

**INDIRIZZO**

Servizi Commerciali - Design e Grafica Pubblicitaria

**DISCIPLINA:** Tecniche Professionali dei Servizi Commerciali Pubblicitari

**DOCENTE:** Prof.ssa Bertini Barbara

**CLASSE:** 3Q

**ORE SETTIMANALI:** 8h (di cui 2h in compresenza - Prof. Francesco Pio Moschella)

**LIBRO DI TESTO:** Competenze Grafiche (o non previsto)

1. Il Piano di Lavoro si inserisce all'interno della Programmazione del Consiglio di classe.

UNITÀ	COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
<p><b>U.D.A. 1</b>  <b>Basic Design e</b>  <b>Annuncio Pubblicitario</b></p> <p><b>Creazione di infografiche riassuntive della teoria.</b>  <b>Creazione di un manifesto e di un flyer seguendo un Brief.</b></p> <p>● <b>Ripasso:</b>                      Teoria e uso del colore (CMYK e RGB) e studio delle Palette cromatiche.                      Tipografia base e classificazione font DIN 16518</p>	<p>Saper utilizzare un corretto iter progettuale.*</p> <p>Saper impostare tutti gli elementi comunicativi.*</p> <p>Applicazione del Basic Design nella progettazione grafica.</p>	<p>Impostare e progettare il messaggio pubblicitario in modo autonomo e consapevole* giustificando l'iter progettuale in maniera esauriente attraverso l'utilizzazione di un linguaggio tecnico appropriato.</p>	<p>L'iter progettuale.                      I formati.                      Valori di campo: forma, dimensione, gradiente, trasparenza.                      Interazioni del campo: figura e sfondo, simmetria e asimmetria, ritmo e bilanciamento, movimento.                      Le forze e le tensioni visive.                      Gerarchia visiva.                      Struttura dell'annuncio pubblicitario (visual, headline, bodycopy, payoff, slogan, marchio, logotipo).                      (Conoscenza basilare teorica dei suddetti argomenti*)</p>
<p><b>U.D.A. 2</b>  <b>Il brand:</b>  <b>marchio e logotipo</b></p> <p><b>Progettazione di un brand completo, a partire dall'ideazione del naming</b></p>	<p>Saper realizzare un marchio/logotipo.*                      Sapere procedere secondo un corretto iter progettuale.                      Saper realizzare un "finished layout".</p>	<p>Riconoscere il linguaggio visivo del marchio nelle sue combinazioni strutturali sintetiche e progettarne le diverse tipologie.*</p>	<p>Tipologie di marchio e logotipo.*                      Il branding                      La necessità di elaborare un "iter progettuale", per la sua progettazione*</p>

<p><b>U.D.A. 3</b>  <b>Il Brand Identity: l'immagine coordinata</b></p> <p><b>Progettazione di una brand identity, presentata attraverso una visual board e dei mockup.</b></p>	<p>Sapere creare un'immagine coordinata.*  Sapere distinguere gli elementi visivi dell'immagine coordinata.*  Sapere procedere secondo un corretto iter progettuale.</p>	<p>Rielaborare segni e parole all'interno di uno spazio formato sia dallo spazio geometrico sia da quello gestaltico.  Progettare i diversi elementi tenendo presente i criteri di leggibilità e di riproducibilità.*</p>	<p>Il concetto d'immagine coordinata.  Gli elementi dell'immagine coordinata: la carta intestata, il biglietto da visita, la busta.*  L'iter progettuale.  La comunicazione aziendale.*</p>
<p><b>U.D.A. 4</b>  <b>Visual: Le immagini fotografiche e illustrative</b></p> <p><b>Progettazione e creazione di una griglia feed di Instagram con realizzazione fotografica e grafica.</b></p>	<p>Applicare le varie tipologie delle immagini secondo criteri funzionali specifici e mirati.</p> <p>Saper progettare una fotografia o un'illustrazione per uno scopo pubblicitario.*</p>	<p>Saper applicare le tecniche grafico-pittoriche in funzione comunicativa.</p> <p>Post produzione dell'immagine fotografica.*</p>	<p>Conoscere, classificare e distinguere le differenti tipologie di immagini.</p> <p>La fotografia e l'illustrazione nella pubblicità.*</p> <p>Principi della fotografia.</p> <p>Le immagini digitali e la risoluzione per i formati per il web.*</p>
<p><b>U.D.A. 5</b>  <b>Progettazione grafica per il web</b></p> <p><b>Progettazione di una simulazione di e-commerce interattivo e banner pubblicitario coordinato con foto Still Life autoprodotte.</b></p>	<p>Utilizzare le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca e approfondimento disciplinare;*</p> <p>Padroneggiare l'uso di strumenti tecnologici;*</p> <p>Utilizzare gli strumenti culturali e metodologici per affrontare in modo responsabile e critico la realtà, professionale anche nelle fasi dell'apprendimento;</p>	<p>Capacità di gestire i diversi formati dell'immagine in relazione all'uso che di essa si prevede.*</p> <p>Individuare le strumentazioni e le tecniche adatte alla produzione di elaborati grafici, per i diversi mezzi di comunicazione sia tradizionali che per il Web;</p> <p>Ottimizzare i tempi e verificare i risultati;*</p>	<p>Conoscenza del linguaggio tecnico specifico.*</p> <p>Capacità di osservazione critica del proprio operato.</p> <p>Conoscere ed applicare il metodo di progettazione ai fini di un ottimale e completo risultato del proprio operato.*</p> <p>Gestire il proprio progetto organizzando le fasi di lavoro.</p>

