

INSEGNAMENTO	DOCENTE	CFA
GRAFICA (Graphic & multimedia design)	GIORDANO BERSANETTI	6

OBIETTIVI FORMATIVI E RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI

Il corso di Progettazione Grafica (Graphic & Multimedia Design) offre una combinazione di conoscenze sia teoriche che tecniche che soprattutto pratiche volte alla preparazione creativa in primis e professionale dello studente mirate a realizzare progetti completi in ogni suo componente.

Obiettivo del corso è quello di fornire agli studenti delle valide alternative e degli strumenti effettivi per potersi proporre nel mondo del lavoro come Progettista Grafico multimediale attraverso l'utilizzo delle nuove tecnologie di impaginazione che spaziano dal tradizionale al digitale in modo interattivo.

Con riferimento ai Descrittori di Dublino i risultati di apprendimento attesi sono:

Conoscenza e capacità di comprensione

Conoscere e saper comprendere nozioni base e avanzate di impaginazione tradizionale

Conoscenza dei concetti fondamentali di stili di impaginazione in base al dispositivo sulla quale andrà il progetto Conoscenza delle diverse tecniche di interazione nei due maggiori e più diffusi tipi di E-pub

Conoscenza e creazione dei concetti fondamentali per la creazione di contenuti interattivi.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione

Conoscenza delle esigenze editoriali nel panorama attuale e possibilità di inserimento.

Capacità di saper controllare ed utilizzare software di impaginazione digitale e tradizionale (Adobe InDesign 2023) Capacità di saper controllare ed utilizzare software di animazione (Adobe After Effects 2023)

Capacità basi di saper gestire software audio e video (Adobe Audition 2023 e Adobe Media Encoder 2023)

Autonomia di giudizio

Capacità di formulare valutazioni autonome.

Saper raccogliere, modificare ed elaborare dati, immagini, audio, video, in autonomia per la realizzazione e creazione di un libro digitale pubblicabile autonomamente.

Abilità comunicative

Saper proporre un progetto da inserire in diverse realtà creative e produttive allo stesso tempo, dalla casa editrice all'azienda che deve rilanciare la sua immagine.

Saper comunicare emozioni, sensazioni, intrattenere diversi tipi di target di diverse età. Saper gestire in autonomia e comprendere il livello comunicativo grafico utilizzato.

Capacità d'apprendimento

Saper comprendere ed acquisire in autonomia nuove nozioni, nonché essere in grado di saperle utilizzare senza necessità di figure esterne, dimostrando la capacità di aggiornare, integrare e sviluppare criticamente le proprie competenze in funzione del contesto e delle necessità.

Saper utilizzare e sfruttare le conoscenze e le logiche apprese anche in altri contesti, software o situazioni per analogia

Le abilità e le capacità descritte saranno valutate sia in itinere sia nell'esame finale

APPORTO SPECIFICO AL PROFILO PROFESSIONALE / CULTURALE

Grazie all'utilizzo di InDesign è possibile creare dei libri digitali che permettono di introdurre al loro interno animazioni, audio, video e contenuti interattivi e variabili con la finalità di avere a disposizione la pubblicazione di libri digitali a layout fisso.

Possono essere utilizzati sulle più grandi catene di distribuzione presenti sul mercato odierno dando allo studente una buona strada nonché un'ottima alternativa per presentarsi sul mercato a qualsiasi livello, dal catalogo aziendale, alla guida di viaggio, ai libri per bambini fino ad arrivare ai grandi classici presentati in multi-lingua in modo interattivo.

PREREQUISITI RICHIESTI

Conoscenza dei software per la grafica digitale di più larga diffusione (Photoshop, Illustrator, After Effects, Sound Edition, Media Encoder)

CONTENUTI DELL'INSEGNAMENTO

MODULO	PERIODO	UNITÀ DI PROGRAMMAZIONE
1° MODULO	NOV. - DIC. ORE - 8	1. Introduzione al corso
	DIC. - GEN. ORE - 8	2. Introduzione InDesign tradizionale
	GEN. - FEB. ORE - 8	3. Introduzione agli E-Pub
	FEB. - MAR. ORE - 6	4. Elementi multimediali
VERIFICHE INTERMEDIE (TEORIA ED ELABORATI)	DAL 13/02/2023 AL 17/02/2023	
PAUSA DIDATTICA TRA 1° E 2° MODULO SEMESTRALE	DAL 17/02/2023 AL 06/03/2023	
2° MODULO	MAR. - APR. ORE - 8	5. Elementi di animazione in InDesign
	APR. - MAG. ORE - 8	6. La tecnica dei Pop-Up
	MAG. - GIU. ORE - 8	7. Gli oggetti multistato
	GIU. - LUG. ORE - 6	8. Componente interattiva
VERIFICA FINALE (ELABORATI)	DAL 15/06/2023 AL 21/06/2023	
CHIUSURA 2° MODULO	21/06/2023	

