

# Graphic Design scuola di DESIGN (CFA 6)

A.A. 2021/2022

Prof. Francesco Mazzenga

## OBIETTIVI

Il corso mira alla formazione di una figura professionale, nell'ambito della comunicazione visiva e del graphic design. L'obiettivo è costruire un utente in grado di affrontare sfide Il corso mira alla formazione di una figura professionale, nell'ambito della comunicazione visiva e del graphic design.

L'obiettivo è costruire un utente in grado di affrontare sfide progettuali in diversi ambiti del design stesso. Dal graphic al brand design, dal type al viral design, attraverso la comprensione del processing e, quindi, del design generativo. Il risultato andrà presentato come un canonico progetto di design e discusso per verificare il raggiungimento degli obiettivi minimi.

## CONTENUTI

Le forme della comunicazione visiva. Gli strumenti analogici e digitali. Layout: i principali componenti. Type design: scelta e utilizzo del carattere. Perché progettare un carattere. Brand design: competenze tecniche e aspetti produttivi. Social design: la libertà del social design. Viral design: cos'è e quando utilizzarlo. "Costruire" la reazione del pubblico. Design generativo: significato e nascita. Processing. Interaction design: comprendere e progettare per i device.

## PREREQUISITI

Utili ma non indispensabili: principi basilari di design e minima alfabetizzazione informatica generale e in particolare gli applicativi riguardanti il Desktop Publishing (Suite Adobe e Quark) in ambiente Mac.

## TEST CONSIGLIATI

- G.Ambrose, P.Harris, Il manuale del graphic design – Progettazione e produzione, Zanichelli, Bologna, 2009.
- E.De Bono, Il pensiero laterale. Come diventare creativi, Biblioteca Universale Rizzoli, Milano, 2004.
- R.Falcinelli, Guardare Pensare Progettare. Neuroscienze per il design, Stampa Alternativa & Graffiti, Roma, 2011.
- A.Frutiger, Segni & Simboli. Disegno, progetto e significato, Stampa Alternativa & Graffiti, Roma, 1996.
- B.Munari, Verbale Scritto, Corraini Editore, Mantova, 2008.
- J.Nielsen, Web usability, Apogeo, Milano, 2000.
- D.A.Norman, La caffettiera del masochista. Psicopatologia degli oggetti quotidiani, Giunti, Firenze, 2002.
- M.Spera, Abecedario del grafico. La progettazione tra creatività e scienza, Gangemi, Roma, 2005.
- G.Unger, Il gioco della lettura, Stampa Alternativa & Graffiti, Roma, 2006.
- M.Vignelli, The Vignelli Canon, downloadable free at <http://www.vignelli.com/canon.pdf>

## **MODALITÀ DI VERIFICA DEL PROFITTO**

Giudizio sulla presentazione, esposizione e funzionalità del progetto a scelta fra diversi brief. Verifica orale sulla preparazione delle nozioni e dispense illustrate durante il corso. Discussione sulle letture consigliate nella bibliografia (almeno 2 a scelta.).