



## CORSI DELL'INDIRIZZO TECNICO

### GRAFICA E COMUNICAZIONE

#### CLASSE PRIME

#### TECNOLOGIE DI RAPPRESENTAZIONE GRAFICA

##### MODULO 1. LE COSTRUZIONI GEOMETRICHE

###### U.D.1 – LE ATTREZZATURE PER IL DISEGNO

###### Conoscenze

- Conosce gli attrezzi e gli strumenti per il disegno tecnico.

###### Competenze

- Applicare i corretti materiali in base all'esercitazione assegnata.
- Saper utilizzare il materiale tecnico per la rappresentazione grafica.

###### U.D.2 – LA COSTRUZIONE DI FIGURE PIANE

###### Conoscenze

- Conoscere le principali figure piane.
- Conoscere la forma e la struttura del cerchio
- Le dinamiche del colore e la sua funzione comunicativa.

###### Competenze

- Saper rappresentare le figure assegnate (triangolo, quadrato, pentagono, esagono, ecc) dato il raggio o dato il lato
- saper rappresentare figure del triangolo e del quadrato ad composizioni.
- saper rappresentare figure dalla circonferenza ai poligoni stellati.

##### MODULO 2. LA CARTA E LE NORME DI UNIFICAZIONE

###### Conoscenze

- La carta: Storia, tipologie, caratteristiche, formati.
- La fabbricazione della carta – visita al museo della carta
- I formati UNI e la proporzione aurea.

###### Competenze

- Essere in grado di utilizzare i diversi formati secondo le necessita e le strategie operative che si desiderano applicare.
- Saper riconoscere i differenti formati e le sue applicazioni.

##### MODULO 3. LE PROIEZIONI ORTOGONALI

###### U.D.1 – LE OPERAZIONI BASE DELLA GEOMETRIA DESCRITTIVA

###### Conoscenze

- Approccio intuitivo ai metodi di rappresentazione
- i piani ortogonali e lo spazio bidimensionale.
- Le proiezioni di figure piane e solide
- Le proiezioni di figure su piani inclinati.

###### Competenze

- Saper usare gli strumenti e le tecniche di rappresentazione appropriata
- Comprendere i codici di rappresentazione nei vari ambiti tecnologici.

**MODULO 4. APPROCCIO AI PROGRAMMI DI COMPUTER PER IL DISEGNO: AUTOCAD *pentamestre*****Conoscenze**

- Conoscenza di immagini vettoriali.
- Applicazione delle rappresentazioni grafiche con il programma con costruzioni guidate

**Competenze**

- Saper riconoscere ed utilizzare alcuni comandi del software: area di lavoro, guide e griglie, selezioni e forme, trasformare gli oggetti, inserimento testo.

**CLASSE SECONDE****TECNOLOGIE DI RAPPRESENTAZIONE GRAFICA****MODULO 1. LE COSTRUZIONI GEOMETRICHE COMPLESSE****U.D.1 – LA COSTRUZIONE DI FIGURE PIANE****Conoscenze**

- Conoscere la costruzione geometrica delle principali figure piane.
- Conoscere lo sviluppo delle figure inclinate sui piani inclinati.

**Competenze**

- Saper rappresentare le figure assegnate (triangolo, quadrato, pentagono, esagono, ecc) dato il raggio o dato il lato
- Saper rappresentare figure su piani generici: il sistema di ribaltamento

**MODULO 2. LE PROIEZIONI ORTOGONALI****U.D.1 – LE OPERAZIONI BASE DELLA GEOMETRIA DESCRITTIVA****Conoscenze**

- Saper rappresentare figure piane e figure solide su piani cartesiani.
- Saper rappresentare le proiezioni di figure piane e solide orientate su piani inclinati sui piani ortogonali col sistema del ribaltamento.

**Competenze**

- Saper usare gli strumenti e le tecniche di rappresentazione appropriata.
- Comprendere i codici di rappresentazione nei vari ambiti tecnologici.

