

PROGRAMMA DEL CORSO DI TECNICHE E METODI DI RAPPRESENTAZIONE DEL PROGETTO

SETTORE SCIENTIFICO

ING-IND/15

CFU

6

OBIETTIVI

*/**/*
Il corso ha la prerogativa di fornire un'adeguata metodologia per la rappresentazione e comunicazione del progetto, indipendentemente dalla sua tipologia, sia esso di design del prodotto, di fashion design, di design della comunicazione, ecc. L'approccio è centrato sulla pianificazione della strategia comunicativa più opportuna affinché il progetto possa risultare efficace ed auto-esplicativo, cercando di esaltarne le caratteristiche peculiari, integrando le varie tecniche e considerando i vari output possibili nei vari media.

RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI

Conoscenza e capacità di comprensione

Comunicare e rappresentare il progetto vuol dire anzitutto comprenderne meglio le potenzialità, i limiti, i punti di forza e debolezza, le sue logiche ed il suo impatto all'interno dello scenario contemporaneo. Lo studente dovrà quindi acquisire innanzitutto una capacità critica adeguata, una buona capacità di ricerca e acquisizione di modelli di rappresentazione e comunicazione, un'attitudine all'analisi e alla narrazione visiva e testuale.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione

Attraverso le video-lezioni lo studente apprenderà una serie di nozioni relative la ricerca dei modelli di comunicazione, l'identificazione della strategia e dei prodotti per la rappresentazione del progetto, la codificazione di un linguaggio visivo univoco e identitario, la scelta della narrazione e dei media.

Autonomia di giudizio

Lo studente al termine del corso dovrà essere pienamente in grado di comunicare l'efficacia comunicativa del prodotto al destinatario finale. Rappresentare e comunicare un progetto è esso stesso progetto.

Abilità comunicative

Il corso intende fornire le necessarie coordinate per orientare lo studente nella comprensione dei principi alla base delle tecniche di rappresentazione digitale attraverso la conoscenza e la padronanza degli schemi di riferimento teorici che si sono evoluti nel tempo con riferimento in particolar modo alla comunicazione visiva.

Capacità di apprendimento

Lo studente dovrà approfondire gli argomenti trattati con proprie analisi, ricerche e sperimentazioni in modo da allenare in maniera sempre più precisa la propria attitudine alla rappresentazione e narrazione del progetto, fino alla codifica di un proprio metodo di comunicazione.

PROGRAMMA DIDATTICO

/**/

1. Introduzione "tutto è progetto"
2. Fondamenti: la griglia grafica
3. Fondamenti: la tipografia e il font
4. Fondamenti: l'illustrazione
5. Fondamenti: fotografia, fotomontaggio e infografica
6. Fondamenti: la gerarchia e il lay out
7. La Creatività
8. Il Colore
9. Adobe Indesign: nozioni iniziali
10. Adobe Indesign: basi
11. Adobe Indesign: opzioni barra applicazione
12. Adobe Indesign: i pannelli e le pagine
13. Adobe Indesign: livelli e collegamenti
14. Adobe Indesign: cornici, forme e Tracciati
15. Adobe Indesign: strumenti di trasformazione e visualizzazione
16. Adobe Indesign: pannello Carattere e pannello Campioni
17. Adobe Indesign: stili di testo e pannello Verifica Preliminare

18. Adobe Indesign: pannelli Glifi, Allinea, Traccia, Effetti e Sfumatura
19. Adobe Indesign: l'esportazione
20. Adobe Indesign: creazione Pacchetto e PDF interattivo
21. L'evoluzione della grafica: Il poster dalle origini fino all'Art Deco
22. L'evoluzione della grafica: Il poster dall'Art Deco ad oggi
23. Storia della Grafica: la diffusione della comunicazione nel XIX secolo
24. Storia della Grafica: la grafica Liberty
25. Storia della Grafica: dal Liberty alle avanguardie
26. Storia della Grafica: la geometrizzazione dello spazio - De Stijl e il Bauhaus
27. Storia della Grafica: l'Art Déco e il primo dopoguerra
28. Storia della Grafica: progettare per la società di massa
29. Storia della Grafica: la civiltà dell'immagine
30. Storia della Grafica: il progetto grafico dal secondo dopoguerra
31. Storia della Grafica: l'evoluzione del manifesto e della grafica aziendale dal dopoguerra
32. Storia della Grafica: esperienze visuali in Italia e Op Art
33. Storia della Grafica: la grafica editoriale
34. Storia della Grafica: l'età dell'informazione - dal 1969 agli anni '90
35. Storia della Grafica: la grafica aziendale
36. Storia della Grafica: la rivoluzione digitale

Il/La Docente si riserva la possibilità di modificare il programma didattico

MODALITÀ DI ESAME ED EVENTUALI VERIFICHE DI PROFITTO IN ITINERE

*/**/*

L'esame può essere sostenuto sia in forma scritta che in forma orale. Gli appelli orali sono previsti nella sola sede centrale di Roma. Gli esami scritti, invece, possono essere sostenuti sia nelle sede centrale che nelle sedi periferiche.

