UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI DI MILANO-BICOCCA

COURSE SYLLABUS

Digital Graphic Design

2627-1-F9202P013

Area di apprendimento

Studio delle modalità e degli strumenti mediante i quali si attua la comunicazione

Obiettivi formativi

Conoscenza e comprensione

- Aspetti generali del design della comunicazione.
- Aspetti teorici e progettuali del graphic design e dei suoi diversi linguaggi
- Aspetti tecnici e tecnologici del graphic design.
- Comprensione e analisi di artefatti grafici.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione

- Applicare un giudizio critico alla composizione di un artefatto grafico..
- Comprendere e applicare i principi della psicologia della percezione nella progettazione visiva.
- Valutare come le tecnologie influenzano la progettazione di artefatti grafici.
- Gestire un progetto grafico dal brief alla realizzazione degli esecutivi stampati e digitali.
- Attraverso alcune esercitazioni individuali viene stimolata la capacità di applicare le conoscenze acquisite.

Autonomia di giudizio

- Il percorso didattico rafforza la capacità di assumere decisioni progettuali in modo consapevole e motivato. Le esercitazioni individuali iniziali stimolano lo sviluppo di un'autonomia critica nell'elaborazione di scelte progettuali e formali. Oltre alla capacità di collaborare, il progetto di gruppo (composto da 3/4 persone) favorisce inoltre la selezione e l'applicazione di strategie visive efficaci, orientate al raggiungimento di obiettivi comunicativi complessi.

- Dovendo ideare l’identità visiva per una mostra dedicata a un graphic designer, gli studenti sono chiamati a sviluppare concept e soluzioni grafiche adeguate a rappresentarne il lavoro del grafico scelto. L’autonomia di giudizio è ulteriormente stimolata tramite discussioni in classe e in gruppo, nonché attraverso la scelta dei contenuti da valorizzare nel progetto.
- Viene inoltre incoraggiata una capacità di osservazione critica attraverso l’analisi di artefatti grafici presenti nella quotidianità.

Abilità Comunicative

- Gli studenti acquisiscono strumenti per comunicare efficacemente le proprie idee progettuali, attraverso il linguaggio visivo (nelle esercitazioni e nel progetto di gruppo), e la presentazione orale, sviluppando la capacità di argomentare le proprie scelte tramite discussioni in classe e in gruppo.

Capacità di apprendimento

- Il corso favorisce la capacità di apprendere in modo autonomo, stimolando la curiosità progettuale, l’aggiornamento continuo su strumenti e linguaggi visivi e il collegamento tra teoria e pratica. Le attività di laboratorio permettono di applicare i principi teorici attraverso l’uso di software di computer grafica.
- Gli studenti sviluppano inoltre abilità di ricerca visiva e concettuale, fondamentali per affrontare il progetto finale. L’indagine personale su un graphic designer permette di approfondire metodi, stili e approcci differenti, stimolando una progressiva autonomia nell’apprendimento e nella costruzione di un proprio linguaggio visivo.

Contenuti sintetici

Il corso di Graphic Design per il Digitale è mirato a fornire allo studente una conoscenza storica, tecnica e progettuale dei principi del graphic design e dei suoi diversi linguaggi, come il layout, il colore, la tipografia e il linguaggio delle immagini.

Programma esteso

- Breve storia del Graphic Design
- Tipografia: tipometria e lettering
- Colore
- Layout e composizione
- Il linguaggio delle immagini e le metafore visive
- Design della comunicazione e identity design
- Le tecnologie del graphic design: dalla stampa al video
- Progettazione e realizzazione di artefatti grafici

Prerequisiti

Tra i prerequisiti, le conoscenze e le competenze di base richieste agli studenti si raccomanda l’interesse per la storia dell’arte, la grafica e la comunicazione visiva in tutte le sue forme.

Metodi didattici

L’insegnamento sarà erogato con differenti modalità didattiche:

- 28 ore di lezioni frontali svolte in modalità erogativa e interattiva, sia in presenza sia da remoto (per circa il 25%).
- 24 ore di lezioni di laboratorio svolte in modalità erogativa e interattiva, sia in presenza sia da remoto (per circa il 25%).

Modalità di verifica dell'apprendimento

La modalità d’esame prevede una parte pratica e una teorica.

Parte progettuale:
Verrà chiesto agli studenti l’elaborazione di un progetto grafico (individuale o di gruppo).

Parte teorica:
L’esame scritto si comporrà di un questionario a risposte chiuse (scelta multipla) e a domande aperte.

Testi di riferimento

Informazioni dettagliate circa il materiale didattico saranno pubblicate sulla relativa pagina del sito e-learning.

Sustainable Development Goals

ISTRUZIONE DI QUALITÁ