**MODULO 3. LA TRIDIMENSIONALITA'****U.D.1 – ASSONOMETRIA****Conoscenze**

- Conoscenza il sistema di riferimento legato ai piani cartesiani.
- Conoscere le tipologie di assonometria ortogonale (isometrica, dimetrica, trimetrica).
- Conoscere le tipologie di assonometria obliqua (monometrica e cavaliera)

**Competenze**

- Saper rappresentare solidi e gruppi di solidi nelle tipologie di assonometria più usate.
- Saper rappresentare oggetti reali nelle tipologie di assonometria più usate.

**U.D.2 – PROSPETTIVA****Conoscenze**

- Conoscere l'immagine prospettica e gli elementi di riferimento della prospettiva (LT, LO, QUADRO, PV, PP, PS)
- Conoscere le regole fondamentali per la costruzione prospettica e le sue variabili
- conoscere le applicazioni della prospettiva

**Competenze**

- Saper rappresentare oggetti semplici (figure piane e solidi) col metodo dei punti di distanza (prospettiva centrale) e quello delle perpendicolari al quadro (prospettiva obliqua).
- Saper rappresentare oggetti complessi (gruppi di solidi od oggetti reali) col metodo dei punti di distanza (prospettiva centrale) e quello delle perpendicolari al quadro (prospettiva obliqua).

**MODULO 4. LE OMBRE****U.D.1 – L'INTERAZIONE LUCE E OMBRA****Conoscenze**

- Conoscenza la sorgente lunosa come centro di proiezione.
- Conoscere le tipologie di ombra (propria e riportata)
- Conoscere le tecniche di rappresentazione nelle proiezioni ortogonali e assonometriche

**Competenze**

- Saper rappresentare le ombre di figure semplici (piane e solidi) nelle proiezioni ortogonali.
- Saper rappresentare le ombre di figure semplici (piane e solidi) nelle varie tipologie di assonometria.

**MODULO 3. APPROCCIO AI PROGRAMMI DI COMPUTER PER IL DISEGNO: AUTOCAD *pentamestre*****Conoscenze**

- Conoscenza di immagini vettoriali.
- Applicazione delle rappresentazioni grafiche con il programma con costruzioni guidate

Largo Zecca, 4 - 16124 GENOVA

Tel. 010/247.07.78 - Fax 010/251.29.60- E-mail [geis00600r@istruzione.it](mailto:geis00600r@istruzione.it)

**Competenze**

- Saper riconoscere ed utilizzare alcuni comandi del software: area di lavoro, guide e griglie, selezioni e forme, trasformare gli oggetti, inserimento testo.

## **CLASSE SECONDE SCIENZE E TECNOLOGIE APPLICATE**

### **MODULO 1. LE BASI DELLA GRAMMATICA VISIVA**

#### **U.D.1 – La comunicazione: il linguaggio, i meccanismi della percezione visiva**

**Conoscenze**

- I meccanismi della percezione visiva, leggi della percezione, la struttura e campo percettivo, la Gestalt
- Le funzioni comunicative di un'immagine (fotografia, disegno, pubblicità)

**Competenze**

- Capire come vediamo e saper leggere le immagini e stilizzarle.
- Saper analizzare la tecnica grafica di un'immagine e comprenderne l'applicabilità nell'ambito grafico
- Saper comprendere i concetti di colore, dimensione e forma.

#### **U.D.2 – Il colore e la sua funzione comunicativa**

**Conoscenze**

- Conoscere le leggi e le relazioni che legano i diversi colori.
- Conoscere il sistema additivo e quello sottrattivo
- Le dinamiche del colore e la sua funzione comunicativa.

**Competenze**

- Sapere utilizzare i colori primari per ottenere i secondari.
- Saper applicare i colori in modo da ottenere effetti cromatici espressivi
- saper individuare il significato comunicativo di ogni singolo colore nei messaggi pubblicitari.

### **MODULO 2. IL CAMPO, LA FORMA E LA STRUTTURA**

#### **U.D.1- Forma, struttura e stilizzazione dell'immagine**

**Conoscenze**

- La differenza tra una figura, un paesaggio ed una natura morta.

