

# PROGRAMMA DI GRAPHIC DESIGN I (TRIENNIO).

Il corso, articolato in tre anni, tratta i differenti 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 del primo anno 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.

## Programma granulare:

### PRIMO ANNO:

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

- L'importanza della curiosità;
- 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;

**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.

**Caratteri tipografici:**

- Classificazione generale;
- Anatomia dei caratteri;
- Potenzialità espressive;
- Dove trovarli: Typekit, Google Fonts, Fonderie.

## **Colori:**

- Il colore, fisicamente;
- i Metodi: RGB, CMYK, PANTONE®.
- Percezione emotiva/culturale del colore.

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

- Forma e formati;
- Tagliare le immagini;
- Le banche immagini;
- Diritti d'autore: Copyright / Copyleft.

## **Carta:**

- Tipi, grammature, curiosità;
- Formati standard Uni.

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

- Basic Design;
- Rapporti gerarchici tra testo, immagini e colore;
- Comporre una pagina.

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

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

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

- Volantino;
- Depliant;
- Poster;
- Carte d'uso;
- Modulistica.

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

- Graphic Designer;
- Art Director;
- Tipografo.

## **Quantificare i costi:**

- Il valore delle idee;
- Le *deadline*.