

Grafica multimediale (CFA 8)

A.A. 2021/2022

Prof. Francesco Mazzenga

OBIETTIVI

Il corso mira alla formazione di una figura professionale, che operi nel **design integrato multilivello** e che sappia gestire media in ambienti differenziati ma destinati allo stesso contesto.

Nel caso specifico il corsista dovrà apprendere tecniche di comunicazione diversificate, dopo una operosa ricerca in tal senso, sia nel digital che nei media tradizionali, preoccupandosi della **progettazione del contenuto prima ancora che del contenitore** e trattando la **narrazione dei contenuti** in maniera specifica rispetto alle dinamiche del territorio di studio, prerogativa che il biennio specialistico prevede come progetto di base.

CONTENUTI

L'obiettivo è realizzare un **prodotto editoriale indipendente** che si sviluppi con tematiche legate alla scelta dello studio di applicazione territoriale che si deciderà in collaborazione con il docente. Dopo aver appreso le dinamiche minime dell'editoria di base contestualizzata al prodotto magazine, il corsista dovrà **progettare contenuto e contenitore editoriale declinato successivamente con un media interattivo**. Realizzare appunto un newsbrand e trasportarlo con dinamiche crossmediali attraverso web, app e social network. Il tutto dovrà essere contestualizzato nel tessuto urbano con interventi specifici e argomentazioni ovviamente inerenti allo stesso.

PREREQUISITI

Utili ma non indispensabili: principi basilari di design, minima alfabetizzazione informatica e in particolare applicativi riguardanti il desktop publishing e la prototipazione multimediale.

TEST CONSIGLIATI

1. Ambrose G./Harris P., "Il manuale del graphic design* – Progettazione e produzione", Zanichelli
2. De Bono E., "Il pensiero laterale. Come diventare creativi", BUR Rizzoli.
3. Falcinelli R., "Guardare Pensare Progettare. Neuroscienze per il design", S.Alternativa & Graffiti.
4. Frutiger A., "Segni & Simboli. Disegno, progetto e significato", Stampa Alternativa & Graffiti.
5. Munari B., "Verbale Scritto", Corraini Editore.
5. Nielsen J., "Web usability", Apogeo.
6. Norman D.A., "La caffettiera del masochista. Psicopatologia degli oggetti quotidiani", Giunti.
7. Spera M., "Abecedario del grafico. La progettazione tra creatività e scienza", Gangemi.
8. Unger G., "Il gioco della lettura", Stampa Alternativa & Graffiti.
9. Vignelli M., "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.).