**Competenze**

- Sapere identificare le geometrie e le linee principali di una immagine.
- Saper estrapolare gli elementi essenziali e riproporli graficamente.
- Eseguire delle trasformazioni plastiche formali al fine di rielaborare l'immagine in una sequenza di soluzioni itineranti, per l'ottenimento di una nuova soluzione grafica, semplice e facilmente intuibile.

### **MODULO 3. LA CARTA E I SUPPORTI PER LA STAMPA**

**Conoscenze**

- La carta.
- La fabbricazione della carta.
- I formati UNI e la proporzione aurea.

**Competenze**

- Essere in grado di utilizzare i diversi formati secondo le necessità e le strategie operative che si desiderano applicare.
- Saper riconoscere i differenti formati e le sue applicazioni.

### **MODULO 4. IL CARATTERE**

#### **U.D.1 – Aspetti base del carattere**

**Conoscenze**

- Gli elementi fondamentali della costruzione geometrica.
- Concetto di "grazia".

**Competenze**

- Saper distinguere un carattere con o senza grazia.

#### **U.D.2 - La composizione**

**Conoscenze**

- Classificazione estetica dei caratteri.
- L'unità di misura.
- La composizione del testo.
- La sillabazione e gli spazi tra le parole.

**Competenze**

- Saper comporre correttamente un testo.
- *Scegliere la corretta composizione in base alla richiesta data.*

### **MODULO 5. I SISTEMI DI STAMPA**

#### **U.D.1 – La stampa**

**Conoscenze**

- Tipologie di tecniche di stampa esistenti.

- La stampa serigrafica.

**Competenze**

- Saper comprendere le tipologie di stampa.
- Comprendere l'applicazione di una stampa serigrafica.

**MODULO 6. APPROCCIO AI PROGRAMMI DI COMPUTER GRAFICA: ADOBE PHOTOSHOP****Conoscenze**

- Immagini bitmap ed immagini vettoriali.
- Conoscenza della composizione di un immagine digitale.
- Applicazione del colore nelle immagini

**Competenze**

- Saper riconoscere ed utilizzare alcuni comandi del software: area di lavoro, guide e griglie, selezioni e forme, trasformare gli oggetti, colore di traccia e riempimento, testo.

## CORSI DELL'INDIRIZZO PROFESSIONALE

### CLASSI PRIME SERVIZI COMMERCIALI

#### TECNICHE PROFESSIONALI DEI SERVIZI COMMERCIALI

##### MODULO 1. IL CAMPO, LA FORMA E LA STRUTTURA

###### U.D.1 - Il campo geometrico

###### U.D.2 - Il campo gestaltico

###### Conoscenze

- Strutture portanti e modulari nelle principali figure geometriche.
- Fenomeni gestaltici: il ruolo della percezione nella definizione di campo.

###### Competenze

- Saper costruire figure e composizioni utilizzando i principi della conformazione visiva.
- Sapere identificare le geometrie e le linee principali.

##### MODULO 2. LE BASI DELLA GRAMMATICA VISIVA

###### U.D.1 - Studio del modulo e delle texture

###### Conoscenze

- Esempificazioni grafiche del modulo.
- Sviluppo grafico del modulo in una griglia.

###### Competenze

- Sapere costruire le figure geometriche fondamentali e saperle rielaborare.
- Saper realizzare texture su griglie modulari e non modulari.
- Saper riempire uno spazio con l'uso di segni liberi ripetuti.
- Acquisire il concetto di modulo e la sua ripetitività, acquisendo nel contempo il concetto di eccezione.

###### U.D.2 - Le deformazioni anamorfiche

###### Conoscenze

- Uso degli strumenti tecnici del disegno geometrico.
- Sviluppo di una griglia a base geometrica regolare e non regolare.

###### Competenze

- Sapere costruire griglie geometriche di base a maglia quadrata ed irregolari.
- Realizzare un disegno di base all'interno di codeste griglie.
- Ridurre, ingrandire e deformare il disegno in diverse deformazioni anamorfiche.

##### MODULO 3. IL CAMPO, LA FORMA E LA STRUTTURA

###### U.D.1- Forma, struttura e stilizzazione dell' immagine

###### Conoscenze

- La differenza tra una figura, un paesaggio ed una natura morta.

