



*Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca*  
*Alta Formazione Artistica e Musicale*

## **Accademia di Belle Arti di Foggia**

Anno accademico 2016/17

### **PROGRAMMA DIDATTICO - GRAPHIC DESIGN - TRIENNIO**

prof. Stefania Oriente

c.f. 10

#### **Obiettivi formativi**

La finalità del corso si concentra sulla conoscenza delle tecniche necessarie alla visualizzazione ed alla realizzazione di un progetto grafico, attraverso una metodologia impostata sull'interazione tra sperimentazione, progettazione e stampa. La sperimentazione è applicata in modo sistematico allo studio e all'elaborazione della struttura modulare, della forma, del carattere, della texture, dell'immagine ecc., nonché alla conoscenza e all'uso dei materiali.

#### **Metodologia didattica**

La progettazione grafica è finalizzata allo studio del manifesto e dell'immagine coordinata: marchio, logotipo, carattere, colore e relative applicazioni funzionali. Lo studio delle tecniche di stampa sarà relazionato ai progetti che, integrati da una ricerca inerente ai temi affrontati, saranno oggetto d'esame.

Teorie e tecniche della grafica: i Caratteri, le classificazioni, le famiglie, le dimensioni, la struttura del carattere l'Interlinea, la crenatura, l'allineamenti, il Marchio e il Logotipo, la definizione di Marchio, definizione di Logotipo, il manuale del Marchio, l'immagine coordinata e le varie declinazioni, l'Impaginazione.

Nozioni sui formati della carta, la griglia d'impaginazione, le gabbie, il depliant o pieghevole, la brochure, il menabò, la piegatura, l'allestimento, la cordonatura, (spillatura, brossura e spirale) le Fustelle.

Pubblicità Esterna. I formati più comuni: il Manifesto/100x140, il Poster/6x3, la Prestampa, le immagini Raster (o Bitmap), nozioni sulla Risoluzione, L'acquisizione Digitale/ Uso dello Scanner, la Stampa Il colore/Metodi di rappresentazione, i colori Singoli (o tinte Piatte), la Quadricromia.

Il documento digitale: nozioni sulla Risoluzione e la Lineatura, i Retini/ le Mezzetinte, le Pellicole di Stampa, nozioni generali sul processo di Stampa: L'Offset (o stampa Litografica).

## Programma

- Cenni di una storia che nasce prima dal Computer
- Introduzione alla grafica, l'hardware e il software
- Psicologia, percezione dei colori e applicazioni.
- Metodi e criteri di composizione grafico-visiva bi e tridimensionale
- Fasi della progettazione del prodotto grafico
- Software e hardware per l'input e l'output digitale dei prodotti grafici
- Caratteristiche tecniche, funzionali ed estetiche dei prodotti grafici, multimediali.
- Tipologie di prodotti per la comunicazione in campagne pubblicitarie
- Composizione grafica finalizzata alla promozione pubblicitaria multi-soggetto, multimediale e alla realizzazione della veste grafica del prodotto
- La stampa e i supporti cartacei
- Le presentazioni grafiche
- Impaginazione e creazione di presentazioni digitali efficaci
- Creazione di una campagna pubblicitaria multimediale

## Modalità d'esame

Dispense e materiali esplicativi del programma sono direttamente forniti dal docente.

Esercitazione per l'esame: creazione di un depliant o pubblicazione similare secondo le regole acquisite durante il corso ottenendo un prodotto commerciale idoneo ad essere stampato in modo corretto.

La valutazione finale avverrà tramite la verifica del lavoro svolto in formato digitale preferibilmente accompagnato dal cartaceo stampato (anche con stampanti digitali). Analisi dell'elaborato con esposizione da parte dello studente della procedura seguita e verifica dei contenuti.

## Bibliografia

- Michele Spera - Abecedario del grafico, la progettazione tra creatività e scienze  
Gangemi Editore
- S.Legnani/C. Mastantuono/T. Peraglie/R. Soccio  
Competenze Grafiche, progettazione Multi mediale - Clitt Editore
- Timothy Samara - Elementi di grafica, forma visiva e comunicazione - Logos
- Bruno Munari - Design e comunicazione visiva - Laterza Editore
- Bruno Munari - Da cosa nasce cosa - Laterza Editore
- Bruno Munari - Fantasia. Invenzione, creatività e immaginazione nelle comunicazioni visive
- Donald Norman - La caffettiera del masochista - Giunti Editore
- Susan Weinschenk - 100 cose che ogni designer deve conoscere sulle persone  
Pearson Editore
- Giovanni Federle, Carla Stefani - Elementi di progettazione grafica - Clitt Editore
- Brand identikit. Trasformare un marchio in una marca - Gaetano Grizzanti Editore
- Brand identity. 100 principi per il logo design e la costruzione del brand  
Logos Editore