PROGRAMMA DEL CORSO DI TECNICHE DELLA RAPPRESENTAZIONE DIGITALE

SETTORE SCIENTIFICO

ICAR/17

CFU

9

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 nella 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 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

54 Videolezioni + 54 test di autovalutazioneImpegno totale stimato: 54 ore

ATTIVITÀ DI DIDATTICA INTERATTIVA (DI)

Redazione di un elaborato

Partecipazione a una web conference

Svolgimento delle prove in itinere con feedback

Svolgimento della simulazione del test finale

Totale 6 ore

ATTIVITÀ DI AUTOAPPRENDIMENTO

162 ore per lo studio individuale

LIBRO DI RIFERIMENTO

Testi suggeriti:

- Quentin Newark, *Introduzione alla grafica*, 2a edizione, Logos , 2006.
- Riccardo Falcinelli, Ciritica 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,

OBIETTIVI

Obiettivo del corso è di fornire agli allievi sia gli strumenti culturali e critici, sia quelli operativi per effettuare scelte consapevoli nell'ambito della rappresentazione digitale finalizzata al controllo e alla comunicazione del progetto. Per conseguire tale obiettivo, alle lezioni, in cui verranno illustrati i principali aspetti della disciplina, attraverso una selezione di casi studio ed approfondimenti storico critici. Sarà inoltre sviluppata un'attività esercitativa, in cui verranno selezionate ed illustrate le procedure di alcuni fra i principali software per il disegno, la grafica e l'elaborazione di immagini. Al termine dell'insegnamento gli studenti dovranno conoscere le principali tendenze della rappresentazione e comunicazione digitale del progetto, con particolare attenzione agli aspetti innovativi dei linguaggi e delle tecnologie, dovranno essere in grado di assumere posizioni critiche rispetto a metodologie e tecniche utilizzate in ambito internazionale, dovranno padroneggiare i principali strumenti di produzione, dovranno scegliere il linguaggio e le tecniche più consone alla rappresentazione di un progetto da loro elaborato.

RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI

Conoscenza e capacità di comprensione

Padroneggiare i concetti e le tecniche di base della rappresentazione digitale.
Inquadrare e risolvere le problematiche della rappresentazione digitale.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione

Questo insegnamento si propone di fornire agli studenti le conoscenze sul panorama teorico disciplinare della rappresentazione digitale - in continua evoluzione - e le abilità (ossia le capacità di applicare le conoscenze) che potranno impiegare in ogni esperienza didattica e professionale in cui la rappresentazione digitale si configuri come strumento di conoscenza, ideazione, comunicazione. In particolare, dovranno conoscere i metodi della rappresentazione e comunicazione visiva ed essere capaci di rappresentare l'esistente ed il progetto mediante tecniche innovative riferite agli stadi più avanzati della rappresentazione digitale.

Autonomia di giudizio

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.

Abilità comunicative
L’esposizione del materiale didattico e l’ascolto delle lezioni consentiranno agli studenti di argomentare con un lessico preciso ed appropriato.

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. L'evoluzione della grafica: Il poster dalle origini fino all’Art Deco
10. L'evoluzione della grafica: Il poster dall’Art Deco ad oggi
11. Storia della Grafica: la diffusione della comunicazione nel XIX secolo
12. Storia della Grafica: la grafica Liberty
13. Storia della Grafica: dal Liberty alle avanguardie
14. Storia della Grafica:
15. Storia della Grafica:
16. Storia della Grafica:
17. Storia della Grafica:
18. Storia della Grafica:
19. Storia della Grafica:

20. Storia della Grafica:
21. Storia della Grafica:
22. Storia della Grafica:
23. Storia della Grafica:
24. Adobe Illustrator, Photoshop e Indesign, dalla creazione all’impaginazione. Immagini Bitmap e Immagini Vettoriali
25. Adobe Illustrator
26. Adobe Illustrator
27. Adobe Illustrator
28. Adobe Illustrator
29. Adobe Illustrator
30. Adobe Illustrator
31. Adobe Illustrator
32. Adobe Illustrator
33. Adobe Illustrator
34. Adobe Photoshop
35. Adobe Photoshop
36. Adobe Photoshop
37. Adobe Photoshop
38. Adobe Photoshop
39. Adobe Photoshop
40. Adobe Photoshop
41. Adobe Photoshop
42. Adobe Photoshop
43. Adobe Indesign: nozioni iniziali
44. Adobe Indesign: basi
45. Adobe Indesign: opzioni barra applicazione
46. Adobe Indesign: i pannelli e le pagine
47. Adobe Indesign: livelli e collegamenti
48. Adobe Indesign: cornici, forme e Tracciati

49. Adobe Indesign: strumenti di trasformazione e visualizzazione
50. Adobe Indesign: pannello Carattere e pannello Campioni
51. Adobe Indesign: stili di testo e pannello Verifica Preliminare
52. Adobe Indesign: pannelli Glifi, Allinea, Traccia, Effetti e Sfumatura
53. Adobe Indesign: l’esportazione
54. Adobe Indesign: creazione Pacchetto e PDF interattivo

Il programma è in corso di aggiornamento