

A.S. 2022-2023		Materia: TECNICHE PROFESSIONALI DEI SERVIZI COMMERCIALI/PUBBLICITARI			
Docente Prof. Antonio Meucci		Classe: 3 SCP			
Libro di testo: Il Segno Grafico - Hoepli					
Strumenti: dispense, slide su classroom, video e libro di testo.					
Modulo 1					
Competenze	Conoscenze	Abilità	Contenuti	Tempi e periodo dell'anno scolastico	Tipologie di verifiche

<p>- competenza digitale:</p> <ul style="list-style-type: none"> - capacità di utilizzare gli strumenti digitali; - capacità di creare contenuti digitali; - Saper valutare le potenzialità degli strumenti di lavoro dei programmi di elaborazione delle immagini. <p>- Conoscere le radici storiche della tipometria, le regole, le unità di misura, conoscere la struttura del carattere tipografico e le modalità di avvicinamento nel testo.</p> <p>- Capacità di riconoscere come le idee si possono trasformare in azioni;</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere le principali funzioni dei software per l'elaborazione delle immagini. - Conoscere le modalità operative degli strumenti di "Photoshop". <p>- Saper riconoscere il valore semantico di un carattere e saperlo scegliere nella composizione di parole o testi in funzione al compito comunicativo.</p> <p>- Conoscere e saper usare gli strumenti per la composizione dei testi.</p>	<p>- Saper realizzare schemi, strutture e schizzi per evidenziare le caratteristiche formali di un carattere. Essere in grado di disegnare rispettando uno stile predefinito</p>	<p>Unità 1:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Tipologie di file grafici (psd, tiff, jpeg, pdf, ecc.) e loro caratteristiche; 2) La profondità colore (8 bit, 16 bit, 32 bit). <p>Unità 2:</p> <p>Ripasso e approfondimento di vari strumenti di controllo in Photoshop e Illustrator.</p> <p>Ripasso dei formati carta e di alcuni processi di stampa (xilografia e acquaforte)</p> <p>Unità 3:</p> <p>Il lettering</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) il corpo tipografico, forma del testo, tono, larghezza carattere, avvicinamento, spaziatura, giustezza, serie del carattere, interlinea. 2) Tipometro, unità di misura tipografiche 2) Stili tipografici di Aldo Novarese <p>Unità 4:</p> <p>L'immagine coordinata</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Coerenza negli elementi di comunicazione visiva (loghi, colori, caratteri tipografici, impaginazione e presentazione grafica dei documenti, impostazione della comunicazione commerciale e promozionale). <p><u>Incontro con esperti esterni: Paolo Caciagli</u></p> <p>Unità 5:</p> <p>Il Marchio</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Come si progetta. 2) Spazio negativo, colore, significato e applicazione grafica. 	<p>Settembre Febbraio 2022</p>	<p>Creare immagini con Photoshop ottenendo varie tipi di effetto: 1) Rielaborazione a colori di ritratti fotografici in bianco e nero "Irving Penn";</p> <p>2) Fotomontaggio creativo "volto Chimera"</p> <p>3) Effetto "esplosione";</p> <p>4) Effetto "cartoon";</p> <p>5) Effetto "luce notturna";</p> <p>Illustrator: esercizi con i 10 stili tipografici di Aldo Novarese</p> <p>Esercizio: realizzazione di un manifesto pubblicitario per un film, sua locandina e biglietto invito alla prima.</p> <p>Presentazione e analisi dei lavori più recenti in ambito grafico (confronto con la classe).</p> <p>Esercizio Illustrator: realizzazione di un marchio per la ristorazione (pizzeria o hamburgeria).</p> <p>Esercizio Canva: presentazione e relazione dell'intero processo di progettazione.</p>
--	--	--	--	---	--

Modulo 2

Competenze	Conoscenze	Abilità	Contenuti	Tempi e periodo dell'anno scolastico	Tipologie di verifiche
<ul style="list-style-type: none"> - capacità di empatizzare; - capacità di gestire il tempo e le informazioni. - capacità di lavorare in gruppo in maniera costruttiva; - capacità di pianificare un progetto e realizzarlo. - capacità di riconoscere come le idee si possono trasformare in azioni; 		<p>Saper individuare i criteri linguistici più idonei per pubblicizzare un prodotto.</p>	<p>Unità 1: PCTO in classe Progetto Prof_Pirrone</p> <p>Unità 2: PCTO in classe Progetto Zerouniversale</p> <p>Unità 3: Storia del design e della grafica</p>	<p>Marzo Giugno 2023</p>	<p>Banner e logo per utente TWITCH</p> <p>Marchio per compagnia teatrale dell'Avis.</p> <p>Approfondimenti su: Fortunato Depero, Leonetto Cappiello, Franco Grignani, Max Huber, Gianni Pintori, Massimo Dolcini, Gruppo Memphis, Philippe Starck, Studio Tapiro, Aleksandr Rodčenko, Albe Steiner, Alessandro Mendini, Bob Noorda, Milton Glaser.</p>

Unità ulteriore:

Potenziamento con la Prof.ssa Brigitta

Rocco:

Storia della grafica:

Art and Craft,

(UDA GALASSIA GUTENBERG)

Unità ulteriore:

Concorso per un manifesto-locandina

“Donare è...”

(Associazione FRATRES)

Unità ulteriore:

1) principi funzionali della macchina fotografica (diaframma, messa a fuoco, otturatore, lunghezza focale, angolo di campo, profondità di campo).

ART AND CRAFTS, John Ruskin,
William Morris, Charles Ricketts, Audrey
Breadsley.

MANIFESTO, Jules Cheret, Henri de
tulous lautrec, Eugen Grasset

ART NOUVEAU o MODERNISMO
Charles Rennie Mackintosh, Alphonse
Mucha

I PRODROMI DELLA GRAFICA,
Scuola di Glasgow, Peter Behrens,
Bernhard e Hohlwein

Scatti fotografici presso il
Giardino del Perticale