

TITOLAZIONE DISCIPLINA 8

prof. GIGANTE STEFANIA

n. ore 100

a.a.2022-2023

Tecniche e tecnologie della stampa digitale ABTEC38

OBIETTIVI

Il corso ha l'obiettivo di formare competenze artistiche e professionali nel campo della stampa digitale, fornendo strumenti teorici, metodologici e progettuali per la creazione di elaborati grafici, dall'ideazione alla realizzazione.

Gli studenti dovranno acquisire competenze per la progettazione e preparazione del prodotto grafico finalizzato alla stampa digitale, conoscere materiali e allestimenti da realizzare attraverso le varie tecniche di stampa digitale.

Dovranno inoltre acquisire competenze di base necessarie nei futuri confronti con il mercato aziendale del settore.

Il programma prevede lezioni in sede e convenzione con un'azienda di stampa digitale del territorio, al fine di verificare direttamente e attivamente l'organizzazione e le tecnologie di questo tipo di attività imprenditoriale, con la possibilità di stampare elaborati con i diversi macchinari a disposizione.

CONTENUTI

Il corso è articolato in lezioni frontali, esercizi tecnico/digitali e project work con revisioni in itinere.

Temi generali affrontati:

Breve storia ed evoluzione della stampa digitale

Software utilizzati per la progettazione e invio a stampa digitale

Metodi di salvataggio

File raster e vettoriali

Metodi e profili colori

Progettazione per i diversi ambiti della stampa digitale

Panoramica sulle macchine da stampa digitale

Supporti per la stampa digitale:

- Stampa su materiali morbidi da plotter: carta da manifesto, carta fotografica, carta da parati, roll up, bandiera, striscioni pubblicitari (in pvc, antivento, tnt, bifacciale), tela; pvc adesivi (adesivi sagomati, prespaziati, adesivi per vetrine, per automezzi, da pavimento, oneway)

- Stampa su supporti rigidi (forex, polionda, plexiglas, alluminio, legno)

- Stampa su tessuto (stampa diretta, pvc termoadesivo intagliato e stampato, sublimazione, serigrafia, ricamo)

- Stampa su gadget (tazze e borracce, penne, chiavette usb, zainietti, shopper, cuscini, cappellini)

Inchiostri

Finiture

PREREQUISITI

Gli studenti iscritti devono possedere:

- competenze sulla metodologia della progettazione grafica per la comunicazione;
- conoscenze sulla percezione visiva e sui linguaggi dei media;
- conoscenze degli strumenti informatici;
- conoscenza base dei software di grafica

BIBLIOGRAFIA

SCHEWE JEFF, *“La stampa digitale. Come preparare immagini in Lightroom e Photoshop per stampe di alta qualità”*, Edizioni Pearson, 2014

AMBROSE, HARRIS, *“Il manuale del graphic design. Progettazione e produzione”*, Zanichelli, 2017

MUNARI BRUNO, *“Design e comunicazione visiva”*, ed. Laterza, 2017

DABNER, STEWART, ZEMPOL, *“Graphic design. Principi di progettazione e applicazioni per la stampa, l'animazione e il Web”*, Hoepli, 2015

FIORAVANTI G., *“Il nuovo manuale del grafico”*, Bologna, Zanichelli, 2002

CREMAGNANI MASSIMO, *“Stampa Digitale Capitolo Uno”*, 2014

guide Adobe sull'utilizzo dei programmi Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe InDesign

ESAME FINALE

Gli studenti saranno sottoposti a delle esercitazioni e verifiche intermedie atte a dimostrare le corrette competenze e capacità tecniche acquisite nella prima parte del corso.

Tutti gli esercizi svolti in aula e a casa saranno oggetto di valutazione insieme al progetto finale. Successivamente, nella verifica finale, gli studenti consegneranno il project work (in formato digitale e stampato) e sosterranno l'esame sulla bibliografia indicata.

DOCENTE

Stefania Gigante

Giovane artista poliedrica, in fase di sperimentazione: l'arte diventa ricerca personale, e il suo mondo, interiore ed esteriore, si traduce in opere grafiche e pittoriche.

Ha coltivato l'innata passione per la pittura da autodidatta fino alla maturità scientifica quando, conclusi gli studi liceali con ottimi voti, ha scelto di svolgere a tempo pieno l'attività artistica, iscrivendosi all'Accademia di Belle Arti di L'Aquila.

In seguito al diploma triennale in grafica d'arte e progettazione e la specializzazione in grafica multimediale (entrambi con lode) e dopo varie molteplici esperienze formative e lavorative anche all'estero, attualmente si occupa principalmente di grafica e design; insegna “Tecniche e tecnologie della stampa digitale” e “Elaborazione digitale per l'immagine” presso l'Accademia di L'Aquila, lavora come grafica freelance e organizza laboratori artistici e corsi di pittura per adulti e bambini.