Logo Image not found or type unknown

PROGRAMMA DEL CORSO DI TECNICHE DELLA RAPPRESENTAZIONE DIGITALE

SETTORE SCIENTIFICO

ICAR/17 (CEAR-10/A)

CFU

9

SETTORE SCIENTIFICO DISCIPLINARE

CEAR-10/A

ANNO DI CORSO

II Anno

TIPOLOGIA DI ATTIVITÀ FORMATIVA

/**/
Base q

Caratterizzante X

Affine q

Altre attività q

NUMERO DI CREDITI

9 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

/**/
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 SPECIFICI

/**/
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: fotografia, fotomontaggio, infografica

5 - Fondamenti: la gerarchia e il layout

6 - Il colore

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

8 - Storia della grafica - la grafica Liberty

9 - Storia della grafica - dal liberty alle avanguardie

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

11 - Storia della grafica - l’ Art Déco e il primo dopoguerra

12 - Storia della grafica - Progettare per la società di Massa

13 - Storia della grafica - La civiltà dell’immagine

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

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

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

17 - Storia della grafica - La grafica editoriale

18 - Storia della grafica : l’età dell’informazione: dal 1969 agli anni '90

19 - Storia della grafica : La grafica aziendale

20 - Storia della grafica : La rivoluzione digitale

21 - Adobe Illustrator : Nozioni Iniziali

22 - Adobe Illustrator : Gli strumenti di creazione

23 - Adobe Illustrator - Gestione della grafica vettoriale e del testo

24 - Adobe Illustrator - Gli strumenti di selezione

25 - Adobe Illustrator - Strumenti di modifica e visualizzazione

26 - Adobe Illustrator - Tavole da disegno e gestione Colori e Campioni

27 - Adobe Illustrator - La sfumatura, i livelli e le maschere di ritaglio

28 - Adobe Illustrator - Ultime Funzionalità

29 - Adobe Photoshop - Basi

30 - Adobe Photoshop - I livelli

31 - Adobe Photoshop - Operazioni sui livelli: i metodi di fusione

32 - Adobe Photoshop - I livelli di regolazione: valori tonali e regolazione del colore

33 - Adobe Photoshop - I livelli di regolazione: filtri colore e ultimi livelli di correzione

34 - Adobe Photoshop - Gli strumenti principali

35 - Adobe Photoshop - Maschere di Livello e Mockup

36 - Adobe Indesign - Nozioni Iniziali

37 - Adobe Indesign - Basi

38 - Adobe Indesign - Opzioni barra applicazione

39 - Adobe Indesign - I pannelli e le pagine

40 - Adobe Indesign - Livelli e collegamenti

41 - Adobe Indesign - Cornici, Forme e Tracciati

42 - Adobe Indesign - Strumenti di trasformazione e visualizzazione

43 - Adobe Indesign - Pannello Carattere e Pannello Campioni

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

45 - Adobe Indesign - L'esportazione

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 verifica 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 per verificare 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 misurare il 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)

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