

INSEGNAMENTO	DOCENTE	CFA
Progettazione grafica (Grafica editoriale e metodologia progettuale)	Rosanna Pellicani	6

OBIETTIVI FORMATIVI E RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI

Il corso affronterà lo studio della storia del linguaggio grafica nei processi che tecnici e ideologici che lo hanno generato. Storia della stampa e del prodotto editoriale nella sua relazione con la scrittura, l'invenzione della stampa e la nascita e lo sviluppo dell'editoria in Europa e nel mondo, fino all'epoca contemporanea.

Si studierà il concetto di progettazione grafica e logica creativa, l'uso delle tecniche e dei materiali per un progetto editoriale efficace secondo i principi della comunicazione visiva digitale e tradizionale, lo studio progettuale dei rapporti tra testo e immagine, le potenzialità comunicative dei segni e del colore nell'ambito della progettazione editoriale di riviste, libri o siti web.

Si studieranno i fondamenti della tipometria, la composizione del testo, la spaziatura e la forma; i formati, le segnature e le pieghe; i tipi di carta l'acquisizione immagine e la gestione colore.

Si studierà il fenomeno dell'identità editoriale e la nuova frontiera del libro, attraverso la stampa digitale e l'ebook.

Ogni fase dello studio ha l'obiettivo di formare l'allievo ad interfacciarsi con gli strumenti della comunicazione visiva che passano per il mondo dell'editoria cartacea e digitale.

i risultati di apprendimento attesi sono:

Conoscenza e capacità di comprensione

Conoscere e saper comprendere nozioni base o avanzate di progettazione grafica per l'editoria cartacea e digitale.

Conoscenza dei concetti fondamentali della progettazione grafica

Conoscenza delle diverse tecniche di progettazione grafica per l'editoria

Capacità di applicare conoscenza e comprensione

Capacità di saper controllare ed utilizzare software di progettazione grafica ed editoriale (pacchetto Adobe), acquisizione e gestione delle immagini

Capacità di saper gestire le tecniche di realizzazione dell'oggetto grafico sia in digitale che in analogico

Capacità di saper controllare ed utilizzare template per la creazione di siti web

Capacità di saper controllare ed utilizzare software per la pubblicazione di ebook

Autonomia di giudizio

Capacità di formulare valutazioni autonome

Saper raccogliere, modificare ed elaborare dati, modelli, gliglie, immagini, ecc, in autonomia per la realizzazione e creazione di prodotti editoriali

Capacità di analizzare in modo critico quanto prodotto sia individualmente che da terzi sia nell'uso degli strumenti che del risultato ottenuto

Abilità comunicative

Acquisire la terminologia tecnica adeguata alle descrizioni dei prodotti editoriali e dei processi generativi che li riguardano.

Saper comunicare informazioni, nozioni, problemi e soluzioni con il linguaggio opportuno.

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

I vari aspetti del corso e i temi trattati, con la loro realizzazione, sono di fondamentale importanza per quanti desiderino sperimentare, conoscere e approfondire i metodi che sono alla base della progettazione editoriale. Ogni argomento trattato e l'intera fase progettuale e realizzativa del progetto formano l'allievo a proiettarsi verso l'identità di un profilo professionale specifico e caratterizzante. La possibilità di elaborare il proprio progetto partendo da elaborazioni grafiche originali, lo pone nell'ottica del creativo di professione, in grado di trasformare la propria opera in prodotto editoriale per la diffusione sia cartacea che digitale.

PREREQUISITI RICHIESTI

E' richiesta una buona competenza nella capacità di progettazione autonoma e in gruppo. Attitudine alla ricerca editoriale in ambito antico, moderno e contemporaneo. Sono richieste capacità tecniche (dalle grafiche classiche alla gestione di software) di livello più alto rispetto a quelle di base, per essere in grado di schizzare, apprendere, progettare e realizzare metodi di confezionamento del prodotto editoriale, sia cartaceo che digitale.

CONTENUTI DELL'INSEGNAMENTO

MODULO	PERIODO	UNITÀ DI PROGRAMMAZIONE
1° MODULO STORIA DELL'EDITORIA E DEI METODI DI PROGETTAZIONE GRAFICA	NOV. - DIC. ORE - 10	1. Storia dell'editoria moderna
	DIC. - GEN. ORE - 10	2. Storia dell'editoria contemporanea in relazione ai metodi di progettazione
	GEN. - FEB. ORE - 10	3. Teoria dei metodi di progettazione editoriale
	FEB. - MAR. ORE - 10	4. Metodi di progettazione: dalla teoria alla pratica
VERIFICHE INTERMEDIE (TEORIA ED ELABORATI)	DAL 13/02/2023 AL 17/02/2023	Consegna dell'elaborato di approfondimento scritto, su uno dei temi trattati
PAUSA DIDATTICA TRA 1° E 2° MODULO SEMESTRALE	DAL 17/02/2023 AL 06/03/2023	
2° MODULO ELABORAZIONE DEL PROGETTO GRAFICO A SCOPO EDITORIALE (RIVISTA, LIBRO, ILLUSTRATO, GIOCO LIBRO, SITO WEB, EBOOK)	MAR. - APR. ORE - 10	5. Elaborazione del progetto definitivo
	APR. - MAG. ORE - 10	6. Definizione e chiusura degli elaborati
	MAG. - GIU. ORE -	7.
	GIU. - LUG. ORE -	8.
VERIFICA FINALE (ELABORATI)	DAL 15/06/2023 AL 21/06/2023	Verifica degli elaborati grafici
CHIUSURA 2° MODULO	21/06/2023	

