

**ISTITUTO TECNICO COMMERCIALE E GEOMETRI
“G. M. ANGIOY”**

Programma svolto

Anno scolastico	2024/2025
Materia	Tecnologie informatiche
Classe	4 ^A Grafica
Docente	Graziano Alessia
Docente ITP	Pusceddu Andrea

In particolare, nel corso dell'anno son stati svolti i seguenti argomenti:

Modulo		Argomenti e attività svolte
1.	Il contesto multimediale	• Strumenti multimediali • La produzione multimediale • Gli strumenti e prodotti multimediali • Le dimensioni della multimedialità (Iper testo e Ipermedia, Multimedialità e interattività) • Interazione tra messaggi multimediali (la crossmedialità e la transmedialità) • Progettazione multimediale vs progettazione grafica Attività laboratorio: Banner Pubblicitario per promozione turistica.
2.	Elementi di progettazione multimediale: il prodotto per il web	• Il sito web: • Il web (storia del web) • Le fasi di sviluppo del sito web • Il progetto del sito • Obiettivi della comunicazione online • Lo sviluppo della cultura digitale in Italia: e-commerce, e-government e digital divide. • La campagna pubblicitaria online (la landing page, i banner web, advertising e social media) <i>Approfondimento: i linguaggi di programmazione web e linguaggio markup.</i> Attività laboratorio: Sito Web.

3.	Il contesto storico-artistico che precede la grafica commerciale	• Origini della Comunicazione Visiva e introduzione al graphic design • Movimenti Artistici e Grafica • William Morris e le Arts and Crafts • Lo Stile Liberty (Art Nouveau) e graphic design • La nascita dei manifesti moderni • Grafica e rivoluzione artistica (Espressionismo, Cubismo, Futurismo, Dadaismo) • Il XIX Secolo e la Nascita della Pubblicità e del marketing • Il XXI Secolo: grafica, nuove tecnologie e nuove tendenze
4.	Struttura della comunicazione pubblicitaria	• Gli elementi fondamentali del marketing: • Target di marketing e target di comunicazione • Il marketing mix • Gli obiettivi e strategie Attività di laboratorio: Carosello IG monumenti aperti.
5.	Digital Storytelling	• Origini del visual Storytelling • Visual Storytelling in ambiente digitale • Digital storytelling: aspetti chiave e struttura base Attività di laboratorio: Striscia infografica narrativa.

Carbonia,

I docenti

___ giugno 2024
