Logo Image not found or type unknown

PROGRAMMA DEL CORSO DI TECNICHE E METODI DI RAPPRESENTAZIONE DEL PROGETTO

SETTORE SCIENTIFICO

ING-IND/15 (IIND-03/B)

CFU

6

SETTORE SCIENTIFICO DISCIPLINARE

/**/
ING-IND/15

ANNO DI CORSO

/**/
II Anno

TIPOLOGIA DI ATTIVITÀ FORMATIVA

/**/
Base q

Caratterizzante X

Affine q

Altre attività q

NUMERO DI CREDITI

/**/
6 CFU

DOCENTE

/**/
Valentina Pirritano

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.

OBIETTIVI FORMATIVI SPECIFICI

/**/
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 SPECIFICI

/**/
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 - “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 layout

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 Stjil 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

TIPOLOGIE DI ATTIVITÀ DIDATTICHE PREVISTE E RELATIVE MODALITÀ DI SVOLGIMENTO

/**/
Ogni Macro-argomento è articolato in 15-17 videolezioni da 30 min. corredate da dispense, slide e test di apprendimento.

Per ogni insegnamento sono previste sino a 6 videolezioni (n.1 CFU) di didattica innovativa secondo modalità definite dal docente di riferimento.

Le videolezioni sono progettate in modo da fornire allo studente una solida base di competenze culturali, logiche e metodologiche atte a far acquisire capacità critiche necessarie ad esercitare il ragionamento matematico, anche in una prospettiva interdisciplinare, a vantaggio di una visione del diritto non meramente statica e razionale, bensì quale espressione della società e della sua incessante evoluzione.

Il modello didattico adottato prevede sia didattica erogativa (DE) sia didattica interattiva (DI):

§ La didattica erogativa (DE) prevede l’erogazione in modalità asincrona delle videolezioni, delle dispense, dei test di autovalutazioni predisposti dai docenti titolari dell’insegnamento; la metodologia di insegnamento avviene in

teledidattica.

§ La didattica interattiva (DI) comprende il complesso degli interventi didattici interattivi, predisposti dal docente o dal tutor in piattaforma, utili a sviluppare l'apprendimento online con modalità attive e partecipative ed è basata sull'interazione dei discenti con i docenti, attraverso la partecipazione ad attività didattiche online.

Sono previsti interventi brevi effettuati dai corsisti (ad esempio in ambienti di discussione o di collaborazione, in forum, blog, wiki), e-tivity strutturate (individuali o collaborative), sotto forma tipicamente di produzioni di elaborati o esercitazioni online e la partecipazione a web conference interattive.

Nelle suddette attività convergono molteplici strumenti didattici, che agiscono in modo sinergico sul percorso di formazione ed apprendimento dello studente. La partecipazione attiva alle suddette attività ha come obiettivo quello di stimolare gli studenti lungo tutto il percorso didattico e garantisce loro la possibilità di ottenere una valutazione aggiuntiva che si sommerà alla valutazione dell'esame finale.

Per le attività di autoapprendimento sono previste 108 ore di studio individuale.

L'Ateneo prevede 7 h per ogni CFU articolate in 6 h di didattica erogativa (DE) e 1 h di didattica interattiva (DI).

Nel computo delle ore della DI sono escluse le interazioni a carattere orientativo sui programmi, sul cds, sull'uso della piattaforma e simili, che rientrano un semplice tutoraggio di orientamento. Sono altresì escluse le ore di tutorato didattico disciplinare, cioè la mera ripetizione di contenuti già proposti nella forma erogativa attraverso colloqui di recupero o approfondimento one-to-one.

MODALITÀ E CRITERI DI VALUTAZIONE DELL'APPRENDIMENTO

/**/
La partecipazione alla didattica interattiva (DI) ha la finalità, tra le altre, di valutare lo studente durante l'apprendimento in itinere.

L'esame finale può essere sostenuto in forma scritta o in forma orale; lo studente può individuare, in autonomia, la modalità di svolgimento della prova, sempre rispettando la calendarizzazione predisposta dall'Ateneo.

L'esame orale consiste in un colloquio nel corso del quale il docente formula almeno tre domande.

L'esame scritto consiste nello svolgimento di un test a risposta multipla con 31 domande. Per ogni domanda lo studente deve scegliere una delle 4 possibili risposte. Solo una risposta è corretta.

Sia i quesiti in forma orale che i quesiti in forma scritta sono formulati per valutare il grado di comprensione delle nozioni teoriche e la capacità di sviluppare il ragionamento utilizzando le nozioni acquisite. I quesiti che richiedono l'elaborazione 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, e-tivity report, studio di casi elaborati) proposti dal docente o dal tutor.

CRITERI DI MISURAZIONE DELL'APPRENDIMENTO E ATTRIBUZIONE DEL VOTO FINALE

/**/
Sia lo svolgimento dell'elaborato, sia la presenza attiva durante le web conference prevedono un giudizio, da parte del docente, fino a un massimo di 2 punti. Lo studente può prendere parte ad entrambe le attività ma la votazione massima raggiungibile è sempre di 2 punti.

La valutazione proveniente dallo sviluppo dell'elaborato può essere pari a 0, 1 o 2 punti.

La valutazione derivante dalle web conference è strutturata tramite lo svolgimento, al termine della stessa, di un test finale a risposta multipla che può garantire da 0 a 1 punto.

È data facoltà allo studente di partecipare o meno alla didattica interattiva.

La valutazione finale ha lo scopo di misurare il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento definiti alla base dell'insegnamento. Il giudizio riguarda l'intero percorso formativo del singolo insegnamento ed è di tipo sommativo.
Il voto finale dell'esame di profitto tiene conto del punteggio che lo studente può aver ottenuto partecipando correttamente alla didattica interattiva e deriva, quindi, dalla somma delle due valutazioni. Il voto derivante dalla didattica interattiva verrà sommato al voto dell'esame se quest'ultimo sarà pari o superiore a diciotto trentesimi.
Il voto finale è espresso in trentesimi. Il voto minimo utile al superamento della prova è di diciotto trentesimi.

Ciascun test dovrà essere composto da 31 domande, così da garantire la possibilità di conseguire la lode, in ottemperanza alle norme Europee sul Diploma Supplement. L'attribuzione della lode è concessa esclusivamente allo studente che ha risposto positivamente alle prime 30 domande.

ATTIVITÀ DI DIDATTICA EROGATIVA (DE)

/**/
è 36 Videolezioni + 36 test di autovalutazione Impegno totale stimato: 36 ore

ATTIVITÀ DI DIDATTICA INTERATTIVA (DI) ED E-TIVITY CON RELATIVO FEED-BACK AL SINGOLO STUDENTE DA PARTE DEL DOCENTE O DEL TUTOR

/**/
è Redazione di un elaborato

- è Partecipazione a web conference
- è Svolgimento delle prove in itinere con feedback
- è Svolgimento della simulazione del test finale

Totale 6 ore

MATERIALE DIDATTICO UTILIZZATO

/**/
è Videolezioni

è Dispense predisposte dal docente e/o slide del docente
è Testo di riferimento suggerito dal docente (facoltativo)

§ Riccardo Falcinelli, Ciritica Portatile al Visual Design, Einaudi, 2018.

§ 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.

§ 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.

§ Steven Heller e Gail Anderson, Il libro del Graphic Design, Vallardi, 2018.

§ Bruno Munari, Fantasia, invenzione, creatività e immaginazione nelle comunicazioni visive, Laterza, 2019

Il materiale didattico è sempre disponibile in piattaforma e consultabile dallo studente nei tempi e nelle modalità ad egli più affini