		
	CLASSE ____	DATA _____	
<b>COMPETENZE</b>	<b>INDICATORI</b>	<b>VALUTAZIONE</b>	
CORRETTEZZA FORMALE	Correttezza logico-procedurale dell'iter (rough)	<b>Punteggio massimo</b>	<b>2,5</b>
		nullo	0/0,5
		Gravemente insufficiente	0,5
		insufficiente	1
		sufficiente	1,5
		discreto	1,5
		buono	2
		ottimo	2,5
CORRETTEZZA ESECUTIVA	Precisione nelle tecniche di visualizzazione, competenza nell'uso dei programmi specifici	<b>Punteggio massimo</b>	<b>2,5</b>
		nullo	0,5

		Gravemente insufficiente	1
		insufficiente	1/1,5
		sufficiente	1,5
		discreto	1,5/2
		buono	2
		ottimo	2,5
SVILUPPO	Sviluppo dei vari punti della prova, rispetto alle richieste del brief	<b>Punteggio massimo</b>	<b>2,5</b>
		nullo	0,5
		Gravemente insufficiente	1
		insufficiente	1/1,5
		sufficiente	1,5
		discreto	1,5/2
		buono	2
		ottimo	2,5
TEMPISTICA	Rispetto dei tempi assegnati per la consegna della prova	<b>Punteggio massimo</b>	<b>2,5</b>
		nullo	0/0,5
		Gravemente insufficiente	0,5
		insufficiente	1
		sufficiente	1,5
		discreto	1,5
		buono	2
		ottimo	2,5

<b>TOTAL E</b>	<b>/10</b>
--------------------	------------