

# PROGRAMMA DI GRAPHIC DESIGN (TRIENNIO).

Il corso, articolato in tre anni, tratta i diversi argomenti che ricadono sotto l'ombrello della progettazione grafica: dalla comprensione del *brief* alla gestione del processo creativo, dalla tipografia alla composizione, dal packaging al logo design.

L'obiettivo formativo è offrire a tutti gli studenti - indipendentemente dal loro *background* - gli strumenti per comprendere e analizzare criticamente la comunicazione che li circonda, sviluppare una metodologia progettuale efficace, stimolare il pensiero laterale ed essere in grado di governare l'idea dai primi bozzetti al progetto esecutivo.

Non solo estetica, ma scienza, metodo e riproducibilità: il corso si basa sull'idea che il Graphic Design sia una disciplina con regole precise, codici articolati e logica certa.

## Programma granulare:

### PRIMO ANNO:

**Costruzione del Retroterra generico** ovvero Da dove vengono le idee:

- L'importanza della curiosità pura;
- La contaminazione culturale;
- Il pensiero laterale.

**Costruzione del Retroterra creativo** ovvero Come si combinano le idee:

- L'utilità delle figure retoriche applicate al progetto grafico;
- Metodi di *brainstorming* per stimolare la creatività;
- Il binomio fantastico: narrare per immagini.

**Costruzione del Retroterra grafico:**

- Il progetto grafico come veicolo di comunicazione;
- Glossario tecnico e idioletto;
- Relazionarsi con la storia della progettazione grafica.

**Il ciclo del lavoro:**

- *Brief*;
- Metaprogetto e *Benchmark*;
- Progetto (*Sketch, Rough, Layout*);

- Progetto Esecutivo;
- Assistenza alla produzione.

### **Gli attori del Progetto Grafico** (le professionalità):

- Graphic Designer;
- Art Director;
- Direttore Creativo;
- Tipografo.

### **Caratteri tipografici:**

- Classificazione generale;
- Anatomia dei font;
- Cosa comunicano;
- Dove trovarli.

### **Colori:**

- Il colore, fisicamente;
- Riproduzione oggettiva;
- i Metodi: RGB, CMYK, PANTONE, RAL.

### **Immagini/Foto/Illustrazioni:**

- Capire le immagini;
- Forma e formati;
- Il funzionamento delle immagini;
- Art Direction e trattamento fotografico;
- Le banche immagini
- Diritti d'autore: Copyright / Copyleft

### **Testi:**

- Segni convenzionali per la correzione delle bozze;
- Le norme di editing;
- Leggibilità del testo.

### **Carta:**

- Tipi, grammature, curiosità;
- Formati standard;
- Norme Din e Uni.

### **L'organizzazione dello spazio:**

- Introduzione alla composizione;  
Basic Design;
- Rapporti gerarchici tra testo, immagini e colore;
- Progettare una pagina.

### **Marchi, Logotipi e Branding:**

- Pittogrammi, Marchi e Logotipi;
- Leggere e interpretare un Manuale del Marchio;
- Progettare un Marchio di Impresa.

### **Quantificare i costi:**

- Il valore delle idee;
- Imparare a gestire il proprio tempo;
- Le *deadline*.

## **SECONDO ANNO:**

### **Il ciclo del lavoro:**

- Lavorare all'interno di un gruppo;
- Il concetto di *Milestone*;
- Leggere e seguire un *Gantt*.

### **Gli attori del Progetto Grafico** (le professionalità digitali)

- Web Designer;
- Web Developer.
- UX Designer.
- Digital Project Manager.

### **Caratteri tipografici:**

- Stili e famiglie;
- Come modificarli;
- Come funzionano nel digitale.

### **Colori:**

- Percezione emotiva/culturale del colore;
- Interazione del colore;
- Creare una *palette* funzionale;
- Esempi di modelli colore.

### **Carta:**

- La piegatura;
- Allestimenti;
- Confezione.

### **L'organizzazione dello spazio:**

- Costruire una griglia grafica;
- Progettare un format grafico.

### **Marchi, Logotipi e Branding:**

- La forza di un simbolo;
- Progettare un Marchio di Impresa iconico.
- Progettare e trasferire un Manuale del Marchio.

### **Quantificare i costi:**

- Preventivi e consuntivi;
- Il preventivo di stampa/sviluppo;
- La supervisione della fase produttiva.

## **TERZO ANNO:**

### **Il ciclo del lavoro:**

- Introduzione al Project Management;
- Test e rework;
- Accenni di metodologia *agile*.

### **Caratteri tipografici:**

- Progettare caratteri tipografici.

### **L'organizzazione dello spazio:**

- Dall'oggetto all'interfaccia;
- Fare e disfare una griglia grafica;
- Approccio al progetto grafico *responsive*;
- Gli spazi liquidi.

### **Gli spazi dell'impaginazione:**

- Depliant;
- Brochure;
- Poster;
- Riviste e periodici;
- Calendari;
- Editoria;
- Carte d'uso;
- Modulistica;
- Packaging e Fustelle;
- Segnaletica e Allestimenti;
- Quotidiani e Giornali;
- Advertising.

### **Marchi, Logotipi e Branding:**

- Gestire la grammatica visuale;

- Progettare e trasferire un Manuale del Marchio.
- Progettare un Marchio di Impresa *responsive*.
- Da marchio a marca;
- Comprendere i differenti modelli di *branding*;
- Leggere e interpretare un *Brand Book*.

**Quantificare i costi:**

- Analisi dei costi e determinazione dei compensi in un'impresa;
- Tipi di rapporti di lavoro;
- Leggi e Normative correnti;
- Il concetto di "Chiara fama".