

–Syllabus

Dipartimento di progettazione e arti applicate

DAPL06–

Diploma Accademico di Primo Livello in Progettazione Artistica per l'impresa

corso in Design della Comunicazione visiva

Graphic Design 2

ABPR 19 – 125 ore 10 CFA teorico-pratico

a.a. 2023–2024

Professore Giuseppe Maurizio Astuti

Titolare di ruolo di Graphic Design (ABPR 19)

Posta elettronica istituzionale (PEO): maurizioastuti@abacatania.it

Orario di ricevimento:

Incontri/Revisioni Revisioni Graphic Design 2 cod. teams (v2k40bg) - Revisioni Graphic Design 3 cod. teams (60uagw1) - Progettazione Grafica per il Digitale cod. teams (Inppang) - Tesi cod. teams (fp4s0oj) - La prenotazione è obbligatoria. Nelle rispettive aule Teams – Revisioni Graphic Design2, Revisioni Graphic Design3, Revisioni Progettazione Grafica per il Digitale e Revisioni Tesi – troverete il link per accedere ai moduli da compilare per la prenotazione delle revisioni.

Sede: Microsoft Teams.

–Obiettivi formativi

Il graphic designer è una figura centrale in tutti i progetti di comunicazione visiva. La sua è una professione multidisciplinare che coinvolge differenti elementi della comunicazione per trasformare l'idea progettuale in un oggetto concreto, originale e contemporaneo. I codici di comunicazione, l'armonia dei rapporti, la composizione, la leggibilità del testo, le proporzioni, l'architettura della pagina, gli spazi dell'impaginazione sono alla base di una progettazione grafica che implica creatività e scienza. Durante le lezioni saranno presentati progetti d'immagine coordinata e identità visiva portatori d'innovazioni e sperimentazioni linguistiche (musei, biblioteche, gallerie d'arte), le progettazioni più interessanti di designer di fama internazionale e i nuovi criteri di visualizzazione delle informazioni (infografica). Il corso di Graphic Design 2 è finalizzato allo sviluppo della Visual Identity di un luogo di cultura o di una mostra d'arte ed è strutturato in modo da impartire principi e regole tecniche dando ampio spazio alla pratica, unico e reale veicolo di apprendimento.

–Elaborato finale

Per il conseguimento della materia è prevista la realizzazione di un elaborato da consegnare secondo le indicazioni date durante lo svolgimento delle lezioni e visionare contestualmente all'esame. L'elaborato finale per essere ammesso dovrà necessariamente avere le seguenti caratteristiche: (artefatto in formato pacchetto, pdf e stampato).

–Modalità di svolgimento dell'insegnamento

Lezioni frontali in aula

I semestre: 1^a–13^a settimana (Lunedì, Martedì, Mercoledì) ore 14.00–18.15

– Esercitazioni e revisioni

Sono previste esercitazioni intermedie.

L'accesso alle revisioni è su prenotazione mediante apposito modulo (durante le lezioni verranno fornite indicazioni sulle date e le modalità di prenotazione).

– Modalità esame

Esame orale sui testi presenti in bibliografia.

Voto sulle esercitazioni svolte durante il corso e sugli elaborati richiesti.

Competenza nell'utilizzo dei software impiegati per la realizzazione del progetto;

Conoscenze teoriche acquisite.

– Prerequisiti richiesti

Conoscenze di base di Adobe InDesign e Adobe Illustrator.

– Frequenza lezioni

La frequenza è obbligatoria, non inferiore all'80% della totalità della didattica frontale come previsto da palinsesto, con esclusione dello studio individuale come da Art.10 del DPR n. 212 del 8 luglio 2005.

– Contenuti e programmazione del corso

1. Presentazione del corso di Graphic Design 2	14. Esercitazioni.
2. Introduzione (Ricerca e primi concetti, progetti, regole di organizzazione visiva, forma e spazio).	15. Tipografia e caratteri. Verifica esercitazioni.
3. Codici di comunicazione.	16. Visual design per le istituzioni culturali (casi studio).
4. Le griglie (strutture portanti, modulari, proiettive).	17. Il manuale di immagine coordinata.
5. Esercitazioni.	18. Corporate Identity (progettazione artefatti).
6. Texture.	19. Visual design per le istituzioni culturali (casi studio).
7. Marchi e logotipi (classificazione, elementi della comunicazione).	20. Visual Identity (progettazione artefatti).
8. Metaprogetto, layout, implementazione.	21. Progetti di identità visiva di musei, siti archeologici, luoghi della cultura (casi studio).
9. Esercitazioni.	22. Pittogrammi.
10. Progetti di identità visiva di musei, siti archeologici, luoghi della cultura (casi studio).	23. Esercitazioni.
11. L'armonia dei rapporti (La sezione aurea)	24. Segnaletica (Istituzionale e direzionale).

