

Graphic Design 2

Accademia di Belle Arti di Foggia / docente: Moira Torresi

Obiettivi e programma

Il corso di graphic design ha l'obiettivo di formare progettisti che operano nell'ambito del design grafico e della comunicazione visiva. In particolare il corso di Graphic Design 2, al secondo semestre, focalizzerà l'attenzione sul tangible design e sull'editoria (magazine e fanzine).

Lezioni teoriche si alterneranno alla pratica per fornire allo studente le informazioni necessarie per la progettazione degli elaborati. Verranno trattati, tra gli altri, argomenti come gabbie e griglie di impaginazione, anatomia di una pubblicazione, il carattere e il lettering, timone e menabò, la carta, il tangible design, il manifesto.

È previsto lavoro individuale e di gruppo con lo scopo di acquisire nuove competenze e abilità, ma anche di consolidare lo spirito di collaborazione al fine di raggiungere un obiettivo comune. Sono previste revisioni condivise con la classe, anche per incentivare il commento critico collettivo dei lavori; il docente affiancherà lo studente per accompagnarlo nel processo di crescita e di costruzione della propria professionalità.

La documentazione dei vari stadi del processo di elaborazione grafica costituisce un'importante elemento della progettazione e della valutazione dell'attività svolta. Sarà necessaria per presentare il lavoro così come verrà richiesto dal docente. Si consiglia quindi agli studenti di mantenere aggiornato uno sketch book o comunque di documentare l'attività svolta attraverso schizzi, immagini, foto, filmati.

La partecipazione a workshop e seminari, ove prevista, è obbligatoria.

Modalità di accertamento finale

Sono previste revisioni e presentazioni collettive dei lavori svolti in cui gli studenti illustreranno ed argomenteranno le scelte compiute nel realizzare il proprio progetto. La valutazione finale dipenderà dalla qualità dei lavori svolti durante il corso, dal livello di conoscenza degli argomenti trattati a lezione, dalla partecipazione alle attività in aula, dalla puntualità nella consegna degli elaborati, della qualità e dalla complessità del progetto finale.

L'esame si svolgerà con la presentazione del progetto; si richiede la visione di un pdf che illustri la ricerca e l'iter progettuale, oltre al progetto finale stampato (1:1, ove applicabile, n.1 stampa per il docente).

Testi generali di riferimento

Si consiglia di frequentare siti e blog dedicati al design. Si segnala, tra gli altri: www.designobserver.com / aiga.org

Grid system: [Grid Systems In Graphic Design / Josef Muller-Brockmann / A visual communication manual for graphic designers ... / Grid systems / An introduction to modular design / Bas Leurs](#)

Designers: [Il canone Vignelli](#)

Testi di riferimento: Riccardo Falcinelli, Critica portatile al visual design: da Gutenberg ai social network, Einaudi / Michele Spera, La progettazione grafica tra creatività e scienza, Gangemi Editore / Marco Lombardi, La strategia in pubblicità, FrancoAngeli / Gavin Ambrose, Paul Harris, Il libro del layout, storia, principi, applicazioni, Zanichelli / Jean-Marie Floch, Identità visive, Waterman, Apple, IBM, Ikea e altri casi di marca, Franco Angeli / Steven Heller e Gail Anderson, Il libro del Graphic Design, 50 maestri da cui trarre ispirazione, Vallardi / Matthew Healey, Deconstructing logo design, Logos / A. Barbato, D. Barbato, A. Stefano, Identità dinamica, tra metodo e pensiero laterale, libreriauniversitaria.it edizioni / William Lidwell, Kritina Holden, Jill Butler, Principi universali del design, Logos / Riccardo Falcinelli, Cromorama, Einaudi / Steven Heller, Véronique Vienne, 100 idee che hanno rivoluzionato il graphic design / Ellen Lupton, Caratteri testo gabbia, Zanichelli / Tangible: High Touch Visuals (inglese) / Uleshka / Die Gestalten Verlag / Munari, Fantasia, Editori Laterza