



Accademia di Belle Arti Sanremo

CORSO DI STUDI:

INSEGNAMENTO: ABPR19 - GRAPHIC DESIGN - PROGETTAZIONE GRAFICA

CFA: 6 - 60 ore

Tipologia: Lezioni teoriche, esercitazioni laboratoriali, revisioni di progetto.

ANNO DI CORSO: 2023/2024

NOME DOCENTE: SABRINA RUBETTI

Indirizzo e-mail: sabrinarubetti@gmail.com

Orario ricevimento: giovedì dalle 17.00 alle 18.00

Il professore è disponibile a concordare orari personalizzati sulla base delle esigenze degli studenti concordandoli con la segreteria). Poiché il docente può occasionalmente essere occupato per altri impegni, è preferibile avvertire anticipatamente della propria intenzione a partecipare al ricevimento.

In ogni modo è sempre possibile concordare un ricevimento prima o dopo la lezione previo appuntamento con il docente.

RISULTATI DI APPRENDIMENTO DELL'INSEGNAMENTO

Obiettivi generali del corso: L'obiettivo formativo del corso è quello di fornire allo studente le conoscenze di base riguardo la progettazione grafica ed editoriale attraverso una serie di esercitazioni volte alla realizzazione del progetto finale, ossia la realizzazione di una serie di artefatti grafici comunicativi volti a comunicare, a partire da un brief dato, un sistema di identità visiva.

Questo corso si prefigge i seguenti obiettivi: Il punto di partenza sarà un'analisi dei principi legati al basic design per poi procedere con approfondimenti riguardo formati UNI, editoriali, signature tipografiche; layout, griglie di impaginazione, apparati visivi (testo e immagini); verrà posta particolare attenzione riguardo la tipografia, l'anatomia del carattere e i sistemi di classificazione dei caratteri. Verranno dedicate lezioni frontali alla storia del progetto grafico, dalle sue radici ai giorni nostri con focus sulle correnti di pensiero e sull'evoluzione del concetto di identità visiva nel tempo. Verranno inoltre introdotti degli approfondimenti sui protagonisti della grafica italiana nei vari ambiti relativi al progetto grafico. Durante il corso verranno svolte delle esercitazioni allo scopo di fornire allo studente le conoscenze e gli strumenti necessari al fine della realizzazione del progetto.

L'insegnamento ha l'obiettivo di far conseguire allo studente i seguenti risultati di apprendimento

Con riferimento alla conoscenza e capacità di comprensione

- Lo studente conosce tecniche e strumenti grafici per la realizzazione dei propri progetti grafici;

Con riferimento alla conoscenza e capacità di comprensione applicate

- Lo studente sa utilizzare le tecniche e gli strumenti appresi per autopromuoversi;

Con riferimento alle abilità comunicative

- Lo studente in autonomia, opera e comunica le scelte progettuali effettuate per visualizzare le idee e comunicare i progetti, sviluppando abilità comunicative e capacità di giudizio verso il proprio operato



Accademia di Belle Arti di Sanremo

Via Val del Ponte n.34 - 18038 SANREMO (IM)

Segreteria 0184/668877 e 0184/514955



Accademia di Belle Arti Sanremo

PROGRAMMA DETTAGLIATO

Di seguito vengono indicate le unità didattiche in cui si articola il corso:

Nucleo tematico n°1 - Storia della grafica

Nucleo tematico n°2 - Brand, Branding e brand Identity, studio dell'identità visiva

Nucleo tematico n°3 - La comunicazione con i social network

Syllabus delle Lezioni

Lezione 1 - INTRODUZIONE AL CORSO

- Presentazione del corso e della docente attraverso la visione del proprio portfolio, utile per introdurre temi come la visual identity e il logo design.
- Visione e spiegazione della linkografia (risorse online gratuite) utili per affrontare il corso
- Bibliografia di approfondimento del corso

Lezione 2 - I SOFTWARE NELLA GRAFICA

- Pacchetto Adobe e le immagini digitali;
- *ESERCITAZIONE CON PACCHETTO ADOBE*

Lezione 3 - L'EVOLUZIONE DEL CONCETTO DI PROGETTAZIONE — DA GUTENBERG AI GIORNI NOSTRI

Lezione 4 - 15 NOMI IN 150 ANNI

- Approfondimento sulla grafica del Made in Italy

Lezione 5 - BRAND, BRANDING E BRAND IDENTITY:

- È il momento di fare chiarezza su tutti questi termini, che spesso vengono confusi o usati come sinonimi (alcuni lo sono), e spiegarne il loro significato.

Lezione 6 e 7 - IL LOGO DESIGN:

- Il logo design, dallo sketching alla presentazione dello stesso con mockup.
- I loghi delle grandi aziende, analisi dei loro significati.

Lezioni 8 - PRINCIPI DI PERCEZIONE VISIVA: LA GESTALT

- Secondo la psicologia della Gestalt, ciò che percepiamo non è una somma di elementi, ma una sintesi della realtà. Nella percezione del mondo esterno, insomma, noi non cogliamo delle semplici somme di stimoli sensoriali, ma percepiamo l'insieme, che è qualcosa di più e di diverso della semplice somma degli elementi.
- *ESERCITAZIONE: Logo Design*



Accademia di Belle Arti di Sanremo

Via Val del Ponte n.34 - 18038 SANREMO (IM)

Segreteria 0184/668877 e 0184/514955



Accademia di Belle Arti Sanremo

Lezione 9 - IL COLORE:

- Come scegliere una palette di colori, studio della color wheel e utilizzo delle immagini per evincere una palette colori armoniosa.

