

## Insegnamenti Disciplinari / Piano formativo C.d.C A009-FI DISCIPLINE GRAFICHE, PITTORICHE E SCENOGRAFICHE

A.A. 2023-2024 PERCORSO DA 60 CFA

# ABAV02 - METODOLOGIE DELLA GRAFICA

Principali informazioni sull'insegnamento	
Periodo di erogazione	6 - 10 settembre
CFA	4
Modalità di frequenza	Presenza
Classroom	6qvvvu7
Docente	
Nome e cognome	Carlo Nannicola
Email	c.nannicola@abaq.it
Didattica	
Ore totali did. frontale	24
Obiettivi formativi	Acquisire conoscenza delle principali metodologie di insegnamento della grafica, con particolare riferimento alle tecniche tradizionali e digitali. Sviluppare competenze pratiche nell'applicazione delle metodologie grafiche in ambito didattico e progettuale.
Prerequisiti	Conoscenza di base delle tecniche grafiche e dei principali software di grafica.
Metodi didattici	Lezioni frontali, discussione di casi, esercitazioni e laboratori.

#### Risultati di apprendimento previsti

Conoscenza del dibattito sulle finalità dell'insegnamento della grafica e sulle responsabilità sociali ed etiche collegate al lavoro del grafico. Sviluppo di una comprensione profonda delle implicazioni storiche e culturali della grafica, inclusa l'evoluzione delle tecnologie digitali e il loro impatto sulla società moderna.

Capacità di elaborare progetti didattici efficaci che integrino storia, teoria e pratica della grafica. Sviluppo di strategie per insegnare la grafica in modo che gli studenti possano comprendere il significato culturale e sociale del design grafico.

#### Programma

Esplorazione delle principali problematiche e dibattiti attuali legati all'insegnamento della grafica, con particolare attenzione all'evoluzione del design grafico nella società contemporanea. Definizione degli obiettivi educativi per gli studenti nel campo della grafica, focalizzando sull'acquisizione di competenze tecniche, capacità progettuali e una comprensione critica del ruolo del design nella comunicazione visiva.

Analisi e applicazione dei metodi didattici più efficaci per l'insegnamento della grafica, che

comprendono l'uso di laboratori, progetti pratici, lezioni teoriche e l'integrazione di discipline affini come la storia dell'arte, la tecnologia e la comunicazione.

Esame del ruolo del docente come guida e mentore nello sviluppo delle competenze grafiche degli studenti. Approfondimento delle responsabilità etiche e sociali del docente nel trasmettere una consapevolezza critica e creativa del design.

Introduzione e utilizzo delle tecnologie digitali nel processo di insegnamento della grafica, incluse le piattaforme software per il design, la stampa 3D, gli strumenti di fotoritocco e illustrazione digitale e l'intelligenza artificiale.

Pianificazione di percorsi didattici che favoriscano l'apprendimento attivo e la creatività, adattandosi alle esigenze formative degli studenti e alle evoluzioni del settore grafico.

#### Testi di riferimento

### Testi consigliati

- D. Russo, P. Volpe, AZ-Project Graphic Design, Aracne, 2013.
- D. Baroni e M. Vitta, Storia del design grafico, Loganesi, 2003.
- M. E. Ruggiero (a cura di), *Storia della grafica*. *Note per un percorso critico e metodologico*, Genova, Genova University Press, 2020.
- Materiale a cura del docente.

### Modalità di verifica dell'apprendimento

Valutazione continua: partecipazione attiva alle lezioni e ai laboratori.