

PROGRAMMA DI GRAPHIC DESIGN III (TRIENNIO).

Il terzo e ultimo anno di corso ha l'obiettivo di completare e definire la formazione di studentesse e studenti, portandoli a un grado di maggiore competenza tecnica e maturità creativa: le conoscenze acquisite a livello teorico-pratico troveranno ulteriori e più complesse sfide progettuali da risolvere.

Programma granulare:

TERZO ANNO:

Il ciclo del lavoro:

- Il concetto di *Milestone*;
- Leggere e seguire un *Gantt*.

L'organizzazione dello spazio:

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

Marchi, Logotipi e Branding:

- Da marchio a marca;
- Gestire la grammatica visuale;
- Comprendere i differenti modelli di *branding*;
- Leggere e interpretare un *Brand Book*.

Gli spazi dell'impaginazione:

- Riviste e periodici;
- Editoria;
- Segnaletica e Allestimenti;
- Quotidiani e Giornali;
- Advertising.

Gli attori del Progetto Grafico (le professionalità digitali)

- UX Designer;
- UI Designer;
- Digital Project Manager.

Quantificare i costi:

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