



**ISTITUTO STATALE di ISTRUZIONE SUPERIORE
L. EINAUDI – A. CECCHERELLI**

Agenzia Formativa Regione Toscana - Codice LI0599
Certificazione di sistema qualità DNV Business Assurance ISO 9001
E-mail: LIIS004009@istruzione.it; LIIS004009@PEC.ISTRUZIONE.IT
Cod. fisc.: **81002090496** Cod. meccanogr.: **LIIS004009**



einaudiceccherelli.edu.it

A.S. 2020-2021	Disciplina TECNICHE PROFESSIONALI SERVIZI COMMERCIALI (DISCIPLINE GRAFICO-PUBBLICITARIE)
Docente Prof. Meucci Antonio – in collaborazione con ITP Prof. Mannari Pietro	Classe 3A SCP
Libro di testo: Gli strumenti Del Grafico “Laboratorio di Grafica” - CLITT	
Strumenti: Dispense cartacee, digitali, supporti video.	

Modulo 1-					
Competenze	Conoscenze	Abilità	Contenuti	Tempi e periodo dell'anno scolastico	Tipologie di verifiche
<ul style="list-style-type: none"> - Saper interpretare le esigenze comunicative di un'azienda, di un ente o di un prodotto traducendolo in strategie di comunicazione visiva. - Saper scegliere le tecniche e le procedure più idonee alla realizzazione del compito da svolgere. 	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere le problematiche tecniche e le funzioni comunicative relative alla progettazione del marchio. 	<ul style="list-style-type: none"> - Saper tradurre le strategie comunicative di un'azienda o di un ente in una sintesi formale. - Saper usare le tecnologie e attuare procedure necessarie alla realizzazione degli esecutivi del progetto. 	<p>Unità 1: IL MARCHIO</p> <ul style="list-style-type: none"> - marchio e comunicazione - la funzione - progettazione - rimodernamento e sostituzione / restyling <p>Unità 2: L'IMMAGINE COORDINATA</p> <ul style="list-style-type: none"> - corporate image - carta intestata - fatture copia ordini - biglietto da visita - packaging e packing <p>Unità 3: MANIFESTO E PAGINA PUBBLICITARIA</p> <ul style="list-style-type: none"> - il manifesto - la pagina pubblicitaria - la locandina 	<p>Ottobre / Novembre / Dicembre / Gennaio</p>	<p>Progettazione di marchi di aziende e/o istituzioni del territorio e pianificazione della loro immagine coordinata.</p>

			Unità 4: IL DEPLIANT - la scelta del formato - la realizzazione del progetto		
Modulo 2 -					
Competenze	Conoscenze	Abilità	Contenuti	Tempi e periodo dell'anno scolastico	Tipologie di verifiche
- Saper valutare le potenzialità degli strumenti di lavoro dei programmi di elaborazione delle immagini.	- Conoscere le principali funzioni dei software per l'elaborazione delle immagini. - Conoscere le modalità operative degli strumenti di "Photoshop". - Conoscere il programma vettoriale "Illustrator".	- Costruire messaggi per una comunicazione intenzionale attraverso l'elaborazione delle immagini.	Unità 1: L'IMMAGINE PIXEL - come il computer ricostruisce l'immagine (colori, retinatura delle immagini in quadricromia - la risoluzione dell'immagine digitale - l'acquisizione delle immagini Unità 2: PHOTOSHOP - il fotoritocco - correzione cromatica - lo scontorno - i livelli - i formati - i filtri - le immagini vettoriali e bitmat Unità 3: ILLUSTRATOR - disegnare, unire e tracciare forme. - disegnare, regolare e modificare una linea - come combinare le forme in vari modi con lo strumento Crea forme - creare forme mediante ricalco	Dicembre / Gennaio Febbraio	Varie esercitazioni in laboratorio, lavorando su immagini create ad hoc ed estrapolate dal web.

Modulo 3 -					
Competenze	Conoscenze	Abilità	Contenuti	Tempi e periodo dell'anno scolastico	Tipologie di verifiche
- Comprendere e saper distinguere i tratti salienti dei vari stili espressivi e farne parte integrante del proprio bagaglio culturale.	- Conoscere i precursori e alcuni dei protagonisti della Storia della Grafica - Conoscere il periodo storico in cui il Design è nato e saperne comprendere le conseguenze estetiche che ne sono derivate, fino ad oggi.	- riprodurre lo stile di alcuni esponenti internazionali della grafica, all'interno di un progetto grafico ex novo.	Unità 1: ALLA MANIERA DI... - Fortunato Depero - Tipografia futurista - Franco Grignani - Giovanni Pintori - Massimo Dolcini Unità 2: ACCENNI AL DESIGN - Bauhaus	Gennaio / Febbraio / Marzo / Aprile	- Verifiche in forma di questionario. - Esercitazioni pratiche con "Illustrator", "Photoshop" e foglio 33x48

Modulo 4 -					
Competenze	Conoscenze	Abilità	Contenuti	Tempi e periodo dell'anno scolastico	Tipologie di verifiche
- Saper valutare le potenzialità degli strumenti e delle attrezzature di ripresa video. - Saper sfruttare le potenzialità dei programmi di elaborazione e	- Conoscere le caratteristiche di funzionamento della macchina fotografica e dei suoi componenti. - Conoscere i diversi tipi di macchine fotografiche in commercio	- Effettuare riprese fotografiche. Valutare le condizioni ambientali e organizzare le attrezzature per l'attuazione del lavoro.	Unità 1: LA MACCHINA FOTOGRAFICA - nascita e sviluppo della macchina fotografica - gli obiettivi - il diaframma, l'otturatore, la sensibilità della pellicola o del sensore - la profondità di campo	Marzo / Aprile / Maggio	- Ritratti, Still life, Street photo, fotomontaggi. - Verifiche in forma di questionario.

montaggio video. - Saper realizzare un video in relazione al compito da svolgere e agli obiettivi da raggiungere.	- Conoscere tecniche di ripresa. - Conoscere i settori di applicazione della fotografia.	- Apportare variazioni cromatiche, di contrasto, taglio e fotomontaggio su file immagine - Ottimizzare file per la loro pubblicazione.	- i formati - i generi fotografici - lo studio fotografico		
--	---	---	--	--	--