

PROGRAMMA

Il corso di **Graphic Design 01** propone agli studenti elementi di basic design per la loro formazione come professionisti nel mondo della progettazione grafica e della comunicazione. Il percorso formativo, partendo dall'analisi dei linguaggi della cultura visiva contemporanea e dalle conoscenze relative alla storia evolutiva della grafica, è modulato per consentire un approccio graduale alla materia che parta da una conoscenza generale di base della cultura del progetto e giunga all'apprendimento di tutte le competenze tecniche, concettuali e culturali necessarie per indirizzare lo studente verso profili professionali come il grafico editoriale, l'art director, il web designer. Il programma si sviluppa affrontando l'immagine analogica e digitale e le sue possibili trasformazioni, seguendo il percorso tracciato dall'evoluzione del linguaggio grafico dal dopo guerra in avanti. Quindi affronta la forma e il suo rapporto con lo spazio di rappresentazione; il carattere e la sua modulazione con le formattazioni possibili; il metodo progettuale; le gabbie di impaginazione e i rapporti tra i diversi elementi della pagina, i processi di analisi e sintesi per la produzione di logotipi e marchi. Vengono utilizzati tre programmi due vettoriali per il disegno e l'impaginazione e un programma bitmap per l'elaborazione delle immagini.

METODOLOGIA

Le lezioni sono strutturate per unità didattiche ed ogni argomento è corredato da esercizi specifici per facilitare l'acquisizione dei contenuti proposti. Gli argomenti sono proposti in modo graduale sino a determinare i prerequisiti necessari alla produzione di progetti grafici su temi dati.

La progettazione di un monogramma personale, di un marchio, di un manifesto, oltre alla realizzazione di un piccolo progetto editoriale su un autore della storia della grafica, saranno i prodotti conclusivi del corso.

BIBLIOGRAFIA CONSIGLIATA

Sergio Polano - Pierpaolo Vetta / **Abecedario**/ Electa
Angiolo Baldinelli, Giovanni Lussu, Roberto Iacobelli/ **Farsi un libro**/Biblioteca del Vascello/Stampa Alternativa
Timothy Samara/ **Elementi di Grafica-Forma visiva e comunicazione**/Logos
Massimo Vignelli/ **Vignelli Canon**/ Studio Vignelli Associati
Elle Lupton/ **Caratteri, Testo, Gabbia**_guida critica alla progettazione grafica/ Zanichelli
Riccardo Falcinelli/**Guardare, Pensare, Progettare**_neuroscienze per il design/Stampa Alternativa & Graffiti
Gerard Unger/**Il gioco della lettura**/ Stampa Alternativa & Graffiti

Per i materiali operativi fare riferimento al sito:
<http://sites.google.com/site/graphicdesignuno>

Prof. Fausto Gristina

