

Programma a.s. 2021/2022

Primo quadrimestre

0. Introduzione alla grafica

La grafica come mezzo di comunicazione e come progettazione

Grafica pratica: immagini vettoriali e immagini raster

1. Metodologia progettuale

Introduzione alla progettazione;

L'iter progettuale;

Le fasi operative, il metodo di Munari in *Da cosa nasce cosa*

Pratico:

- Esercitazione individuale #1: analisi e scomposizione in fasi di una ricetta di cucina
- Esercitazione individuale #2: analisi e scomposizione in fasi di un progetto

2. Basic design

Il campo grafico e le sue "regole"

Equilibrio e bilanciamento

Punto, linea e superficie,

Simmetria e asimmetria

Figura e sfondo, positivo e negativo

La gerarchia dell'informazione

+Gestalt

+Stilizzazione & astrazione (Esercizi: Animale 2. Paesaggio 3. ?)

+Intepretare il mondo reale (la grafica fa parte del mondo reale)

Pratico:

- Esercitazioni in laboratorio per esplicitare i concetti visti a lezione

3. Il colore

1. Teoria del colore

2. Il colore nella stampa e nel web

3. Accenni di psicologia del colore

Pratico:

- Il cerchio di Itten rivisitato: variazioni RGB e CMYK
- Variazioni cromatiche del monogramma realizzazioni a uno, due, tre e quattro colori.
- Definizione di palette cromatiche

4. Sviluppo di un progetto: il monogramma

1. Che cos'è un monogramma

2. Iniziare un progetto: i rough a mano libera

3. Varianti e costruzione geometrica

4. Realizzazione esecutivi e tavole progettuali

Pratico:

— Sviluppo cartaceo e digitale (Illustrator) di un monogramma personale comprensivo di Documentazione, bozzetti cartacei, varianti e sviluppo, costruzione geometrica, positivo-negativo,

5. Dal monogramma al "brand"

1. Marchio, logotipo, payoff
2. Applicazioni del marchio: carte d'uso (carta intestata/busta/ biglietto da visita) e pattern
3. Accenni teorici alla *corporate identity*

Pratico:

— Conclusione del progetto monogramma: realizzazione carte d'uso e pattern;
— Realizzazione o restyling di un marchio e delle carte d'uso per una azienda: documentazione, bozzetti cartacei, varianti e sviluppo, costruzione geometrica, positivo-negativo.

6. Il Brief

1. Che cos'è un brief
2. Come si scrive un brief di design

7. Tipografia

1. Alle origini della scrittura, dalle scritture con pittogrammi (pittografiche) e ideogrammi (ideografiche), la nascita dell'alfabeto, l'invenzione della stampa. La tipografia dalle origini alla contemporaneità. 2. Morfologia dei caratteri;
3. La classificazione dei caratteri;
4. Corpo, dimensione, leggibilità;
5. Microtipografia e macrotipografia

Pratico:

— Realizzazione di una scrittura semplice con pittogrammi e ideogramma
— Costruzione del carattere su modulo
— Esercitazioni di grafica e fotografia

9. Introduzione alla realizzazione di materiali stampati

1. Cenni teorici, formati UNI e sistemi di stampa
2. Formati e applicazioni (locandina, pagina pubblicitaria, pieghevole)
3. La griglia
4. Scelta dei materiali e stampa
5. Gi esecutivi

Pratico:

— Realizzazione di una serie di materiali stampati per un committente applicando correttamente i precetti teorico pratici visti a lezione