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

IIND-03/B

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: fotografia, fotomontaggio, infografica

5 - Fondamenti: la gerarchia e il layout

6 - Il colore

7 - Adobe Indesign - Nozioni Iniziali

8 - Adobe Indesign - Basi

9 - Adobe Indesign - Opzioni barra applicazione

10 - Adobe Indesign - I pannelli e le pagine

11 - Adobe Indesign - Livelli e collegamenti

12 - Adobe Indesign - Cornici, Forme e Tracciati

13 - Adobe Indesign - Strumenti di trasformazione e visualizzazione

14 - Adobe Indesign - Pannello Carattere e Pannello Campioni

15 - Adobe Indesign - Pannelli Glifi, Allinea, Traccia, Effetti, Sfumatura

16 - Adobe Indesign - L'esportazione

17 - Storia della Grafica - La diffusione della comunicazione nel XIX secolo

18 - Storia della grafica - la grafica Liberty

19 - Storia della grafica - dal liberty alle avanguardie

20 - Storia della grafica - La geometrizzazione dello spazio: De Stjil e il Bauhaus

21 - Storia della grafica - l'Art Déco e il primo dopoguerra

22 - Storia della grafica - Progettare per la società

23 - Storia della grafica - La civiltà

24 - Storia della grafica - Il progetto grafico dal secondo dopoguerra

25 - Storia della grafica - L'evoluzione del manifesto e della grafica aziendale dal dopoguerra

26 - Storia della grafica - Esperienze visuali in Italia e Op Art

27 - Storia della grafica - La grafica editoriale

28 - Storia della grafica - l'età dell'informazione - dal 1969 agli anni '90

29 - Storia della grafica - La grafica aziendale

30 - Storia della grafica - La rivoluzione digitale

TIPOLOGIE DI ATTIVITÀ DIDATTICHE PREVISTE E RELATIVE MODALITÀ DI SVOLGIMENTO

L’insegnamento è articolato in videolezioni di circa 30 minuti corredate da dispense, slide e questionario di autovalutazione.

Per ogni insegnamento è prevista1 videolezione di didattica erogativa in modalità sincrona a contenuto innovativo ed interattivo, secondo modalità definite dal docente di riferimento,vi è altresì la possibilità di redazionedi un elaborato per insegnamento, differenziato in termini di difficoltà rispetto all’ampiezza dei CFU assegnati.

Il modello didattico 2025-2026, in ottemperanza al D.M. 1835 del 6 dicembre 2024, prevede di norma, per ogni CFU, un totale di almeno 7 ore di didattica. La didattica erogativa è perciò effettuata dall’Anno Accademico 2025/2026 per l’80% in modalità asincrona, articolata in un numero di videolezioni coerente ai CFU complessivi del singolo insegnamento, corredate da materiale didattico adeguato allo studio individuale e, per almeno il 20%, in modalità sincrona

La didattica erogativa asincrona prevede per ogni ora una videolezione registrata, una dispensa corredata da riferimenti bibliografici, note, tabelle, immagini, grafici ed un questionario di dieci domande di autovalutazione con quattro possibili risposte di cui solo una corretta e tre distrattori, oltre un file di riepilogo relativo agli obiettivi ed alla struttura in paragrafi della lezione, con l’aggiunta di alcune parole chiave. Nel dettaglio la videolezione corrisponde alla singola lezione teorica del docente.La didattica sincrona si compone di una web conferenze per CFU e di un elaborato per insegnamento, differenziato in termini di difficoltà rispetto all’ampiezza dei CFU assegnati.L’obiettivo della didattica erogativa in modalità sincrona è assicurare tutte quelle attività che tipicamente richiedono apprendimenti “in situazione” o rapporto “face to face”, quali laboratori, seminari, esperienze sul campo, tirocini, ecc., tenendo conto anche delle metodologie a carattere innovativo e volte a favorire l’interazione docente-studenti e tra studenti

Sono previsti:

interventi didattici rivolti da parte del docente/tutor all’intera classe (o a un suo sottogruppo), tipicamente sotto forma di dimostrazioni o spiegazioni aggiuntive (ad esempio dimostrazione o suggerimenti operativi su come si risolve un problema, esercizio esimilari); gli interventi brevi effettuati dai corsisti (ad esempio in ambienti di discussione o di collaborazione); le e-tivity strutturate (individuali o collaborative), sotto forma tipicamente di report, esercizio, studio di caso, problem solving, web quest,progetto,produzionediartefatto(ovariantiassimilabili),effettuati dai corsisti, con relativo feed-back; le forme tipiche di valutazione formativa, con il carattere di questionari o test initinere; le esperienze di apprendimento in situazione realizzabili attraverso ambienti di simulazione, oppure attraverso la virtualizzazione di laboratori didattici.
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.

Nel computo delle ore della didattica erogativa sono escluse le interazioni a carattere orientativo sui programmi, sul Corso di Studio, sull’uso della piattaforma e simili, che rientrano nei servizi di tutoraggio per l’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 erogativa 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 la verificain 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 perverificare la capacità di apprendimento ovvero il livello di apprendimento raggiunto dallo studente. 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 studenti che avranno luogo durante la fruizione del corso proposte dal docente o dal tutor.

CRITERI DI MISURAZIONE DELL'APPRENDIMENTO E ATTRIBUZIONE DEL VOTO FINALE

La didattica sincrona garantisce una premialità massima di 2 punti che si somma al voto dell'esame finale, suddivisa in 1 punto per la didattica erogativa sincrona (Webconference) ed 1 punto didattica erogativa sincrona (Elaborato). La premialità massima per le Webconference è di un punto sul voto di esame. Ogni studente può partecipare a tutte le Webconference erogate. Per ciascuna di esse, il superamento del test finale di apprendimento –che richiede almeno quattro risposte corrette su cinque domande relative al tema trattato – consente di ottenere un punteggio pari a 0,5. Una volta raggiunto un punteggio totale di 1, allo studente viene riconosciuta la premialità. La redazione dell'elaborato consente una premialità pari ad 1 punto sul voto dell'esame, se considerato sufficiente. Saranno rese disponibili due tracce di elaborati.

È data facoltà allo studente di partecipare alla didattica erogativa sincrona.

La valutazione finale ha lo scopo di misurareil grado di comprensione delle nozioni teoriche e la capacità di sviluppare il ragionamento utilizzando le nozioni acquisite per verificare la capacità di apprendimento ovvero il livello di apprendimento raggiunto dallo studente. 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 ottenuto nella verifica di profitto al quale si sommano le premialità che lo studente può aver ottenuto partecipando alla didattica erogativa sincrona e deriva, quindi, dalla somma delle due valutazioni. Il voto derivante dalla didattica sincrona 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 ed anche all'ultima domanda.

ATTIVITÀ DI DIDATTICA EROGATIVA ASINCRONA

Di norma massimo l'80% delle lezioni è svolto in modalità asincrona.

ATTIVITÀ DI DIDATTICA EROGATIVA SINCRONA CON RELATIVO FEED-BACK AL SINGOLO STUDENTE DA PARTE DEL DOCENTE O DEL TUTOR

Almeno il 20% delle lezioni è svolto in modalità sincrona e possono prevedere:

èPartecipazione web conference

èRedazione di un elaborato

èSvolgimento delle prove in itinere con feedback

èSvolgimento della simulazione del test finale

MATERIALE DIDATTICO UTILIZZATO

èVideolezioni

èDispense predisposte dal docente e/o slide del docente

èQuestionario di autovalutazione

èMateriali predisposti per le lezioni sincrone

èTesto 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, Illustrationnow! 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.