

## ALTA FORMAZIONE PROFESSIONALE

Tecnico Superiore Grafico  
per la Comunicazione Multicanale  
TAG 2018

UF02

### PROGETTAZIONE GRAFICA

64 ore – I semestre

*Docente: Stefano Borgogno*

---

#### **Processo di riferimento:**

- Progettazione e comunicazione grafica
- Produzione multicanale del prodotto

#### **Competenze tecnico-professionali del Referenziale Professionale:**

- Formulare proposte di prodotti interpretando i bisogni del cliente e valutando le implicazioni economiche delle diverse soluzioni
- Progettare prodotti di comunicazione pianificando l'impiego delle tecnologie e integrando diversi processi di produzione
- Realizzare il prodotto grafico impiegando tecnologie evolute di realizzazione e considerando le specifiche caratteristiche dei diversi canali comunicativi

#### **Abilità del Referenziale Professionale:**

- Individuare tipologie di prodotto in rapporto a target / esigenze di clientela
- Applicare tecniche di formalizzazione dell'idea grafica
- Applicare le tecniche della comunicazione visiva
- Applicare le corrette regole tipografiche e di design
- Differenziare la comunicazione a seconda dei destinatari

#### **Conoscenze del Referenziale Professionale:**

- Elementi di customer satisfaction

- Tecniche di ascolto e di comunicazione
- Il lavoro di gruppo
- Caratteristiche e peculiarità dei diversi media
- Il cross-media Publishing
- Elementi di colorimetria
- Lettering
- Regole tipografiche
- Elementi di progettazione tecnica ed estetica degli stampati
- Packaging
- Comunicazione professionale

**Competenze generali di base non incorporate nelle competenze tecnico-professionali:**

- (non previste)

**Abilità relative alle competenze generali di base:**

- (non previste)

**Conoscenze relative alle competenze generali di base:**

- (non previste)

**Obiettivi finali:**

L'Unità Formativa ha l'obiettivo di fornire agli studenti le nozioni teorico-pratiche della fase progettuale di un prodotto grafico.

**Requisiti di accesso:**

Possedere le competenze di base della progettazione grafica.

**Sono previste attività iniziali di recupero di conoscenze di base?**

Sì

**Contenuti:**

**1. Presentazioni temi al gruppo classe**

Lavoro a gruppi – itinerante - 6 presentazioni (1 ora per 2 gruppi a lezione) + esempio. A gruppi di 2 o 3 gli studenti dovranno presentare nelle lezioni successive un argomento ai colleghi attraverso slide video o workshop dedicati. Dimostrazione di presentazione di un prodotto grafico o video (esterno).

**I possibili temi:**

- Correnti artistiche: Futurismo - Dadaismo - Costruttivismo – Bauhaus - Illusioni ottiche - Surrealismo
- Corporate Identity: Logo design - Branding
- Editorial design: layout e griglie, i supporti digitali
- Print: tecniche di stampa in chiave artistica e comunicativa
- Letterpress - Serigrafia - Cianografia
- Tipografia - storia, attualità e sviluppi futuri
- Big Graphics: grafica contestualizzata, segnaletica e iconografia

- Illustrazione: must, trend e nuovi stili
- Poster design - storia, attualità e sviluppi futuri
- Packaging
- Infografica
- Motion Graphic
- Interactive design
- Social e self promotion: canali e potenzialità

Designers e artisti: Max Huber - Paul Rand - Milton Glaser - David Carson  
 Alex Steinweiss - Massimo Vignelli - Paula Sher - Stefan Sagmeister  
 Steven Heller - Armin Hofmann - Wim Crouwel - Saul Bass - Pentagram  
 Irma Boom - Louise Fili - Hermann Zapf - Noma Bar - Nicholas Feltron - Escher  
 - Magritte - Man Ray

## 2. Poster design

Lavoro individuale - 16 ore in classe (di cui 2 di esposizione alla classe)  
 Basandosi su articoli di giornale/siti (Internazionale - Wired) rappresentare attraverso l'illustrazione o la tipografia il messaggio principale attraverso l'utilizzo di tecniche digitali o manuali e con l'ausilio di diversi materiali: corda, nastro, carta, cartone, foglie, fiori, legno, materiali organici, cibo, utensili o altro per la realizzazione del visual o del titolo.

Workshop (inizio e realizzazione finale?) di serigrafia come chiave semplificativa per lavorare con tinte piatte, 2 o 3 colori massimo per la possibile stampa con 1 o 2 telai. Elementi da inserire: titolo, payoff, autore articolo, testata, data, studente e corso.

Lezione specifica sulla tipografia o illustrazione editoriale (esterno).

## 3. Logo/Identity design

Lavoro a gruppi - 16 ore in classe (di cui 2 di esposizione alla classe)  
 Approccio con metodo alla realizzazione di un'identità visiva: briefing, brainstorming, analisi dei dati raccolti, elaborazione delle informazioni, mood-board, identificazione degli elementi chiave, scelte stilistiche, soluzione visiva, prove di utilizzo, declinazioni ed applicazioni. Creazione di un'identità e logo declinabile e payoff (cliente: AF del Verde / Bevande della Fondazione E. Mach). Comprendendo l'importanza di una promozione multi-canale per un possibile cliente creazione degli applicativi cartacei e online.

## 4. Sito web desktop / mobile UI UX

Lavoro a gruppi - 16 ore in classe (di cui 2 di esposizione alla classe)  
 Progettazione di un sito web o webapp / software: in versione desktop e mobile, ideazione dell'interfaccia utente e degli elementi grafici in base all'esperienza degli utenti ed al target. Scelta dei componenti (menu e barre di navigazione, pulsanti, tipografia, icone, avatar, tabelle, form, modali, tabs, dropdown, breadcrumbs, indicatori, badges, liste, cards, check box).

Identificazione di un possibile cliente e relativi utenti finali

## **5. Esame: presentazione del Portfolio e dello Sketchbook**

Lavoro individuale

Progettazione e realizzazione del portfolio personale in versione cartacea ed eventualmente anche digitale, espandibile in futuro con altri lavori.

Valorizzazione delle proprie competenze ed esperienze con esposizione delle scelte stilistiche e pratiche del prodotto finale e dei precedenti progetti testimoniate nello Sketchbook personale.

### **Possibili interventi di co-docenza:**

4 > Comunicazione

1 > Esempio di presentazione di un prodotto grafico

4 > Serigrafia

1 > Illustrazione editoriale

1 > Tipografia

### **Modalità di valutazione:**

Modalità di presentazione dei progetti al docente e al gruppo classe.

Valutazione dei progetti realizzati durante il corso a gruppi ed individuali.

Colloquio individuale, prova scritta, prova pratica, partecipazione.

### **Situazioni formative:**

Lezioni frontali in aula, formazione in aula informatica, progetti di lavoro in autonomia e in gruppo, esperienze in laboratorio.

### **Testi di riferimento:**

Dispense e slide fornite dal docente.

Si consigliano i seguenti libri:

*Il Canone Vignelli* – Massimo Vignelli

*The modernist* – Gestalten

*Graphic Design Referenced* – Rockport

*Il manuale del graphic design* – Zanichelli

*Typography Sketchbook* - Steven Heller

*Logo design love* - David Airey

### **Note:**

Ogni studente elaborerà un proprio sketchbook che verrà valutato durante il percorso.