



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO-FESR

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
Direzione Generale per Interventi in materia di attività
scuolastica, per la gestione dei fondi strutturali per
l'istruzione e per l'innovazione digitale
Ufficio IV

MIUR



Ministero dell'Istruzione,
dell'Università e della ricerca

LICEO ARTISTICO "A. FRATTINI"

Via Valverde, 2 - 21100 Varese
tel: 0332820670 fax: 0332820470
e-mail: vasl040006@istruzione.it

vasl040006@pec.istruzione.it

COD.MIN.:VASL040006

C.F.:80016900120

Anno scolastico 2019-2020

Programma svolto

Docente: DONATELLA SPERTINI

Materia: DISCIPLINE GRAFICHE - Classe: 3A

PARTE TEORICA

Comunicazione visiva	Schema della comunicazione e sua applicazione nel graphic design e nella pubblicità. Il design visivo
Teoria della Gestalt	La percezione visiva. Gestalt e correzione ottica.
Il mestiere del grafico	Il Design grafico. Differenze tra graphic design e artista sul piano operativo, etico, culturale e sociale. Grafica e design. Fotografia, arte e design. La scuola del Bauhaus. Grafica e comunicazione: gli ambiti della grafica. La pubblicità: linee generali (ricerche di mercato, marketing aziendale).
Il metodo di progettazione	Le fasi progettuali: definizione del problema, creazione del <i>concept</i> , sviluppo e implementazione. IL Design Brief e il Piano d'azione. Le tecniche ideative: brainstorming, mappe mentali, six thinking hats... Il creative brief. La Fase esecutiva.

Il Design Brief	- Creazione di un design brief Uso approfondito di tabelle e formattazione con Microsoft Word.
Il lettering	Microtipografia e Macrotipografia Anatomia del carattere tipografico. Leggibilità, stile e gerarchia dei font. Tipologie fondamentali dei caratteri: serif, sans-serif, moderni, calligrafici, old style, decorativi. Le regole di scrittura. Le basi dell'impaginazione.
Il pittogramma	Il segno. Il pittogramma e l'icona.
Logo e marchio	Significato di logo, logotipo, pittogramma, tipogramma. La marca o <i>brand</i> . Classificazione dei marchi.
L'illustrazione	Le immagini comunicano. L'illustrazione nella Grafica. I maestri dell'illustrazione.
Il packaging	Le funzioni del packaging. Le scatole. Esplosi, fustellatura. Glossario del packaging.

PARTE PRATICA

IMPAGINAZIONE GRAFICA	- Ideazione di un lettering personale. Studio grafico di font su struttura quadrata, con filetti, cerchi e semicerchi. Ideazione di texture di riempimento. - Progettazione e realizzazione grafica della copertina della propria cartelletta personale. Utilizzo dei font ideati in precedenza. Composizione strutturata. Riempimento con tecniche grafiche monocrome, su foglio grigio medio. Tecnica: pennarello-marker.
IL MARCHIO	- Studio strutturale e formale di un logo esistente. Analisi dei rapporti proporzionali tra le parti e ricerca dello schema compositivo. Studio della sintesi formale e visiva. - Progettazione e realizzazione del logo di "Villa Panza". Semplificazione formale, studio stilistico del segno e prove d'intervento pittorico. Importazione bozzetto con scansione ed elaborazione con Adobe Photoshop. Ricalco ed esecutivo al computer, in vettoriale, con "Adobe Illustrator".
LA CARTOLINA	-Ideazione di un biglietto augurale per un negozio di moda" Ideazione di un biglietto formato cartolina, con: sul fronte un pattern grafico natalizio stilizzato e la scritta "Auguri" inserita al centro; sul retro il marchio, in piccolo, della griffe e i dati informativi del negozio. Obiettivi comunicativi: semplicità, originalità, eleganza, lusso. (<i>compito vacanze natalizie</i>)
IL PITTOGRAMMA	-Ideazione di una serie di pittogrammi per cartelli stradali: Realizzazione di una comunicazione iconica, di facile lettura percettiva, su forma quadrata, in bianco e nero. Progetto dei temi elencati e realizzazione di un solo esecutivo a

