

Graphic Design I

Prof. Maurizio Di Lella

Obiettivi

Tutti gli artwork destinati alla comunicazione sono organizzati secondo regole percettive e tipografiche il cui scopo è quello di conferire un buon appeal visivo e di agevolare la fruizione dei contenuti o la veicolazione dei messaggi. Per raggiungere questi obiettivi è importante che il progettista grafico conosca e faccia uso di tecniche e teorie percettive adeguate allo scopo. Organizzare correttamente le informazioni strutturando in modo appropriato il layout di impaginazione, a prescindere che si tratti di mono-pagina o multi-pagina, è l'obiettivo principale del corso di Graphic Design 1. Saper organizzare e gestire le informazioni secondo determinate priorità percettive è condizione essenziale per raggiungere gli obiettivi di comunicazione prefissati.

Programma

Questo iter attraversa, a seconda del tipo di progetto, più fasi che riguardano la ricerca, lo sviluppo, la progettazione e la produzione degli artwork. È importante definire gli obiettivi da raggiungere, l'eventuale messaggio da veicolare e con quali strumenti (caratteri, colori, immagini) conseguirli. La qualità espressiva dei vari visual sarà determinata da questi fattori ma anche da come verrà definito l'ordine percettivo degli elementi grafici. Questi sono gli argomenti che verranno trattati in classe.

Strumenti

Lo studente, dal confronto con il docente, deciderà gli strumenti consoni alla realizzazione del proprio progetto.

Materiali didattici di supporto

Verranno analizzati i diversi approcci al progetto prendendo spunto da progetti già pubblicati da graphic designer di rilievo.

Tipologia delle lezioni

Le lezioni saranno di tipo frontale, mentre per le esercitazioni si prediligerà l'interazione diretta con gli studenti; verranno favoriti il confronto e il dialogo per approfondire e risolvere questioni legate ai singoli progetti. Si alterneranno lezioni teoriche ad attività di laboratorio.

Accreditamento finale

Durante le lezioni ci saranno momenti di confronto per verificare l'andamento dei singoli progetti. L'esame verterà sugli elaborati finali e su un breve colloquio per verificare le conoscenze acquisite durante il corso.

Bibliografia di riferimento

- Gaetano Kanisza, *Grammatica del vedere*, Il Mulino.
- Riccardo Falcinelli, *Visual Design*, Einaudi.
- Manlio Brusantin, *Storia dei colori*, Einaudi.
- Paul Rand, *Pensieri sul Design*, Postmedia Books.