###### Competenze

- Sapere identificare le geometrie e le linee principali di una immagine.
- Saper estrapolare gli elementi essenziali e riproporli graficamente.
- Eseguire delle trasformazioni plastiche formali al fine di rielaborare l'immagine in una sequenza di soluzioni itineranti, per l'ottenimento di una nuova soluzione grafica, semplice e facilmente intuibile.

##### MODULO 4. IL SEGNO ALFABETICO E IL LETTERING

###### U.D.1 - La nascita della comunicazione

###### Conoscenze

- Storia dell'alfabeto.
- Caratteristiche formali di un carattere e sua collocazione storica.

###### Competenze

- Saper tracciare un breve percorso storico sulla scrittura dai "geroglifici" sino al carattere tipografico "computerizzato".

##### MODULO 5. IL CARATTERE

###### U.D.1 - Aspetti base del carattere

###### Conoscenze

- Gli elementi fondamentali della costruzione geometrica.
- Concetto di "grazia".

Largo Zecca, 4 - 16124 GENOVA

Tel. 010/247.07.78 - Fax 010/251.29.60- E-mail [geis00600r@istruzione.it](mailto:geis00600r@istruzione.it)

**Competenze**

- Saper distinguere un carattere con o senza grazia.

**U.D.2 - La composizione****Conoscenze**

- Classificazione estetica dei caratteri.
- L'unità di misura.
- La composizione del testo.
- La sillabazione e gli spazi tra le parole.

**Competenze**

- Saper comporre correttamente un testo.
- Scegliere la corretta composizione in base alla richiesta data.

**MODULO 6. I PITTOGRAMMI****U.D.1 - Aspetti base del carattere****Conoscenze**

- Segni iconici e simbolici.
- Il ruolo del codice comunicativo.

**Competenze**

- Saper leggere e decodificare un codice comunicativo.
- Rappresentare visivamente dei pittogrammi in modo geometrico.
- Produrre un pittogramma in versione positiva e negativa.

## CLASSI SECONDE

### SERVIZI COMMERCIALI

**TECNICHE PROFESSIONALI DEI SERVIZI COMMERCIALI****MODULO 1. LE BASI DELLA GRAMMATICA VISIVA****U.D.1 - Studio/ripasso del modulo e delle texture****Conoscenze**

- Esempificazioni grafiche del modulo.
- Sviluppo grafico del modulo in una griglia.

**Competenze**

- Sapere costruire le figure geometriche fondamentali e saperle rielaborare.
- Saper realizzare texture su griglie modulari e non modulari.
- Saper riempire uno spazio con l'uso di segni liberi ripetuti.
- Acquisire il concetto di modulo e la sua ripetitività, acquisendo nel contempo il concetto di eccezione.

**U.D.2 - Le deformazioni anamorfiche****Conoscenze**

- Uso degli strumenti tecnici del disegno geometrico.
- Sviluppo di una griglia a base geometrica regolare e non regolare.

**Competenze**

- Sapere costruire griglie geometriche di base a maglia quadrata ed irregolari.
- Realizzare un disegno di base all'interno di codeste griglie.
- Ridurre, ingrandire e deformare il disegno in diverse deformazioni anamorfiche.

**MODULO 2. IL CAMPO, LA FORMA E LA STRUTTURA****U.D.1- Forma, struttura e stilizzazione dell'immagine****Conoscenze**

- La differenza tra una figura, un paesaggio ed una natura morta.

**Competenze**

- Sapere identificare le geometrie e le linee principali di una immagine.
- Saper estrapolare gli elementi essenziali e riproporli graficamente.
- Eseguire delle trasformazioni plastico formali al fine di rielaborare l'immagine in una sequenza di soluzioni itineranti, per l'ottenimento di una nuova soluzione grafica, semplice e facilmente intuibile.

**MODULO 3. LA CARTA E I SUPPORTI PER LA STAMPA****Conoscenze**

- La carta.
- La fabbricazione della carta.
- I formati UNI e la proporzione aurea.

