

# Graphic Design scuola di FASHION (CFA 6)

A.A. 2021/2022

Prof. Francesco Mazzenga

## OBIETTIVI

Il corso mira a far apprendere un modus operandi indispensabile per i meccanismi di produzione e comunicazione del complesso mondo della moda nelle declinazioni principali. Il/la corsista approfondirà le dinamiche progettuali del fashion branding realizzando dal marchio alle etichette di vario genere, dai decori sul capo, oggetti p.o.p., shopping bags, magazine, pagine pubblicitarie, e infine comunicazione connessa all'attività del brand, on e off line. La didattica è volta ad ottenere, come prodotto finale, l'ideazione di un fashion brand, concepito e sviluppato utilizzando strumenti di comunicazione professionali, in abbinamento alla declinazione dello stesso sui prodotti analizzati durante il corso tramite reali case studies.

## 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

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.
6. Nielsen J., "Web usability", Apogeo.
7. Norman D.A., "La caffettiera del masochista. Psicopatologia degli oggetti quotidiani", Giunti.
8. Spera M., "Abecedario del grafico. La progettazione tra creatività e scienza", Gangemi.
9. Unger G., "Il gioco della lettura", Stampa Alternativa & Graffiti.
10. 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. Verifica orale sulla preparazione delle nozioni e dispense illustrate durante il corso. Discussione sulle letture consigliate nella bibliografia (almeno 2 a scelta.).