

INSEGNAMENTO	DOCENTE	CFA
S-Tecnologie e applicazioni digitali	Naticchioni Silvia	10

### **OBIETTIVI FORMATIVI E RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI**

Il corso di Tecnologie e Applicazioni digitali offre un percorso che combina conoscenze teoriche e pratiche. Lo studente, attingendo dalla teoria editoriale, grafica e composizione si dedicherà alla produzione di una fanzine e del merchandising abbinato. Lo spunto di partenza può essere libero, ammesse tecniche sia manuali sia digitali di illustrazione così che propria arte si faccia rivista e merchandising, tenendo conto delle regole di composizione e produzione dei cartacei.

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

#### Conoscenza e capacità di comprensione

- conoscere e padroneggiare le regole compositive e della gerarchia visiva per produzioni cartacee da 1 a x facciate (ritmo, enfasi, contrasto, bilanciamento, eccetera)
- produzione della fanzine e di prodotti collegati padroneggiando le diverse tecniche di stampa in particolare abbondanze e fustella.

#### Capacità di applicare conoscenza e comprensione

- capacità di controllare il flusso di lavoro
- gestione dell'applicazione InDesign
- creare un rough
- creare una bozza
- definire colori, font, immagini e icone più appropriate per il proprio progetto
- preparazione dell'esecutivo tenendo conto dei vincoli legati alla stampa (abbondanze, quadricromia, numero facciate, eccetera)
- definire il proprio target in virtù della distribuzione della fanzine e del merchandising collegato

#### Applicazione UI-UX design

- conoscere e definire il problema da risolvere
- conoscere e definire il target di riferimento (target audience, target personas)
- trovare la soluzione al problema per cui si sta progettando
- differenza tra UI e UX design
- definizione interfaccia utente appropriato

#### Autonomia di giudizio

- capacità di formulare valutazioni autonome
- capacità di raccogliere e rielaborare dati e ispirazioni

#### Abilità comunicative

Capacità di esporre il progetto, i plus che lo rendono efficace e i passaggi effettuati per svilupparlo

#### Capacità d'apprendimento

Capacità di acquisire nozioni, raccogliere input e saper discernere, in modo critico, le informazioni utili da quelle ridondanti per il proprio progetto, nonché, in maniera autonoma, sfruttare gli strumenti forniti per sviluppare la soluzione al problema.

### **APPORTO SPECIFICO AL PROFILO PROFESSIONALE / CULTURALE**

Dal concept iniziale alla progettazione finale comprensiva di stampa e rilegatura, lo studente sarà formato per utilizzare in autonomia i concetti fondamentali della grafica e dell'impaginazione.

Verrà inoltre introdotto alla gestione dei file di stampa, delle fustelle e del merchandising associato alla zine, predisponendo e gestendo in toto un progetto creativo che riguarda sia il cartaceo sia l'oggettistica. Grazie alle conoscenze acquisite lo studente sarà in grado di inserirsi in tutti gli ambiti lavorativi legati alla comunicazione, la grafica e il design

## SVILUPPO APP - UI/UX DESIGN

In un mondo sempre più rapido nella domanda, un mondo basato per lo più sull'immagine, il corso si prefigge di rendere gli studenti autonomi nel definire, disegnare e progettare un'applicazione per computer o smartphone. Un'applicazione che risponda a problemi reali e che sia accessibile e inclusiva nel suo utilizzo.

Tramite l'acquisizione di competenze nuove e trasversali lo studente sarà in grado di

- utilizzare software per la creazione di applicazioni mobili (Adobe XD),
- individuare, analizzare e rielaborare in maniera autonoma il proprio target di riferimento per il quale sviluppare un'applicazione risolutiva,
- padroneggiare la teoria grafica che sottintende la scelta di colori, font, icone, pulsanti e tutto ciò che concorre alla riuscita del progetto perché sia risolutivo e utilizzabile.

Grazie alle conoscenze acquisite lo studente sarà in grado di inserirsi in ambito lavorativo relativo alla comunicazione, grafica e il design delle interfacce.

