

**GRAPHIC DESIGN (ABPR19)**  
prof. Girotti Rossano

a.a. 2022/2023

Graphic Design per i Corsi di:

Moda e Costume n. ore 75 (6 CFA)

Grafica D'arte e Illustrazione n. ore 100 (8 CFA)

Grafica Multimediale n. ore 100 (8 CFA)

**OBIETTIVI**

Il corso è finalizzato allo sviluppo delle capacità individuali dello studente nell'organizzazione della prassi progettuale della comunicazione e dell'editoria. Il percorso di conoscenza avverrà attraverso lezioni teorico-pratiche e acquisizioni tecniche specifiche per una completa autonomia nella progettazione improntata sulla comunicazione e gli elementi che la costituiscono. Alla fine del corso gli studenti raggiungeranno le competenze riguardanti il sapere e abilità del graphic designer, che propone la comunicazione ogni volta diversa per contenuti in base alla committenza. La conoscenza della metodologia progettuale (dalla comunicazione visiva al rispetto dell'utente e all'approfondimento dei contenuti), sono gli strumenti necessari che agevolano il processo creativo e consentono l'acquisizione di un criterio rigoroso pur lasciando spazio all'intuizione e all'immaginazione.

**CONTENUTI**

Panoramica sull'importanza della progettazione grafica e illustrazione di esempi di elaborati grafici cartacei e su device multimediali.

Contenuti specifici:

**01. Il layout**

- Che cosa è
- Qual è lo scopo della griglia di impaginazione
- Elementi della griglia di impaginazione
- Elementi della pagina
- Griglia di Gutenberg
- Gabbia ottenuta con la sezione aurea
- Esempi di duttilità delle griglie
- Esercitazioni con utilizzo di software specifici per l'impaginazione professionale

**02. Il Font**

- Categorie dei Font

- Caratteristiche del font
- Emozione del font
- Leggibilità
- Fruibilità
- Allineamento
- La famiglia dei font
- Esercitazioni con utilizzo di software specifici per il disegno vettoriale

### 03. Il colore

- Psicologia del Colore
- Cerchio di Itten
- Relazioni cromatiche
- RGB e CMYK
- Creazione della palette
- Esercitazioni con utilizzo di software specifici per il disegno vettoriale e raster

### 04. Gerarchia dei contenuti

- Allineamento
- Vicinanza
- Contrasto
- Ripetizione

### 05. I principi della Gestalt

- Somiglianza
- Continuità
- Simmetria
- Chiusura
- Destino comune
- Regione comune
- Prossimità

### 06. Identità visiva e percezione del marchio

- Riconoscibilità del brand
- Qualità percepita
- Reputazione e immagine
- Posizionamento
- Attrattività
- Case studies

### 07. Gli elementi dell'identità visiva

- Il logo
- Il sistema di colori
- I caratteri tipografici

### 08. Il logotipo

### 09. Il lettering

### 10. Il Packaging

### 11. Esempi di progetti

## PREREQUISITI

Nessuno.

Durante il corso si alterneranno lezioni teoriche e pratiche, queste ultime votate alla conoscenza e all'utilizzo di software specifici all'impaginazione professionale ed al disegno vettoriale. Nel corso si utilizzeranno nello specifico Adobe Illustrator, Adobe InDesign o relativi software Affinity.

## BIBLIOGRAFIA

- D. Baroni, M. Vitta, *Storia del design grafico*, ed. Longanesi
- G. Federle, *Elementi di progettazione grafica*, ed. Clitt
- M. Spera, *Abecedario del grafico (La progettazione tra creatività e scienza)*, ed. Gangemi
- R. Guaricci, *Metodologia progettuale del graphic design*, ed. Hoepli
- S. Heller e L. Talarico, *Graphic. Gli sketchbook dei più grandi designer del mondo*, ed. L'ippocampo

- D. Scott, Atlante cromatico (Prontuario dei colori), ed. Zanichelli
  - B. Munari, Artista e designer; Da cosa nasce cosa; Design e comunicazione visiva; Arte come mestiere; Fantasia; ed. Economica Laterza
  - S. Garfield, Sei proprio il mio typo-La vita segreta delle font, ed. Salani per Ponte alle Grazie
- Altro materiale: Saranno distribuiti dei file PDF sui processi di lavoro.

## ESAME FINALE

Valutazione degli elaborati grafici assegnati come esercitazioni durante l'anno di corso. Relazione sul processo progettuale di un progetto specifico assegnato come applicazione totale dell'insegnamento.

## DOCENTE

Rossano Girotti ha esplicato parte della sua attività professionale nella progettazione e realizzazione grafica per eventi fieristici, ed esposizioni internazionali per il gruppo industriale iGuzzini illuminazione S.p.A., curando per venti anni i layout grafici degli showroom in tutte le filiali nazionali ed internazionali e realizzandone i cataloghi tecnici e per gli elementi di Arredo Urbano. Menzione particolare inoltre per la realizzazione di installazioni per gli eventi fieristici di Hannover "Light+Building" (Evento biennale a livello mondiale per il settore luce) e Fiera del Mobile, Milano.

Collaborazione con l'Azienda Clementoni per il progetto grafico e l'impaginazione dei libri della collana "Favole e Yoga", "La vita di Maria Montessori", e di tutta la linea dedicata alla lettura per l'infanzia. Realizzazione completa di pack e grafiche linea giochi meccano del settore "Scienza e Gioco".

Conoscenze professionali nell'utilizzo dei software per la stampa cartacea, per il mondo dell'editoria, supporti digitali e cataloghi multimediali realizzati per brand del mondo della moda, "Hymy bag", "Art-pelle", "Soani Group", "Natas".

Altre collaborazioni con Aziende di svariati settori, arredo bagno Teuco, oggettistica F.lli Guzzini, componenti elettronici Gitronica, Videoworks, itWorks, benessere Climacalor e Soprintendenza per i Beni Culturali delle Marche (archiviazione di oltre 60.000 beni storici mobili).

Curatore grafico della mostra sul pontificato di Sisto V attrezzata presso la Basilica di Loreto con il patrocinio della Soprintendenza per i Beni Culturali delle Marche.