(Obiettivi Minimi contrassegnati con l'asterisco \*)

## 2. ATTIVITÀ TRASVERSALI - PROPEDEUTICHE

UNITÀ	COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
<b>SOFTWARE PER IL DISEGNO VETTORIALE</b>	Applicare le conoscenze acquisite seguendo un giusto percorso operativo.	Livello delle competenze caratterizzato da una maggiore consapevolezza, creatività e autonomia utilizzando il software in maniera appropriata per la realizzazione dei propri progetti.	Conoscere le funzioni base del programma vettoriale. Conoscere le diverse fasi operative per realizzare un disegno al computer.
<b>SOFTWARE PER IL TRATTAMENTO DELLE IMMAGINI</b>	Applicare le conoscenze acquisite seguendo un giusto percorso operativo Utilizzare il software in maniera appropriata per il trattamento delle immagini.	Livello delle competenze caratterizzato da una maggiore consapevolezza, creatività e autonomia utilizzando il software in maniera appropriata per la	Conoscere le funzioni base del programma. Conoscere le diverse fasi operative per trasformare un'immagine.

		realizzazione dei propri progetti.	
<b>SOFTWARE PER L'IMPAGINAZIONE</b>	Applicare le conoscenze acquisite seguendo un giusto percorso operativo Utilizzare il software per la realizzazione di un esecutivo.	Livello delle competenze caratterizzato da una maggiore consapevolezza, creatività e autonomia utilizzando il software in maniera appropriata per la realizzazione dei propri progetti.	Conoscere le funzioni base del programma di impaginazione. Conoscere le diverse fasi operative per realizzare un impaginato.

### 3. LIVELLI DI SUFFICIENZA - OBIETTIVI MINIMI

Gli allievi saranno valutati relativamente all'iter percorso; si considereranno il livello di partenza, l'interesse, il metodo di studio e l'impegno; si verificheranno l'acquisizione di abilità operative, l'arricchimento di contenuti, il conseguimento degli obiettivi.

Sarà usata una scala valutativa da 3 a 10; il livello di sufficienza sarà rappresentato dal voto 6.

**Standard minimi:** contrassegnati nella tabella del **Piano di Lavoro al Punto 1.**

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

Si effettuerà il recupero in itinere, lezioni di recupero e approfondimento, divisione in gruppi di livello, peer education, eventuale attivazione di sportelli pomeridiani.

### 5. METODOLOGIE DI INSEGNAMENTO

Studio guidato, lezione frontale partecipata, lezione interattiva, ricerca individuale e lavoro di gruppo anche a livello interdisciplinare. Esercitazioni in classe, anche con il ricorso alla tecnica del *problem solving*; la laboratorialità come approccio metodologico al lavoro di ricerca e apprendimento. Revisioni costruttive in classe o individuali dei progetti pratici realizzati, per imparare dai propri errori con l'opportunità di correggere ed apprendere.

### 6. ATTIVITÀ E STRUMENTI DI LAVORO

Attività laboratoriali e teoriche, svolte in modalità di ricerca individuale o di gruppo, guidato o autonomo sotto forma di svolgimento di compiti.

Materiale da disegno richiesto dal docente. Computer in aula, Monitor interattivo touch.

Slide PDF, libro di testo, libri portati dal docente, riviste, articoli, fotocopie, dispense, realizzati e forniti dal docente. Materiali multimediali: video, immagini, PDF, siti web, ecc.

Classroom e Google Drive.