L'esame orale consiste in un colloquio nel corso del quale il docente formula di solito tre domande. L'esame scritto consiste nello svolgimento di un test con 31 domande. Per ogni domanda lo studente deve scegliere una di 4 possibili risposte. Solo una risposta è corretta. Sia le domande orali che le domande scritte sono formulate per valutare sia il grado di comprensione delle nozioni teoriche sia la capacità di ragionare utilizzando tali nozioni.

Le domande sulle nozioni teoriche consentiranno di valutare il livello di comprensione. Le domande che richiedono l'elaborazione e di un ragionamento consentiranno di valutare il livello di competenza e l'autonomia di giudizio maturati dallo studente. Le abilità di comunicazione e la capacità di apprendimento saranno valutate attraverso le

interazioni dirette tra docente e studente che avranno luogo durante la fruizione del corso (videoconferenze ed elaborati proposti dal docente).

Modalità di iscrizione e di gestione dei rapporti con gli studenti

L'iscrizione ed i rapporti con gli studenti sono gestiti mediante la piattaforma informatica che permette l'iscrizione ai corsi, la fruizione delle lezioni, la partecipazione a forum e tutoraggi, il download del materiale didattico e la comunicazione con il docente. Un tutor assisterà gli studenti nello svolgimento di queste attività.

Attività di didattica erogativa (DE)

36 Videolezioni + 36 test autovalutazione; Impegno totale stimato: 36 ore

Attività di didattica interattiva (DI)

Revisione elaborati intermedi; Redazione e verifica degli elaborati intermedi; Partecipazione a web conference; Revisioni elaborati finali.

Totale: 6 ore

Attività di autoapprendimento

108 ore per lo studio individuale

TESTI DI RIFERIMENTO

- /**/
- Quentin Newark, Introduzione alla grafica, 2a edizione, Logos , 2006.
 - Riccardo Falcinelli, Critica Portatile al Visual Design, Einaudi, 2018.
 - Gianni Latino, Graphic design. Guida alla progettazione grafica, LetteraVentidue, 2011
 - Editado Por, Fashion Now, Taschen, 2005.
 - AZ DESIGN, mondadori Arte, 2008.
 - Lucienne Roberts, The Designer And The Grid, Rotovision, 2005.
 - Gavin Ambrose, Paul Harris, Grids for Graphic Designers, Ava Pub Sa; 3 edizione, 2021.
 - Ellen Lupton (Autore), M. Brazzali (a cura di), R. Decarli (a cura di), Caratteri, testo, gabbia. Guida critica alla progettazione grafica with the collaboration of Zanichelli, 2010.
 - Simon Garfield, June, Sei proprio il mio typo. La vita segreta dei caratteri tipografici. Tea editore 2015.
 - Adrian Frutiger (Autore), G. Lussu (a cura di), D. Turchi (a cura di), S. Magrini (Traduttore), Segni & simboli. Disegno, progetto e significato, Stampa Alternativa & Graffiti, 1996.
 - Timothy Samara, Charles Coulston, Guida agli stili tipografici. Il Castello, 2006.
 - Julius Wiedemann, Illustration now! Fashion., Taschen, 2017.
 - Julius Wiedemann, Illustration now!, Taschen, 2011.

- Steven Heller e Gail Anderson, Il libro del Graphic Design, Vallardi, 2018.
- Bruno Munari, Fantasia, invenzione, creatività e immaginazione nelle comunicazioni visive, Laterza, 2019
- Bruno Munari, Design e Comunicazione Visiva, Laterza, 2019
- Marialaura Agnello, Semiotica dei colori, Carrocci editore, 2013
- Joseph Albers, Interazione del colore, Il saggiatore, 2019
- Graphic Design Visionaries, Caroline Roberts, Laurence King Pub; 2013
- Adobe InDesign CC Classroom in a Book 2018
- Quentin Newark, Introduzione alla grafica, 2a edizione, Logos , 2006.
- Daniele Baroni, Maurizio Vitta, Storia del Design Grafico, Longanesi 2019
- Philip B. Meggs, Alston W. Purvis, Megg's History of Graphic Design, Wiley, 2016
- Lara-Vinca Masini, Il liberty Art Nouveau, Giunti Gruppo Editoriale,

MODALITÀ DI RACCORDO CON ALTRI INSEGNAMENTI (INDICARE LE MODALITÀ E GLI INSEGNAMENTI CON I QUALI SARÀ NECESSARIO RACCORDARSI)

*/**/*

Il corso si potrà raccordare con i corsi di Design del prodotto, attraverso la rappresentazione e comunicazione di progetti di Design elaborati nel suddetto corso. Inoltre potrà essere messo in relazione con la materia Informatica per il Design, poiché l'utilizzo dei software esplorati nella citata materia, potrà essere utile, anzi indispensabile alla rappresentazione del progetto, soprattutto considerandone gli aspetti innovativi.