ARGOMENTI

UNITÀ	CONTENUTI
1	TEORIA - LEZIONI FRONTALI: Storia dell'editoria dalle prime forme di scrittura al libro a stampa e alle prime forme di progettazione editoriale dell'era moderna PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI: Discussione e primi schizzi su idee inerenti edizioni cartacee o digitali per l'editoria
2	TEORIA - LEZIONI FRONTALI: Storia dei metodi di progettazione grafica dal 700 all'era contemporanea PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI: Discussione e definizione delle idee su ipotetici progetti editoriali
3	TEORIA - LEZIONI FRONTALI: Studio degli elementi costitutivi di un'edizione a stampa o digitale PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI: Stesura dei primi elementi grafici del progetto definitivo
4	TEORIA - LEZIONI FRONTALI: Griglie compositive, acquisizione immagini e gestione colore

	PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI: Costruzione delle griglie e gestione delle immagini
5	TEORIA - LEZIONI FRONTALI: Messa a punto degli elementi di composizione dei testi e delle immagini PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI: elaborazione definitiva del progetto
6	TEORIA - LEZIONI FRONTALI: Metodi di chiusura del progetto. Stampa. Salvataggio per il web. Salvataggio per la consultazione in formato ebook. PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI: Chiusura del progetto
7	TEORIA - LEZIONI FRONTALI: PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI:
8	TEORIA - LEZIONI FRONTALI: PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI:

METODI DIDATTICI

La prassi laboratoriale si avvarrà della conoscenza metodologica di strumenti, mezzi, supporti e materiali tipici della stampa per l'editoria, dall'acquisizione della manualità delle tecniche manuali a quelle digitali, fino alla sperimentazione delle più innovative pratiche tecnologiche e multimediali della contemporaneità, in particolar modo negli aspetti editoriali e di ricerca propri del processo divulgativo dell'immagine in ambito visivo. Partendo dalle conoscenze teoriche, l'allievo svilupperà il proprio progetto editoriale e lo realizzerà con l'utilizzo della tecnica più adeguata, dall'analogica alla digitale. Il lavoro finale terrà conto dell'elaborazione grafica, la scelta della carta, la riproduzione del colore, la confezione e la finitura del prodotto. Edithing, impaginazione, gabbia, copertina, studio della marca, packaging, correzione delle bozze, apparati, aggiungeranno valore all'elaborato finale.

BIBLIOGRAFIA

- F. Achilli, Fare Grafica Editoriale, Editrice bibliografica, Milano, 2018
Lupia, Tavosanis, Gervasi; Editoria digitale; UTET, De Agostini; Novara, 2011
R. Arneim, Arte e percezione visiva, Feltrinelli, Milano, 1962.
W. Benjamin, L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica, Einaudi, 1966.
B. Munari, Design e comunicazione visiva, Laterza, Bari, 1993.

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	20	0	10	0
ESERCITAZIONE	10	20	5	20
ATTIVITÀ DI PROGETTO / RICERCA	10	30	5	20
TOTALE (*)	40	50	20	40

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:

1° MODULO: - Studio del settore editoriale e scelta di una tipologia di prodotto editoriale da sviluppare durante la prima parte del corso. - Idee e schizzi di progettazione sulla tipologia di prodotto editoriale scelto. Presentazione della cartella.

2° MODULO: - Bozzetti preparatori definitivi e schemi progettuali per il lavoro d'esame. - Ricerca scritta su un argomento a scelta, riguardante un tema trattato durante le lezioni teoriche.

MODALITÀ DI PRESENTAZIONE DEL MATERIALE RICHIESTO ALL'ESAME

1. L'allievo presenterà una tesina scritta su un argomento teorico in linea con il proprio progetto editoriale. La tesina dovrà essere di almeno 7 pagine A4, motivando la scelta dell'argomento in relazione al personale percorso di ricerca grafica, completo di note bibliografiche.
2. Per la parte inerente la fase progettuale, l'allievo dovrà presentare la cartella con tutte le fasi del proprio lavoro di progettazione e di ricerca.
3. Per la sezione inerente la presentazione del progetto, l'allievo completerà e chiuderà il prodotto editoriale presentandolo in ogni sua parte.