**Competenze**

- Essere in grado di utilizzare i diversi formati secondo le necessità e le strategie operative che si desiderano applicare.

- Saper riconoscere i differenti formati e le sue applicazioni.

## MODULO 4. IL CARATTERE

### U.D.1 – Aspetti base del carattere

#### Conoscenze

- Gli elementi fondamentali della costruzione geometrica.
- Concetto di "grazia".

#### Competenze

- Saper distinguere un carattere con o senza grazia.

### U.D.2 - La composizione

#### Conoscenze

- Classificazione estetica dei caratteri.
- L'unità di misura.
- La composizione del testo.
- La sillabazione e gli spazi tra le parole.

#### Competenze

- Saper comporre correttamente un testo.
- Scegliere la corretta composizione in base alla richiesta data.

## MODULO 5. IL PROGETTO GRAFICO

### U.D.1 – La locandina

### U.D.2 – Le etichette

### U.D.3 – La cartolina

#### Conoscenze

- Elementi fondamentali di diversi elaborati grafici.
- Le funzioni comunicative di diversi elaborati grafici.

#### Competenze

- Saper comunicare un tema attraverso sintesi visive e verbali.
- Produrre elaborati grafici diversi scegliendo elementi grafici significativi.

## MODULO 6. APPROCCIO AI PROGRAMMI DI COMPUTER GRAFICA: ADOBE ILLUSTRATOR

#### Conoscenze

- Immagini bitmap ed immagini vettoriali.
- componenti di base dei programmi per il disegno grafico.
- Le funzioni comunicative di diversi elaborati grafici.

#### Competenze

- Saper riconoscere ed utilizzare alcuni comandi del software: area di lavoro, guide e griglie, selezioni e forme, trasformare gli oggetti, colore di traccia e riempimento, testo.

## CLASSI TERZE

### SERVIZI COMMERCIALI

#### OPZIONE PROMOZIONE COMMERCIALE E PUBBLICITARIA

### TECNICHE PROFESSIONALI DEI SERVIZI COMMERCIALI

#### MODULO 1. IL CARATTERE E LA SUA COMPOSIZIONE (*rinforzo*)

##### Conoscenze

- Conoscere la struttura del carattere (aste, grazie, raccordi).
- Conoscere la classificazione dei caratteri di Aldo Novarese.

##### Competenze

- Riconoscere la struttura compositiva dei paragrafi.
- Saper comporre un testo con l'applicazione di regole linguistiche e compositive.
- Saper scegliere una famiglia di caratteri in rapporto al prodotto da realizzare.

#### MODULO 2. LA CARTA E I SUPPORTI PER LA STAMPA (*rinforzo*)

##### Conoscenze

- La carta.
- La fabbricazione della carta.
- I formati UNI e la proporzione aurea.

##### Competenze

- Essere in grado di utilizzare i diversi formati secondo le necessità e le strategie operative che si desiderano applicare.
- Saper riconoscere i differenti formati e le sue applicazioni.

**MODULO 3. IL TIPOGRAMMA****Conoscenze**

- Leggere e conoscere una parola/immagine e il suo significato.

**Competenze**

- Comprendere l'importanza del rapporto aspetto grafico e significato del termine.
- Eseguire un processo grafico di trasformazione della parola in segno grafico.

**MODULO 4. IL MARCHIO E IL LOGOTIPO****U.D.1 – Il progetto di un marchio e/o logotipo.****Conoscenze**

- Il marchio e il logotipo.
- Le caratteristiche di un marchio.
- La necessita di elaborare un "iter progettuale", per la sua progettazione.

**Competenze**

- Saper realizzare un marchio/logotipo.
- Saper produrre un marchio.
- Sapere procedere secondo un corretto iter progettuale.
- Saper realizzare un "finish layout".
- Essere in grado di utilizzare i diversi formati secondo le necessita e le strategie operative che si desiderano applicare.
- Saper riconoscere i differenti formati e le sue applicazioni.

**MODULO 5. L'IMMAGINE COORDINATA DI BASE****Conoscenze**

- Il concetto d'immagine coordinata.
- Gli elementi dell'immagine coordinata base: la carta intestata, il biglietto da visita, la busta.
- L'iter progettuale.