Lezione 10 - LE FONT:

- Le font, come sceglierle e il loro impatto visivo.

Lezione 11 - LE IMMAGINI:

- Come creare un'efficace moodboard
- **ESERCITAZIONE: *Personal Moodboard***

Lezioni 12 - 13 - IMPAGINATI E PRINCIPI DI GRAFICA EDITORIALE

- Senza una griglia di partenza, un progetto grafico nasce disordinato e risulta agli occhi di chi lo guarda di difficile comprensione e quindi non comunica.
- **ESERCITAZIONE: *L'impaginazione in gabbia.***
- È il processo di creazione di un layout accattivante, ma soprattutto funzionale, chiaro, unico e allo stesso tempo leggibile. Ha un grande impatto sul modo in cui le informazioni scritte vengono lette e interpretate dai lettori.
- **ESERCITAZIONE: *Le copertine dei libri.***

Lezioni 14 - ARCHETIPI DEL BRAND

- Cosa sono gli Archetipi, come distinguerli in funzione delle loro caratteristiche principali e perché rappresentano utili strumenti nel definire il Personal Brand.

Lezioni 15 - COMUNICAZIONE ONLINE: INSTAGRAM

- Ogni account nasce da una passione.

Lezioni 11 - WORKSHOP:

- Ideare e creare l'immagine del proprio brand e trasmettere con chiarezza la propria brand identity: progettare il proprio marchio e l'impostazione del proprio moodboard personale, utilizzando i software Adobe (InDesign, Photoshop).

Lezioni 12 - WORKSHOP:

- Ideare e creare l'immagine del proprio brand e trasmettere con chiarezza la propria brand identity: progettare il proprio marchio e l'impostazione del proprio moodboard personale, utilizzando i software Adobe (InDesign, Photoshop).

EVENTUALI PROPEDEUTICITÀ CONSIGLIATE

- Interesse per la logica come capacità di analisi per trovare soluzioni, capacità di confronto relazionale.
- Conoscenza dei programmi Indesign, Illustrator, Photoshop.

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO ESAME

L'esame si svolge in modalità orale per quanto concerne la presentazione del book/portfolio/progetto che deve essere necessariamente corredato di concetti stilistici e tecnici, scritti in maniera appropriata.

Voto sulla ricerca progettuale svolta durante il corso. È obbligatoria la revisione del progetto, non sono ammessi studenti senza progetti revisionati.





Accademia di Belle Arti Sanremo

CRITERI DI VALUTAZIONE DELL'APPRENDIMENTO

- Con riferimento alle conoscenze e capacità di comprensione l'esame finale valuterà l'acquisizione da parte dello studente delle nozioni fondamentali relative agli argomenti elencati nel programma dettagliato dell'insegnamento.
- Con riferimento all'applicazione delle conoscenze e capacità acquisite l'esame finale valuterà la capacità dello studente di collegare i diversi concetti e temi trattati e più in generale la capacità grafiche e di sintesi acquisite.
- Con riferimento alle abilità comunicative, l'esame finale valuterà, oltre ai contenuti delle risposte, anche la capacità di utilizzare con appropriatezza i termini del linguaggio specialistico e di esporre efficacemente gli argomenti studiati.

CRITERI DI ATTRIBUZIONE DEL VOTO FINALE

Sulla base dei criteri di valutazione sopra indicati, l'attribuzione del voto finale avviene attraverso i seguenti criteri:

- 1) Criteri di attribuzione del voto alla prova scritta:
 - a) le risposte alle domande aperte sono valutate su scala 0-3 punti, secondo i seguenti criteri:
 - 0 = risposta mancante, errata o priva di elaborazione personale;
 - 1 = prevalere complessivo di elementi non corretti con isolati spunti corretti;
 - 2 = contestualizzazione della risposta corretta, ma con presenza di elementi non corretti o esposta in modo non efficace o incompleto;
 - 3 = risposta corretta, ben esposta;
 - c) le esercitazioni sono valutate su una scala 0-5 punti
- 2) Criteri di attribuzione del voto alla prova orale:
 - a) 0/30 – 17/30: prevalenza di argomentazioni non corrette e/o incomplete e scarsa capacità espositiva;
 - b) 18/30 – 21/30: prevalenza di argomentazioni corrette adeguatamente esposte;
 - c) 22/30 – 26/30: argomentazioni corrette e ben esposte;
 - d) 27/30 – 30/30 ed eventuale lode: conoscenza approfondita della materia ed elevata capacità espositiva, di approfondimento e di rielaborazione.

MATERIALE DIDATTICO

Gli studenti sono tenuti a completare la preparazione per l'esame integrando le lezioni frontali con i seguenti **testi consigliati**:

Il libro del Layout di Gavin Ambrose e Paul Harris, edizione Zanichelli

Design thinking di Gavin Ambrose e Paul Harris, edizione Blumsbury

Just my type di Simon Garfield

La trama lucente di Annamaria Testa, edizione Rizzoli





Accademia di Belle Arti Sanremo

MATERIALI UTILI PER LA PARTE GRAFICA:

Durante le lezioni verranno forniti slide e approfondimenti

ATTIVITÀ DIDATTICHE

Attività frontale (ore di impegno stimato per lo studente):

- N. 20 ore di lezioni;

Attività di Esercitazione (ore di impegno stimato per lo studente):

- N. 20 ore di esercitazioni

Attività di autoapprendimento (ore di impegno stimato per lo studente):

- N. 20 ore per disegnare, ricercare e organizzare il lavoro
-

CONSIGLI DEL DOCENTE

