

Graphic Design 3

Accademia di Belle Arti di Foggia / docente: Moira Torresi

Obiettivi formativi

Durante il secondo semestre del corso di Graphic Design 3, con il quale si chiude il percorso del triennio di Graphic Design, gli studenti lavoreranno sull'identità dinamica e sulla progettazione per il web, se possibile, ad un progetto reale.

Lo studente avrà il compito di raccogliere le informazioni necessarie per la progettazione, si occuperà della ricerca e dell'analisi dei dati raccolti, per poi procedere alle fasi di lavorazione. In relazione al sito internet definirà anche la navigazione, le funzionalità da implementare, l'architettura delle informazioni, fino al progetto grafico e alla prototipazione, con attenzione ai principi di leggibilità, di accessibilità e di sostenibilità del progetto.

Anticipazioni teoriche si alterneranno alla pratica per fornire allo studente le informazioni necessarie per la progettazione degli elaborati. Verranno trattati, tra gli altri, argomenti come l'identità dinamica (contenitore, wallpaper, dna, formula, personalizzata, generativa), l'architettura delle informazioni, eyetracking, progetto grafico per il web ...

È previsto lavoro individuale e di gruppo con revisioni condivise con la classe; gli studenti presenteranno il lavoro svolto argomentando le scelte effettuate.

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 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