### 7. MODALITA' DI VERIFICA DEI LIVELLI DI APPRENDIMENTO (*Verifiche , numero minimo di verifiche previste e misurazione del livello di apprendimento*)

Le verifiche formative saranno relative a ciascuna U.D. svolta e si baseranno su prove pratiche valutate secondo griglie predisposte da ogni singolo docente e oggettivamente valutabili.

La valutazione sommativa e periodica si svolgerà pertanto sulla base delle prove oggettive realizzate. Le prove pratiche saranno almeno 3 per quadrimestre, ed eventuali prove orali per il recupero delle competenze.

A conclusione dell'anno scolastico, si terrà globalmente conto, oltre che delle conoscenze acquisite, anche dei progressi rispetto ai livelli di partenza e dell'interesse, della partecipazione e dell'impegno dimostrato dall'allievo.

## 8. CRITERI DI VALUTAZIONE

La valutazione deriverà dalla misura del livello raggiunto in termini di conoscenze, competenze e abilità sulla base degli standard formativi individuati nelle programmazioni disciplinari.

Tale misurazione sarà tradotta in un voto, ottenuto attraverso la griglia di valutazione di seguito riportata, che verrà reso noto all'allievo con opportune indicazioni, utili a trasformare in occasione di formazione anche il momento valutativo.

In allegato:

### a) Griglia di valutazione prova teorica (scritte/orali)

Valutazione data dal risultato delle risposte corrette della verifica, oltre alla valutazione dell'esaustività delle risposte nelle domande aperte. La valutazione delle risposte aperte seguiranno la seguente griglia di valutazione.

<b>COMPLETEZZA DELLA RISPOSTA</b>	<b>Si valuta la capacità nel cogliere il nodo concettuale e gli aspetti cognitivi più rilevanti rispetto al tema proposto.</b>	Liv 1 - La risposta è del tutto errata e non coglie il nodo concettuale	<b>0,5</b>
		Liv 2 - La risposta coglie il nodo concettuale ma non considera altri aspetti rilevanti rispetto al tema di fondo	<b>1</b>
		Liv 3 - La risposta è chiara e completa	<b>2</b>
<b>EFFICACIA ESPRESSIVA</b>	<b>Si valuta la capacità nel cogliere in modo coerente il tema della domanda e, soprattutto, l'abilità nell'esprimere la risposta in modo diretto utilizzando una adeguata comunicazione verbale ed argomentativa.</b>	Liv 1 - La risposta è incoerente rispetto al tema proposto	<b>0</b>
		Liv 2 - La risposta è coerente rispetto al tema proposto ma la capacità comunicativa ed espressiva risultano carenti	<b>1</b>
		Liv 3 - La risposta è coerente rispetto al tema proposto ed è resa con discreta abilità di comunicazione verbale ed abilità argomentativa	<b>2</b>
		Liv 4 - La risposta è coerente rispetto al tema, che viene affrontato in modo diretto con una efficace comunicazione verbale ed argomentativa	<b>3</b>
		Liv 5 - La risposta è coerente, diretta rispetto al tema proposto, resa con ottima capacità argomentativa e verbale ed arricchita da elementi di analisi critica ed espressiva	<b>4</b>
<b>ABILITÀ DI LINGUAGGIO TECNICO</b>	<b>Si valuta la capacità di utilizzare, in modo appropriato, un linguaggio tecnico proprio della materia e, in particolare, l'uso di termini tecnici che caratterizzano la professionalità del profilo in uscita</b>	Liv 1 - Il linguaggio risulta del tutto inappropriato: i termini tecnici sono del tutto assenti	<b>0</b>
		Liv 2 - Il linguaggio tecnico risulta fortemente carente: i termini tecnici sono utilizzati in modo spesso casuale e in forma non sempre corretta e coerente	<b>1</b>
		Liv 3 - Il linguaggio tecnico non sempre è usato in modo appropriato ma le espressioni elementari e caratterizzanti sono espone ed usate con sufficiente chiarezza	<b>2</b>
		Liv 4 - La risposta è articolata con un linguaggio tecnico che denota una buona abilità ed attitudine ad esprimere i concetti in modo professionale	<b>3</b>
		Liv 5 - La risposta è completa e dettagliata, recando tutta terminologia tecnica che l'argomento richiede e viene espressa in modo argomentato, elaborando i concetti con utilizzo di tecnicismi e caratteri professionalizzanti di elevata qualità	<b>4</b>

## b) Griglia di valutazione per prova pratica

Valutazione data dal risultato del punteggio dei rispettivi indicatori sulla progettazione pratica degli elaborati.

