

ALLEGATO AL DOCUMENTO DEL CONSIGLIO DELLA CLASSE : 5°A GeC

ANNO SCOLASTICO: 2022/2023

DISCIPLINA: Progettazione Multimediale
Prof. Amoroso Daniel, Prof. Coren Gianluca

Tempi previsti dai programmi ministeriali: ore settimanali: 5 (di cui 2 ore laboratoriali) - totale annuo: 143 ore

Ore effettivamente svolte alla data del 04 maggio 2023: 116 ore

1. ATTIVITA' DIDATTICA – TIPOLOGIA:

- Lezione frontale
- Lavori di gruppo
- Insegnamento per problemi
- Discussione di un problema, cercando di trovare insieme la soluzione
- Didattica laboratoriale

2., STRUMENTI, METODI E STRATEGIE DIDATTICHE PER IL CONSEGUIMENTO DEGLI OBIETTIVI :

- Libri di testo
- Schemi ed appunti personali
- Software didattico
- Monitor multimediale

3. STRUMENTI UTILIZZATI PER LA VERIFICA DELL'APPRENDIMENTO:

- Risoluzione di esercizi
- Interrogazioni orali
- Relazioni a piccoli gruppi e individuali
- Prove semi strutturate
- Prove strutturate

4. EVENTUALI FATTORI CHE HANNO OSTACOLATO IL PROCESSO DI INSEGNAMENTO-APPRENDIMENTO:

Nessuno

5. OBIETTIVI RAGGIUNTI DALLA CLASSE:

- A. **Interesse e impegno nella partecipazione al dialogo educativo, organizzazione e metodo di studio:** Tutti gli allievi, ad eccezione di qualcuno, hanno mostrato interesse ed impegno nella partecipazione al dialogo educativo nell'organizzazione e nel metodo di studio.



- B. **Attitudine alla disciplina:** Tutti gli allievi, ad eccezione di qualcuno, hanno mostrato una buona predisposizione nei confronti della disciplina.
- C. **Interesse per la disciplina:** L'interesse per la disciplina e per gli argomenti proposti è stato mostrato da quasi tutti gli allievi.
- D. **Impegno nello studio:** Tutti gli allievi hanno mostrato uno spiccato impegno nello studio ad eccezione di qualche studente che ha mostrato un impegno discontinuo nei confronti della materia.

6. PERCORSO FORMATIVO: Moduli o argomenti svolti nella disciplina con i relativi contenuti

<i>Titolo del modulo</i>	<i>ore</i>	<i>Contenuti e argomenti del modulo</i>
1) Graphic design progettazione di carte da gioco Modiano	18	• Progetto carte da gioco Modiano; • Analisi e ricerca di vari stili grafici, compositivi e illustrativi; • Realizzazione di bozze esemplificative; • Elaborazione digitale delle proposte; • Composizione e layout finale di presentazione.
2) Packaging design	8	- Progetto packaging MODIANO; • Progettazione di packaging per carte da gioco Modiano; • Analisi e scelta dei materiali; • Progettazione grafica coordinata con il design delle carte; • Realizzazione di prototipo.
3) Montaggio video (Archeologia industriale)	7	• Analisi delle location interessate e realizzazione di filmati ed interviste; • Catalogazione del materiale raccolto; • Selezione delle clip; • Montaggio delle clip; • Integrazione con tracce audio; • Esportazione dei contenuti multimediali.
4) Il progetto del design: la forma, i colori, le immagini		• Elementi di merchandising (Shopping bag) • Elementi di Brand building

5) Tipologie di Marchi e di Naming		• Marchio astratto; • Marchio Parola o logotipo; • Marchio illustrato; • Logotipo figurato; • Marchio figurato; • Monogramma; • Naming patronimico; • Naming evocativo; • Naming descrittivo; • Il coefficiente visivo di un brand.
6) Brand storytelling		• Marketing e storytelling
7) La grafica del made in Italy		• La grafica italiana dal 1925 al 2000: marchio delle Isole Eolie di Mimmo Castellano.
8) Elementi di rebranding		• Il rebranding di un marchio; • L'azione di rebranding: quando, come si applica e perchè.
9) Elementi di Marketing		• Il marketing; • Il marketing tradizionale ed il marketing digitale; • Le 4 "P" (Product, Price, Place, Promotion) • Le 4 "C" (Consumatore, Costo, Convenienza, Comunicazione); • La decisione d'acquisto; • Il modello AIDA (Attenzione, Interesse, Desiderio, Azione);
10) Sviluppo web	4	• Elementi principali della pagina web; • I tag body, image, div, table, p, h1, h2, h3; • Sintassi html; • Sintassi css; • Il responsive design.