**Competenze**

- Sapere creare un'immagine coordinata.
- Sapere distinguere gli elementi visivi dell'immagine coordinata.
- Sapere procedere secondo un corretto iter progettuale.

**MODULO 6. CREAZIONE DEL MESSAGGIO PUBBLICITARIO****U.D.1 – Gli elementi costitutivi di un annuncio pubblicitario****U.D.2 – Analisi compositiva di un annuncio pubblicitario****U.D.3 – Progettazione di una pagina pubblicitaria****Conoscenze**

- L'iter progettuale.
- La pagina pubblicitaria.
- I formati.
- Le forze e le tensioni visive.
- Il visual.
- La headline, il bodycopy, il payoff, il marchio, il logotipo.

**Competenze**

- Applicare le conoscenze teoriche in situazioni reali attraverso metodologie operative corrette e specifiche.
- Saper utilizzare un corretto iter progettuale.
- Saper impostare tutti gli elementi comunicativi.

**MODULO 7. IL DÉPLIANT****Conoscenze**

- L'iter progettuale
- Il dépliant come mezzo pubblicitario

**Competenze**

- Saper utilizzare un corretto iter progettuale
- Saper impostare tutti gli elementi comunicativi.

**MODULO 8. COMPUTERGRAFICA DI BASE****U.D.1 – Software per il disegno vettoriale (Adobe Illustrator)****Conoscenze**

- Conoscere le funzioni base del programma vettoriale.
- Conoscere le diverse fasi operative per realizzare un disegno al computer.

**Competenze**

- Applicare le conoscenze acquisite seguendo un giusto percorso operativo.

**U.D.2 – Software per il trattamento delle immagini (Adobe Photoshop)****Conoscenze**

- Conoscere le funzioni base del programma
- Conoscere le diverse fasi operative per trasformare un'immagine



**Competenze**

- Applicare le conoscenze acquisite seguendo un giusto percorso operativo
- Utilizzare il software in maniera appropriata per il trattamento delle immagini.

**CLASSI QUARTE****SERVIZI COMMERCIALI****OPZIONE PROMOZIONE COMMERCIALE E PUBBLICITARIA****TECNICHE PROFESSIONALI DEI SERVIZI COMMERCIALI****MODULO 1. IL MARCHIO E IL LOGOTIPO****U.D.1 – Il progetto di un marchio e/o logotipo.****Conoscenze**

- Il marchio e il logotipo.
- Le caratteristiche di un marchio.
- La necessita di elaborare un "iter progettuale", per la sua progettazione.

**Competenze**

- Saper realizzare un marchio/logotipo.
- Saper produrre un marchio.
- Sapere procedere secondo un corretto iter progettuale.
- Saper realizzare un "finish layout".
- Essere in grado di utilizzare i diversi formati secondo le necessita e le strategie operative che si desiderano applicare.
- Saper riconoscere i differenti formati e le sue applicazioni.

**MODULO 2. L'IMMAGINE COORDINATA DI BASE****Conoscenze**

- Il concetto d'immagine coordinata.
- Gli elementi dell'immagine coordinata base: la carta intestata, il biglietto da visita, la busta.
- L'iter progettuale.

**Competenze**

- Sapere creare un'immagine coordinata.
- Sapere distinguere gli elementi visivi dell'immagine coordinata.
- Sapere procedere secondo un corretto iter progettuale.

**MODULO 3. CREAZIONE DEL MESSAGGIO PUBBLICITARIO****U.D.1 – Gli elementi costitutivi di un annuncio pubblicitario****U.D.2 – Analisi compositiva di un annuncio pubblicitario****U.D.3 – Progettazione di una pagina pubblicitaria****Conoscenze**

- L'iter progettuale.
- La pagina pubblicitaria.
- I formati.
- Le forze e le tensioni visive.
- Il visual.
- La headline, il bodycopy, il payoff, il marchio, il logotipo.

**Competenze**

- Applicare le conoscenze teoriche in situazioni reali attraverso metodologie operative corrette e specifiche.
- Saper utilizzare un corretto iter progettuale.
- Saper impostare tutti gli elementi comunicativi.