INDICATORI (correlati agli obiettivi della prova come da QDR del MIUR)	Punteggio Per Ogni Indicatore	Livelli	DESCRITTORI	PUNTI	PUNTEGGIO
1. Padronanza delle conoscenze disciplinari relative ai nuclei fondanti della disciplina.	2.5	I	Analizza ed interpreta gli elementi evidenziati dal <i>Brief</i> scegliendo in modo sicuro e funzionale gli strumenti e i materiali. Progetta e gestisce correttamente gli elementi della comunicazione in relazione ai diversi canali utilizzati. Presenta il prodotto motivando le scelte progettuali e comunicative operate in modo esaustivo e articolato.	2.5	
		II	Analizza ed interpreta gli elementi evidenziati dal <i>Brief</i> scegliendo in modo corretto gli strumenti e i materiali. Gestisce coerentemente gli elementi della comunicazione in relazione ai diversi canali utilizzati. Le motivazioni presentate relative al prodotto e le scelte progettuali e comunicative operate sono corrette.	2	
		III	Analizza ed interpreta gli elementi evidenziati dal <i>Brief</i> scegliendo in modo sufficientemente corretto gli strumenti e i materiali. Gestisce in modo semplice gli elementi della comunicazione non sempre correttamente e in relazione ai diversi canali utilizzati. Le motivazioni presentate relative al prodotto e le scelte progettuali e comunicative operate sono sufficientemente corrette.	1.5	
		IV	Analizza ed interpreta gli elementi evidenziati dal <i>Brief</i> scegliendo in modo incerto e non sempre corretto gli strumenti e i materiali. Gestisce in modo disorganizzato gli elementi della comunicazione non corrente in relazione ai canali utilizzati. Le motivazioni presentate relative al prodotto e le scelte progettuali e comunicative operate sono insufficienti.	1	
		V	Analizza ed interpreta gli elementi evidenziati dal <i>Brief</i> scegliendo in modo scorretto gli strumenti e i materiali. Gestisce in modo scorretto e casuale gli elementi della comunicazione in relazione ai canali utilizzati. Le motivazioni presentate relative al prodotto e le scelte progettuali e comunicative operate sono gravemente insufficienti e scorrette.	0.5/1	
2. Padronanza delle competenze tecnico-professionali specifiche di indirizzo rispetto agli obiettivi della prova, con particolare riferimento all'analisi e comprensione dei casi e/o delle situazioni problematiche proposte e alle metodologie utilizzate nella loro risoluzione.	4	I	Utilizza in modo sicuro e funzionale gli strumenti e i software per la realizzazione e gestione delle immagini/video e degli elementi vettoriali e di testo multimediali. Definisce coerentemente le caratteristiche/specifiche tecniche del prodotto richiesto dalla prova d'esame in riferimento alle esigenze funzionali e qualitative indicate scegliendo correttamente i materiali più idonei alla produzione. Stabilisce il corretto flusso produttivo, indicando nella successione delle fasi operative, le attrezzature e i software necessari.	4	
		II	Utilizza in modo corretto e funzionale gli strumenti e i software per la realizzazione e gestione delle immagini/video e degli elementi vettoriali e di testo multimediali. Definisce le caratteristiche/specifiche tecniche del prodotto richiesto dalla prova d'esame in riferimento alle esigenze funzionali e qualitative indicate scegliendo i materiali più idonei alla produzione. Stabilisce il necessario flusso produttivo e le attrezzature e i software necessari.	3.5	
		III	Utilizza in modo sufficiente gli strumenti e i software per la realizzazione e gestione delle immagini/video e degli elementi vettoriali e di testo. Definisce in modo non sempre sicuro le caratteristiche/specifiche tecniche del prodotto richiesto dalla prova d'esame anche in riferimento alle esigenze funzionali e qualitative indicate. Stabilisce in modo sommario il flusso produttivo e le attrezzature e i software necessari.	3	
		IV	Utilizza in modo incerto e non corretto gli strumenti e i software per la realizzazione e gestione delle immagini/video e degli elementi vettoriali e di testo. Definisce in modo superficiale e a tratti scorretto le specifiche tecniche del prodotto richiesto dalla prova d'esame in riferimento anche alle esigenze funzionali e qualitative richieste. Stabilisce in modo incompleto il flusso produttivo e le attrezzature e i software necessari.	2	