ARGOMENTI

UNITÀ	CONTENUTI
1	TEORIA - LEZIONI FRONTALI: Introduzione al corso contenuti ed esempi di progetti realizzati e delle possibilità creative date dalla impaginazione in digitale. PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI: Creazione di un template di base per comprendere l'effetto matrice in InDesign
2	TEORIA - LEZIONI FRONTALI: Introduzione InDesign tradizionale Conoscenza degli stili di paragrafo, di carattere e di oggetto, quando e come usarli. PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI: Creazione di una brochure → Test con stili sequenziali di paragrafo e carattere con accento sull'automazione
3	TEORIA - LEZIONI FRONTALI: Introduzione agli E-Pub I due tipi fondamentali di E-Pub: testo scorrevole e Layout statico; quando e dove usare uno o l'altro PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI: Esercizi sulla visualizzazione delle differenze fondamentali tra i due tipi di E-pub
4	TEORIA - LEZIONI FRONTALI: Elementi multimediali Inserimento di audio e video, competenze sulle condizioni fondamentali di inserimento PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI: preparazione dei contenuti multimediali corretti ed esportati per la pubblicazione digitale.
5	TEORIA - LEZIONI FRONTALI: Elementi di animazione in InDesign possibilità di Animazioni in In-Design, collegamenti e timing per favorire l'apertura, lettura e interazione con l'utente PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI: Animazioni diverse in base all'utente, target e fascia d'età, quando, come e che significato assumono
6	TEORIA - LEZIONI FRONTALI: La tecnica dei Pop-Up interazione con l'utente, approfondimenti delle tecniche di interesse proposte dall'uso dei pop-up

	PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI: creare tre diversi tipi di pop-up con tre finalità diverse
7	TEORIA - LEZIONI FRONTALI: Gli oggetti multistato Inserimento delle variabili, condizioni di oggetto mutevoli con proposte dinamiche PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI: Creazione di una galleria con possibilità multiple (dal catalogo aziendale ai libri interattivi per bambini)
8	TEORIA - LEZIONI FRONTALI: Componente interattiva Utilizzo approfondito dei bottoni, con controllo completo del layout e del timing di lettura PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI: inserimento di tutti gli elementi visti in precedenza in un unico template base da utilizzare in situazioni diverse.

METODI DIDATTICI

Sono previste lezioni frontali per introdurre i temi di progetto, le metodologie e gli strumenti, prove pratiche ed esercitazioni sono costanti durante l'intero svolgimento del corso.

Al fine di raggiungere gli obiettivi formativi del corso e di agevolare l'apprendimento degli studenti verrà utilizzata una metodologia didattica partecipativa basata sul dialogo e confronto di idee e progettualità.

BIBLIOGRAFIA

Storia del Design grafico, Baroni Daniele-Vitta Maurizio (Longanesi&C)

Il nuovo manuale del Grafico, Fioravanti, Zanichelli

Delle lettere. Manuale di calligrafia e tipografia; dalla teoria alla progettazione, Tubaro Ivana, Hoepli

di integrazione: Thinking with type di E. Lupton

di approfondimento: Elephant Magazine , <http://www.frameweb.com/magazines/elephant>

CRITERI DI ATTRIBUZIONE DEI CREDITI

METODO DIDATTICO	1° MODULO - ORE DI ATTIVITÀ SVOLTE IN PRESENZA	1° MODULO - ORE DI STUDIO AUTONOMO	2° MODULO - ORE DI ATTIVITÀ SVOLTE IN PRESENZA	2° MODULO - ORE DI STUDIO AUTONOMO
LEZIONE	15		15	
ESERCITAZIONE	15	15	15	15
ATTIVITÀ DI PROGETTO / RICERCA		30		30
TOTALE (*)	30	45	30	45

Lezione: ha la finalità di trasmettere i concetti teorici e pratici previsti nel programma dell'insegnamento funzionali al raggiungimento dei risultati di apprendimento attesi

Esercitazione: ha la finalità di applicare, attraverso esercizi guidati dal Docente, i concetti acquisiti;

Attività di progetto / ricerca: ha la finalità di affinare le competenze e le abilità acquisite. Si basa su temi progettuali e di ricerca assegnati dal docente e prevede, in tutto o in parte, uno sviluppo autonomo da parte dello studente.

(*) Il totale delle ore deve corrispondere a 25 x n. CFA previsti per la disciplina.

► Descrizione dei temi di approfondimento oggetto dei lavori di ricerca e degli elaborati grafici assegnati, specificando quali sono richiesti per il 1° modulo e quali per il 2° modulo:

Agli studenti viene richiesto di focalizzare un settore di interesse per poter proporre un E-Pub interattivo che vada a migliorare la qualità comunicativa del settore scelto.

MODALITÀ DI PRESENTAZIONE DEL MATERIALE RICHIESTO ALL'ESAME

L' E-Pub da realizzare deve avere le seguenti caratteristiche:

TEMATICA ben precisa, che deve essere stata approvata durante l'anno Accademico a seguito delle numerose revisioni proposte agli studenti.

Copertina (realizzata con tecnica a scelta e libera, in stile con il contenuto del vostro e-book)

Musica , una di sottofondo che valorizzi la lettura della pagina e una serie di audio che partano con comandi personalizzati.

Video demo (può essere un girato o un filmato d'archivio) ma inerente al progetto.

La presenza di ALMENO uno o più oggetti multistato (in tutto l'E-book) che permettano una interazione interessante con la pagina.

Pop-Up di approfondimento di alcuni aspetti dei contenuti ritenuti interessanti e degni di essere valorizzati.

La possibilità di visualizzarlo ALMENO in due lingue: Italiano e un'altra scelta a piacere, (per la versione tradotta potete usare google translate se non si è del tutto sicuri del risultato)

Animazioni che rendano la lettura del vostro e-book il più dinamico possibile, offrendo un ritmo di lettura vivace.

Un indice e un sommario interattivo.

La presenza di stili di paragrafo che rendano la lettura gradevole sul dispositivo preposto alla lettura

Il tutto, mantenendo sempre sott'occhio il PESO in MB del vostro progetto.

(In sede di esame, all'INIZIO , dichiarare se il progetto è per Tablet o Smartphone e verrà valutata l'effettiva leggibilità. Il file verrà presentato dal candidato sul dispositivo scelto in modo da evitare eventuali contestazioni).