

PROGRAMMA DIDATTICO

Il corso sui **Fondamenti di Informatica** sarà dedicato, dapprima, ad un'ampia alfabetizzazione informatica degli studenti, attraverso un'approfondita disamina delle basi e dei principi dell'informatica, così da poter condurre, successivamente, gli studenti all'approccio consapevole delle nuove tecniche digitali. Alla luce di ciò il corso sarà suddiviso in **tre moduli fondamentali**, la cui frequenza sarà propedeutica al raggiungimento dell'idoneità finale, in un'ottica sempre e comunque attinente all'ambito delle "arti applicate".

I Parte del corso

La prima parte del corso verterà sui principi di base dell'informatica. Verranno spiegati e illustrati, attraverso un linguaggio semplice ed accessibile, i principi di base del software e dell'hardware, e le differenze principali tra i due sistemi operativi: Microsoft Windows e Mac OSX. Questa parte del programma didattico prevede una panoramica dei software di base, quali Photoshop CC, Illustrator CC, InDesign CC, adatti alle esigenze di base. Verranno alternati momenti di conoscenza nell'utilizzo di programmi bitmap e vettoriali alla riflessione critica sulla comunicazione visuale e sulla progettazione grafica. Nozioni e concetti quali elaborazioni digitali delle immagini, risoluzione immagine, unità di misura e formati file grafici, relazione tra dimensione fisica e risoluzione immagine, formati grafici TIF, PDF, EPS, GIF, JPG, PNG, profili colore, metodi colore, gestione digitale del colore, Adobe PostScript, profilazione monitor, carattere tipografico, la composizione nello spazio visivo, le proporzioni auree e le gabbie di impaginazioni, immagini al tratto e mezzatinta, retinatura, immagini scala di grigio e bitmap, verranno chiariti tramite i relativi software ed hardware di riferimento.

II Parte del corso

Una volta acquisite le necessarie nozioni di base durante la prima parte del corso, nella seconda parte si passerà ad un utilizzo strettamente visivo e creativo delle potenzialità dei software digitali.

Attraverso un ciclo di lezioni teorico-pratiche verranno trattati i temi relativi allo studio delle icone e dei pittogrammi. Verranno analizzate le differenti concezioni dei pittogrammi secondo Otto Neurath, Otl Aicher e Herbert W. Kapitzki, soffermandosi sulle differenze tra icona, simbolo e indice. Insieme agli studenti verranno discusse le regole sulla proget-

tazione di un pittogramma: griglia di costruzione, elementi minimi, sintesi, bilanciamento visivo, spessore delle linee e correzioni ottiche.

Ampio spazio verrà dato all'analisi e alla riprogettazione digitale dei pittogrammi realizzati per le Olimpiadi (da Tokyo 1964 a Rio 2016) e per l'aeroporto di Colonia/Bonn realizzati da Ruedi Baur - studio Intégral, soffermandosi sullo studio dei diversi linguaggi visivi utilizzati.

Dopo un ciclo di esercitazioni pratiche sui pittogrammi verrà introdotto il tema delle icone. Verranno analizzati numerosi set di icone: the noun project, entypo, font awesome, ionicons e le icone realizzate da Bob Noorda per il Touring Club Italiano. Ampio spazio verrà dato all'analisi dell'identità visiva della Città di Porto, creata attraverso l'utilizzo di icone, e all'uso moderno di pittogrammi e icone fatto dallo studio grafico H-57/Shortology.

Lo studente, al termine del corso dovrà produrre un eserciziario contenente tutte le esercitazioni svolte, un personale set di icone utilizzando i linguaggi analizzati, un manifesto in stile Shortology, e la copertina di un cd musicale.

BIBLIOGRAFIA CONSIGLIATA

- **PICTOGRAMS ICONS & SIGNS - A guide to Information Graphics**
R. Abdullah + R. Hübner / Edizioni Thames & Hudson
- **1000 Icons, Symbols and Pictograms: Visual Communications for Every Language** - Blackcoffee (2006) / Edizioni Paperback (versione italiana LOGOS)
- **Film in Five Seconds: Over 150 Great Movie Moments - in Moments!**
Civaschi Matteo + Milesi Gianmarco / Edizioni Paperback
- **Life in Five Seconds: Over 200 Stories for Those With No Time to Wast**
Civaschi Matteo + Milesi Gianmarco / Edizioni Flexibound
- **On the road. Bob Noorda, il grafico del viaggio**
Cinzia Ferrara, Francesco E. Guida / AIAP Edizioni
- **SEGNI E SIMBOLI - Disegno, progetto e significato** - Adrian Frutiger
- **GRIDS** - Gavin Ambrose + Paul Harris
- **Il libro del layout. Storia, principi, applicazioni**
Gavin Ambrose + Paul Harris / Zanichelli

prof. Giovanni Zuccarello