

**TITOLAZIONE DISCIPLINA** Graphic Design (6CFA Fotografia, Moda e Costume) (8CFA Grafica Multimediale, Grafica d'Arte e Illustrazione)

**prof.** Girotti Rossano

**n. ore** 75 (6CFA) - 100 (8CFA)

a.a. 2023/2024

### **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 esplicitato 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.