Argomenti previsti dal 02 maggio a conclusione delle attività didattiche

<i>Titolo del modulo</i>	<i>ore</i>	<i>Contenuti e argomenti del modulo</i>
11) Artefatti grafico comunicativi	...	- Tipologie di prodotti per la comunicazione in campagne pubblicitarie; - Anatomia della Campagna pubblicitaria; - Glossario di marketing.
12) La presentazione digitale (risorse per gli Esami di Stato)		- Principi di comunicazione; - La cattiva presentazione; - Elementi di una presentazione

7. LIVELLI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO MEDIAMENTE RAGGIUNTI NELLA DISCIPLINA:

Descrizione degli obiettivi in termini di conoscenze, competenze, capacità disciplinari

Conoscenze, intese quali possesso di contenuti dichiarativi e procedurali; **competenze**, intese come capacità/abilità operative-applicative contestualizzate; **capacità** intese come capacità critiche e rielaborative

CONOSCENZE

Gli studenti conoscono:

- Gli elementi per la composizione di packaging per il prodotto (anche attraverso l'utilizzo di software dedicati di grafica vettoriale e di fotoritocco);
- Le tipologie di prodotti per la comunicazione in campagne pubblicitarie;
- Tecniche di progettazione per prodotti volti all'industria grafica ed audiovisiva;
- Tipologie di usabilità, accessibilità e leggibilità di siti web.

COMPETENZE

Gli studenti sono in grado di:

- Individuare i mezzi utili alla realizzazione di prodotti della comunicazione grafica;
- Applicare conoscenze ed abilità volte a saper individuare e scegliere i processi e le tecniche di stampa in base ai prodotti della comunicazione;
- Individuare i mezzi necessari alla realizzazione di campagne pubblicitarie o di promozione;



- Selezionare gli strumenti necessari all'ideazione e realizzazione di prodotti visivi ed audiovisivi;
- Applicare conoscenze ed abilità volte alla composizione di contenuti per siti web;

ABILITA'

Gli studenti sono in grado di:

- Progettare i prodotti della comunicazione grafica in funzione dei processi e delle tecniche di stampa;
- Ideare e realizzare prodotti per campagne pubblicitarie o di promozione;
- Ideare e realizzare prodotti visivi e audiovisivi;
- Progettare prodotti grafici per siti web;
- Rispettare le regole di usabilità, accessibilità e leggibilità dei siti web.

Si indicano inoltre il numero di alunni che ha raggiunto un determinato livello rispetto all'indicatore a fianco indicato.

CONOSCENZE	G.I.	I	S	D	B	O
9					X	
3						X
4				X		

COMPETENZE		I	S	D	B	O
9					X	
3						X
4				X		

ABILITA'	G.I.	I	S	D	B	O
9					X	
3						X
4				X		

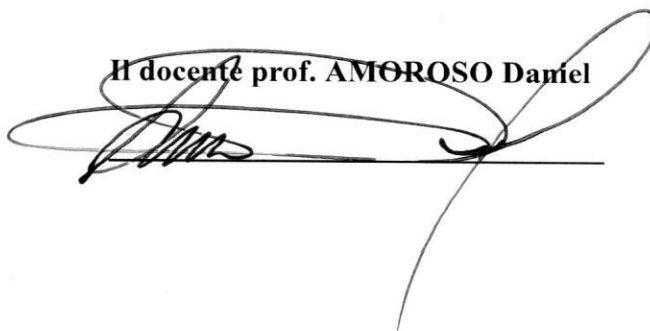
Legenda

G.I.= gravemente insufficiente	I= insufficiente	S= sufficiente
D= discreto	B= buono	O= ottimo

Libro di Testo utilizzato : Competenze grafiche. Progettazione multimediale. Per il 5° anno delle Scuole superiori. Con e-book. Con espansione online vol.5, di Silvia Legnani.

Gorizia, li. 08/05/2013

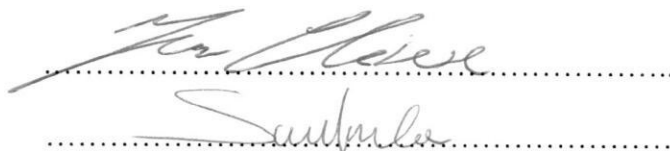
Il docente prof. AMOROSO Daniel

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Daniel Amoroso', written over a horizontal line. The signature is stylized with a large loop at the end.

Il docente prof. COREN Gianluca

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Gianluca Coren', written over a horizontal line. The signature is stylized with a large loop at the end.

Firma per accettazione di due rappresentanti degli studenti

Two handwritten signatures in black ink, written over dotted lines. The first signature is 'Matteo' and the second is 'Sant'Anna'.