**MODULO 4 - MANIFESTO, POSTER, LOCANDINA****U.D.1 Il progetto di un Manifesto, poster, locandina.****Conoscenze**

- Il manifesto, il poster, la locandina: formati, caratteristiche e uso.
- L'iter progettuale del manifesto, del poster, e della locandina

**Competenze**

- Saper utilizzare un corretto iter progettuale
- Saper impostare tutti gli elementi comunicativi del manifesto, del poster e della locandina.

**MODULO 5 - LA BROCHURE****U.D.1 Il progetto della brochure.****Conoscenze**

- L'iter progettuale
- Le pagine e la struttura dell'opuscolo
- Il formato

- i testi e le illustrazioni (foto)
- Competenze**
- Saper utilizzare un corretto iter progettuale
  - Saper impostare tutti gli elementi comunicativi dell'opuscolo

## **MODULO 6 - IL PACKAGING**

### **U.D.1 Il progetto del packaging.**

#### **Conoscenze**

- L'iter progettuale. La forma. I materiali. La fustella. Il package.

#### **Competenze**

- Saper utilizzare un corretto iter progettuale
- Saper costruire il volume-forma
- Saper costruire lo schema per realizzare la fustella
- Saper realizzare la veste grafica del prodotto
- Saper realizzare il prodotto

## **MODULO 7 - IL PRODOTTO E L'AZIENDA**

#### **Conoscenze**

- Il prodotto
- L'azienda
- Il mercato
- Le 4 P

#### **Competenze**

- Saper elaborare i dati appresi ed applicarli nelle esercitazioni proposte
- Sviluppare una capacità d'analisi che si concretizza nella produzione di una relazione sugli elaborati progettati.

## **MODULO 8 – SOFTWARE DI SETTORE (TRASVERSALE)**

### **U.D.1 - Software per il disegno vettoriale (Adobe Illustrator)**

#### **Conoscenze**

- Conoscere le funzioni avanzate del programma vettoriale
- Conoscere le fasi operative avanzate per realizzare un disegno al computer

#### **Competenze**

- Applicare le conoscenze acquisite seguendo un giusto percorso operativo
- Utilizzare il software in maniera appropriata per la realizzazione dei propri progetti

### **U.D.2 - Software per il trattamento delle immagini (Adobe Photoshop)**

#### **Conoscenze**

- Conoscere le funzioni avanzate del programma
- Conoscere le fasi operative avanzate per trasformare un'immagine

#### **Competenze**

- Applicare le conoscenze acquisite seguendo un giusto percorso operativo
- Utilizzare il software in maniera appropriata per il trattamento delle immagini

## **CLASSI QUINTE**

### **SERVIZI COMMERCIALI**

#### **OPZIONE PROMOZIONE COMMERCIALE E PUBBLICITARIA**

## **MODULO 1. PROGETTAZIONE EDITORIALE**

### **U.D.1 – La progettazione grafica**

#### **Conoscenze**

- l'iter di progettazione e le sue applicazioni
- La necessità di elaborare un "iter progettuale" per lo sviluppo di un progetto grafico editoriale.

#### **Competenze**

- Saper realizzare un prodotto grafico editoriale
- Sapere procedere secondo un corretto iter progettuale.
- Saper produrre elaborato pronto per la stampa - "finish layout".
- Essere in grado di utilizzare le diverse applicazioni a seconda delle necessità e le strategie operative che si desiderano applicare.

## **MODULO 2. IL MESSAGGIO PUBBLICITARIO**

### **U.D.1 – Gli elementi costitutivi di un annuncio pubblicitario**

### **U.D.2 – Analisi compositiva di un annuncio pubblicitario**

### **U.D.3 – Progettazione di una pagina pubblicitaria**

**Conoscenze**

- L'iter progettuale.
- La pagina pubblicitaria.
- I formati.
- Le forze e le tensioni visive.
- Il visual.
- La headline, il bodycopy, il payoff, il marchio, il logotipo.