	scelta: giardino botanico, parco per bimbi, parco per cani, pista ciclabile, incrocio pericoloso, attraversamento pedonale, area riservata ai pedoni, scivolo per carrozzine.
Attività in DAD	
I CARATTERI TIPOGRAFICI	<p>-Elaborazione di font.</p> <p>Sperimentazione delle realizzazioni formali dei font, delle iniziali del proprio nome, prima con materiali di recupero, poi in digitale, seguendo un tutorial assegnato.</p>
COPERTINA DI UN LIBRO	<p>-Ideazione della copertina di un libro.</p> <p>Scelta di un libro di narrativa a piacere; rielaborazione dei testi (titolo e autore dell'opera) con il solo utilizzo dei caratteri tipografici, a definirne il visual di copertina. Proposta di quattro soluzioni diverse.</p>
IL POSTER	<p>-Ideazione di un poster per una comunicazione sociale.</p> <p>Comunicazione della raccomandazione "State a casa", o "Noi stiamo a casa", utilizzata durante il lockdown per Covid-19. Target giovanile. Stile del visual ideato prendendo spunto dallo stile di un famoso illustratore, rielaborato in modo personale. Esecutivo con Adobe Illustrator.</p>
IL PACKAGING	<p>-Ideazione della scatola per un prodotto.</p> <p>Progettazione e realizzazione di mock up e prototipi di scatole, con finalità diverse, previa ricerca di esempi di esplosi su Pinterest.</p> <p>Scelta della soluzione più originale associata ad almeno cinque tipologie di prodotto. Scelta di un marchio conosciuto del prodotto. Studio di texture, pattern o elementi grafici con cui decorare la scatola.</p> <p>Realizzazione dell'esplosivo del packaging ideato in digitale, e in prospettiva utilizzando la Griglia prospettica di Adobe Illustrator.</p>
SKETCHBOOK E APPUNTI	<p>Utilizzo di uno sketchbook, per la raccolta di idee, progetti, esercitazioni grafiche.</p> <p>Appunti sui contenuti della disciplina raccolti in mappe.</p>

ALTERNANZA SCUOLA-LAVORO IN IMPRESA FORMATIVA SIMULATA (IFS)

Attività realizzata in classe durante la parte iniziale del secondo quadrimestre, durante lezioni di Discipline Grafiche.

L'attività quest'anno è interrotta a febbraio 2020, a causa della chiusura delle scuole, e del trasferimento delle lezioni in DAD.

Fase preparatoria:

- Incontri con uno specialista esterno in economia, sul tema: "Creazione di un Business Plan".

Identità, strategia, mercato, impresa.

Le tipologie aziendali. Cooperative e start-up.

I settori di produzione.

L'organigramma aziendale. Il modello Canvas.

La pianificazione aziendale.

Il capitale iniziale. Fondi e finanziamenti.

Attività pratica:

- **Compilazione del Curriculum vitae individuale, su modello europeo.**

non realizzati:

- Redazione dello Statuto e dell'Atto costitutivo della propria azienda simulata.
- Elaborazione del Business Plan, per il primo biennio di attività dell'impresa.

Iscrizione nella piattaforma IFS CONFAO di una delle aziende simulate della classe. (non realizzata)

FASE OPERATIVA

Formazione dei **gruppi-azienda**: scelte di ruolo in rapporto alle attitudini dei singoli.

Assegnazione di **ruoli e profili** ai diversi membri dei gruppi-azienda:

Menager, Account, Art Director, Graphic Designer, Web designer, Copyright,.

Analisi delle richieste e lavoro in team.

Non attuata:

- Visita allo studio di comunicazione MMG di Gallarate, partner del progetto.

CREAZIONE AZIENDA SIMULATA	Benchmark Ricerca e analisi preliminare delle maggiori agenzie nazionali/internazionali di comunicazione, cui ispirarsi ed identificarsi. - Indicazione delle coordinate aziendali : sede, contatti, ecc... - Presentazione del Benchmark con PowerPoint. <i>(solo in parte)</i> Concept - Studio del concept della propria azienda. - Definizione di Identità, Strategia e Mission dell'azienda simulata. <i>(solo in parte)</i>
IMMAGINE COORDINATA AZIENDALE	- Realizzazione di una moodboard digitale per il <i>concept</i> aziendale. <i>Lavoro individuale (solo in parte)</i> - Realizzazione del piano d'azione , da parte degli Account dei diversi gruppi-azienda. <i>(solo in parte)</i> - Creazione del logotipo aziendale (con eventuale <i>payoff</i>), con Adobe Illustrator. <i>(solo progetto e prove colori iniziali)</i> - Scelta di palette colori e font istituzionali dell'azienda. <i>(solo in parte)</i>

Varese, 15/06/2020

La docente