12. Gabbie ottenute con la sezione aurea.

25. Progetti di identità visiva di musei, siti archeologici, luoghi della cultura (casi studio).

13. Griglie ottenute con rapporti costanti.

Verifica finale esercitazioni.

Software utilizzati durante lo svolgimento del corso:

Adobe InDesign (permette la creazione di molti tipi di documenti digitali, come file PDF per la stampa professionale, l'uso di strumenti di design adattivi e di alta produttività e la creazione di file epub di alta qualità).

Adobe Illustrator (consente di utilizzare sofisticati strumenti per la creazione di grafica vettoriale per la stampa, il web, i dispositivi mobili, il video).

– Testi di riferimento obbligatori

Cinzia Ferrara, La comunicazione dei beni culturali, Lupetti, 2009.

Michele Spera, Abecedario del grafico. La progettazione tra creatività e scienza, Gangemi Editore, 2005.

Ellen Lupton, Caratteri, testo gabbia. Guida critica alla progettazione grafica, Zanichelli, 2010.

Giovanna Vitale, Design di Sistema per le istituzioni culturali, Zanichelli, 2013.

Daniele Baroni, Pier Paolo Peruccio, Design e corporate image. Per una storia dell'identità visiva nazionale, Francoangeli, 2012.

– Testi di approfondimento consigliati

Gavin Ambrose, Paul Harris, Il libro del layout, Zanichelli, 2017.

Gavin Ambrose, Paul Harris, Il manuale del graphic design, Zanichelli, 2009.

Marty Neumeier, Il dizionario del brand, Franco Angeli, 2009.

Bruno Munari, Arte come mestiere, Editori Laterza, 2017.

Bruno Munari, Design e comunicazione visiva, Editori Laterza, 2017.

Bruno Munari, Da cosa nasce cosa, Editori Laterza, 2017.

Nicolette Mandarano, Musei e media digitali, Carocci editore, 2019.

– Altro materiale didattico

Il materiale didattico delle lezioni fruite in aula (esercitazioni, articoli, contributi video, indicazioni sulle revisioni e calendario di massima delle revisioni), secondo calendario Accademico, potrà essere consultabile attraverso una piattaforma di E-learning collegandosi al seguente indirizzo:

www.maurizioastuti.it/graphicdesign (accedere alla sezione riguardante Graphic Design 2, sono richieste user e password che, durante lo svolgimento delle lezioni, saranno inviate alle email degli studenti partecipanti al corso).

– Strumenti per studenti con disabilità e/o DSA

Gli studenti con disabilità o DSA (Disturbi Specifici dell'Apprendimento) sono supportati da professori e da tutor (se assegnati) attraverso la consulenza con il CInAP (Centro per l'integrazione Attiva e Partecipata).

Gli studenti possono, mediante e-mail istituzionale eventualmente anche attraverso i tutor, chiedere al professore del corso un colloquio in modo da concordare obiettivi didattici ed eventuali strumenti compensativi e/o dispensativi, in base alle specifiche esigenze. Tale colloquio sarebbe opportuno che avvenisse prima dell'avvio delle lezioni e comunque non oltre la prima settimana di corso.

Per rivolgersi direttamente al CInAP è possibile utilizzare la mail istituzionale cinap@abacatania.it

– Nota di trasparenza

Il seguente Syllabus è l'unico documento a cui gli studenti possono fare riferimento per la fruizione e il conseguimento della disciplina nell'a.a. in oggetto, non saranno pubblicati né presi in considerazione altri programmi didattici. Le informazioni inserite nel presente documento, con particolare attenzione alle caratteristiche delle esercitazioni intermedie, degli elaborati finali e dei testi di riferimento obbligatori, non potranno essere modificate dopo l'avvio della disciplina in oggetto. Tutto ciò che non è specificatamente descritto in questo Syllabus e/o effettivamente svolto a lezione non potrà essere chiesto in fase di esame.