**Competenze**

- Applicare le conoscenze teoriche in situazioni reali attraverso metodologie operative corrette e specifiche.
- Saper utilizzare un corretto iter progettuale.
- Saper impostare tutti gli elementi comunicativi.

**MODULO 3. STORIA DELLA PUBBLICITA'****U.D.1 – La nascita della pubblicità****U.D.2 – L'influenza dei movimenti artistici nel manifesto pubblicitario****U.D.3 – Lo sviluppo della pubblicità in relazione alla società moderna****Conoscenze**

- Storia della pubblicità dalla fine del XIX secolo
- Analisi dei manifesti storici e inquadramento dello stile artistico corrispondente
- L'uso dell'immagine nella pubblicità nella sua evoluzione

**Competenze**

- Applicare le conoscenze teoriche in situazioni reali attraverso metodologie operative corrette e specifiche.
- Saper individuare lo stile dei principali artisti

**MODULO 4 - MANIFESTO, POSTER, LOCANDINA****U.D.1 Il progetto di un Manifesto, poster, locandina.****Conoscenze**

- Il manifesto, il poster, la locandina: formati, caratteristiche e uso.
- L'iter progettuale del manifesto, del poster, e della locandina

**Competenze**

- Saper utilizzare un corretto iter progettuale
- Saper impostare tutti gli elementi comunicativi del manifesto, del poster e della locandina.

**MODULO 5 - LA BROCHURE****U.D.1 Il progetto della brochure.****Conoscenze**

- L'iter progettuale
- Le pagine e la struttura dell'opuscolo
- Il formato
- i testi e le illustrazioni (foto)

**Competenze**

- Saper utilizzare un corretto iter progettuale
- Saper impostare tutti gli elementi comunicativi dell'opuscolo

**MODULO 6 - IL PACKAGING****U.D.1 Il progetto del packaging.****Conoscenze**

- L'iter progettuale. La forma. I materiali. La fustella. Il package.

**Competenze**

- Saper utilizzare un corretto iter progettuale
- Saper costruire il volume-forma
- Saper costruire lo schema per realizzare la fustella
- Saper realizzare la veste grafica del prodotto
- Saper realizzare il prodotto

**MODULO 7 – LA CAMPAGNA PUBBLICITARIA****Conoscenze**

- La marca e l'identità aziendale
- gli elementi di marketing della comunicazione
- l'agenzia pubblicitaria
- La campagna pubblicitaria.

**Competenze**

- Saper individuare l'importanza della Marca e del Brand Aziendale
- analizzare campagne pubblicitarie esistenti
- Sviluppare un restyling di una campagna pubblicitaria

**MODULO 8 – SOFTWARE DI SETTORE (TRASVERSALE)****U.D.1 - Software per il disegno vettoriale (Adobe Illustrator)**

Largo Zecca, 4 - 16124 GENOVA

Tel. 010/247.07.78 - Fax 010/251.29.60- E-mail [geis00600r@istruzione.it](mailto:geis00600r@istruzione.it)

**Conoscenze**

- Conoscere le funzioni avanzate del programma vettoriale
- Conoscere le fasi operative avanzate per realizzare un disegno al computer

**Competenze**

- Applicare le conoscenze acquisite seguendo un giusto percorso operativo
- Utilizzare il software in maniera appropriata per la realizzazione dei propri progetti

**U.D.2 - Software per il trattamento delle immagini (Adobe Photoshop)****Conoscenze**

- Conoscere le funzioni avanzate del programma
- Conoscere le fasi operative avanzate per trasformare un'immagine

**Competenze**

- Applicare le conoscenze acquisite seguendo un giusto percorso operativo
- Utilizzare il software in maniera appropriata per il trattamento delle immagini

**U.D.1 - Software per l'impaginazione (Adobe In Design)****Conoscenze**

- Conoscere le funzioni del programma di impaginazione in Design
- Conoscere le fasi operative avanzate per realizzare un'impaginazione di una rivista/brochure/libro

**Competenze**

- Applicare le conoscenze acquisite seguendo un giusto percorso operativo
- Utilizzare il software in maniera appropriata per la realizzazione dei propri progetti