		V	Utilizza in modo scorretto gli strumenti e i software per la realizzazione e gestione delle immagini/video e degli elementi vettoriali e di testo. Non fornisce le specifiche tecniche del prodotto richiesto dalla prova d'esame. Stabilisce in modo incoerente e gravemente carente il flusso produttivo e le attrezzature e i software necessari.	1	
3. Completezza nello svolgimento della traccia, coerenza/correttezza dei risultati e degli elaborati tecnici e/o tecnico grafici prodotti.	2	I	Analizza in modo approfondito le richieste della traccia, individuando e interpretando esaurientemente i dati forniti anche con spunti tecnico/grafici originali	2	
		II	Analizza in modo appropriato le richieste della traccia, individuando e interpretando consapevolmente i dati forniti.	1.5	
		III	Analizza in modo adeguato le richieste della traccia, individuando e interpretando correttamente i dati forniti.	1	
		IV	Analizza ed interpreta le richieste e i dati forniti dalla traccia in maniera parziale e incompleta.	0	
4. Capacità di argomentare, di collegare e di sintetizzare le informazioni in modo chiaro ed esauriente, utilizzando con pertinenza i diversi linguaggi specifici.	1.5	I	Presenta e argomenta le scelte operate nel progetto con ricchezza, accuratezza e completezza delle parti, utilizzando con coerenza e pertinenza i diversi linguaggi specifici.	1.5	
		II	Presenta e argomenta le scelte operate con attenzione, ordine, cura e completezza delle parti, utilizzando i diversi linguaggi specifici.	1	
		III	Presenta e argomenta le scelte progettuali in modo semplice, ma corretto, l'ordine tra le parti e gli elementi sono accettabili e il linguaggio utilizzato è nel complesso corretto.	0.5	
		IV	Presenta e argomenta le scelte progettuali in modo scorretto e privo di cura, ordine e completezza delle parti. Il linguaggio utilizzato è carente e scorretto.	0/0.5	
	10 pt	PUNTEGGIO TOTALE DELLA PROVA		___/10	

Ferrara, \_\_\_\_\_

Il docente \_\_\_\_\_

Il docente ITP \_\_\_\_\_

Gli studenti rappresentanti

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## INDICAZIONI DI STUDIO: CONTENUTI DI RECUPERO

<p><b>APPLICAZIONE DELLE REGOLE DI BASIC DESIGN PER LA PROGETTAZIONE GRAFICA</b></p>	<p>Saper utilizzare un corretto iter progettuale.*</p> <p>Saper impostare tutti gli elementi comunicativi.*</p> <p>Applicazione del Basic Design nella progettazione grafica.</p>	<p>Impostare e progettare il messaggio pubblicitario in modo autonomo e consapevole* giustificando l'iter progettuale in maniera esauriente attraverso l'utilizzazione di un linguaggio tecnico appropriato.</p>	<p>L'iter progettuale.</p> <p>Conoscere i formati di carta standard UNI ISO.</p> <p>Valori di campo: forma, dimensione, gradiente, trasparenza.</p> <p>Interazioni del campo: figura e sfondo, simmetria e asimmetria, ritmo e bilanciamento, movimento.</p> <p>Le forze e le tensioni visive.</p> <p>Gerarchia visiva.</p>
<p><b>CREAZIONE DI UN BRAND</b> Dalla progettazione del naming, alla creazione di un marchio ed uso dei caratteri per la creazione di un logotipo.</p>	<p>Saper realizzare un marchio/logotipo.*</p> <p>Sapere procedere secondo un corretto iter progettuale.</p> <p>Saper realizzare un "finished layout".</p>	<p>Riconoscere il linguaggio visivo del marchio nelle sue combinazioni strutturali sintetiche e progettarne le diverse tipologie.*</p>	<p>Tipologie di marchio e logotipo.*</p> <p>Il branding</p> <p>La necessità di elaborare un "iter progettuale", per la sua progettazione*</p>
<p><b>CREAZIONE DELLA BRAND IDENTITY BASE</b> Progettazione di una immagine coordinata composta da biglietto da visita, carta intestata e busta.</p>	<p>Sapere creare un'immagine coordinata.*</p> <p>Sapere distinguere gli elementi visivi dell'immagine coordinata.*</p> <p>Sapere procedere secondo un corretto iter progettuale.</p>	<p>Rielaborare segni e parole all'interno di uno spazio formato sia dallo spazio geometrico sia da quello gestaltico.</p> <p>Progettare i diversi elementi tenendo presente i criteri di leggibilità e di riproducibilità.*</p>	<p>Il concetto d'immagine coordinata.</p> <p>Gli elementi dell'immagine coordinata: la carta intestata, il biglietto da visita, la busta.*</p> <p>L'iter progettuale.</p> <p>La comunicazione aziendale.*</p>