## PREREQUISITI RICHIESTI

Nessun prerequisito richiesto o vincolante, gradita conoscenza di base di grafica: Photoshop, Illustrator e InDesign

## CONTENUTI DELL'INSEGNAMENTO

MODULO	PERIODO	UNITÀ DI PROGRAMMAZIONE
1° MODULO	NOV. - DIC. ORE - 12	1. Introduzione al corso editoria + Introduzione al corso - criteri di composizione grafica - editoria multimediale
	DIC. - GEN. ORE - 8	2. Gabbie - griglie - composizione - gerarchia visiva
	GEN. - FEB. ORE - 12	3. Come trarre ispirazione - il ritmo nell'impaginazione + Target - buyer personas - definizione problema
	FEB. - MAR. ORE - 16	4. Cover fanzine - criteri di impaginazione - colori - font + font - palette colori - pittogrammi - immagini d'agenzia - UI kit
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 - 18	5. criteri di composizione grafica - Differenza UI - UX design - Flusso di lavoro - uso Adobe DX
	APR. - MAG. ORE - 16	6. Esercitazione pieghevole 4 ante - Stampa e fustella - definizione problema - definizione soluzione
	MAG. - GIU. ORE - 10	7. Dalla zine al merchandising - Creazione interfaccia
	GIU. - LUG. ORE - 8	8. Risografia - Conclusione del progetto - Verifica di usabilità, link, settaggi
VERIFICA FINALE (ELABORATI)	DAL 15/06/2023 AL 21/06/2023	
CHIUSURA 2° MODULO	21/06/2023	

## ARGOMENTI

UNITÀ	CONTENUTI
1	<p>TEORIA - LEZIONI FRONTALI: cos'è una fanzine - criteri di composizione grafica - griglie e gabbie - numeri magici: 1,414 e 1,618 - segmento aureo</p> <p>PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI: Applicazione composizione grafica e regole auree in InDesign</p>
2	<p>TEORIA - LEZIONI FRONTALI: Casi studio per comprendere le differenze tra i progetti - definizione del flusso di lavoro Gabbia nell'UI design - dimensioni interfaccia - introduzione a Adobe DX - definizione del flusso di lavoro</p> <p>PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI: Esercitazione pratica con gabbie e griglie Esercitazione pratica con gabbie e griglie in Adobe XD</p>
3	<p>TEORIA - LEZIONI FRONTALI: Come trarre ispirazione. Teoria del ritmo e della narrazione, casi studio albi senza parole Definizione di "human centered design", definizione del target, delle buyer personas e degli stakeholders</p> <p>PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI: Esercitazione sul ritmo nell'impaginazione Definizione del problema che si vuole risolvere</p>
4	<p>TEORIA - LEZIONI FRONTALI: Regole compositive Componenti dell'interfaccia utente: tipografia, icone, colori, layout</p> <p>PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI: Esercitazione sulla cover: come definire il soggetto più appropriato, colori font Definizione proprio board</p>
5	<p>TEORIA - LEZIONI FRONTALI: Criteri di composizione: crocini e abbondanze Differenze UI-UX design - workflow - Adobe XD</p> <p>PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI: Uso Adobe InDesign Uso XD: tavolo di lavoro, gestione risorse</p>
6	<p>TEORIA - LEZIONI FRONTALI: Dalla zine al merchandising Come trovare il problema da risolvere - empathy map - mappa del percorso del cliente/utente</p> <p>PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI: Esercitazione pieghevole 4 ante per un evento internazionale Definizione del proprio problema - creazione di una struttura di base</p>
7	<p>TEORIA - LEZIONI FRONTALI: Dalla zine al merchandising Definizione esperienza utente - creazione interfaccia</p> <p>PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI: Esercitazione sulla fustella: sticker e segnalibro Creazione interfaccia utilizzando strumenti e processi fin qui appresi</p>
8	<p>TEORIA - LEZIONI FRONTALI: Risografia. - cos'è - come funziona - preparazione file di stampa - differenza con stampa off-set Integrazione del kit dell'interfaccia - verifica link</p> <p>PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI: Creazione prototipo</p>

## METODI DIDATTICI

Sono previste lezioni frontali basate sul continuo dialogo ed esercitazione pratica di quanto proposto con la teoria

## BIBLIOGRAFIA

Nessuna bibliografia di riferimento, le informazioni necessarie saranno date nel corso delle lezioni

## 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	26		24	
ESERCITAZIONE	14	45	14	30
ATTIVITÀ DI PROGETTO / RICERCA	8	30	14	45
TOTALE (*)	48	75	52	75

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:

Durante il corso saranno proposte esercitazioni a dimostrazione della comprensione degli argomenti principali, si richiede la consegna degli elaborati in forma digitale.

## MODALITÀ DI PRESENTAZIONE DEL MATERIALE RICHIESTO ALL'ESAME

Presentazione della propria fanzine stampata e presentazione dei prodotti di merchandising in digitale riuniti in una pagina e-commerce (in .pdf o .jpg)

Per l'applicazione: presentazione della propria applicazione e del materiale prodotto durante il corso sotto forma di board (in .pdf o .jpg)