

Progettazione Grafica (8 CFA)

prof. DURISHTI YLBERT

n. ore: 100

a.a. 2025/2026

OBIETTIVI

Il corso intende approfondire le competenze progettuali e metodologiche nel campo della comunicazione visiva contemporanea, ampliando le conoscenze acquisite nell'ambito di Graphic Design e Grafica Multimediale.

L'obiettivo è sviluppare la capacità di progettare sistemi visivi complessi, coerenti e riconoscibili, capaci di adattarsi ai linguaggi del digitale, dell'editoria, del brand e dell'esperienza utente.

Gli studenti lavoreranno sull'intero processo di progettazione grafica integrata, dal concept all'esecuzione finale, fino alla definizione dell'identità visiva e della comunicazione strategica di un progetto.

Particolare attenzione sarà dedicata alla relazione tra design, etica e sostenibilità, all'uso consapevole delle tecnologie digitali e alla costruzione di una *corporate identity* di un grande evento, brand culturale o istituzionale.

CONTENUTI

Il percorso didattico sarà articolato in moduli tematici e laboratori progettuali, che uniscono teoria, analisi e sperimentazione pratica:

- **Analisi e ricerca**

Studio di casi contemporanei di identità visiva e sistemi grafici.

Analisi delle tendenze del design editoriale, corporate e comunicativo.

Ricerca visiva e costruzione di moodboard per la definizione di concept progettuali.

- **Concept e metodologia**

Sviluppo di un concept coerente con un brief assegnato.

Costruzione di una metodologia progettuale basata su processi iterativi di analisi, ideazione, prototipazione e revisione critica.

- **Identità visive e sistemi di design**

Progettazione di un sistema visivo integrato: logo, tipografia, palette cromatica, griglia modulare e materiali coordinati (stampa e digitale).

Introduzione ai principi del design system e alle strategie di branding crossmediale.

- **Comunicazione editoriale e tipografica avanzata**

Sperimentazione con impaginazione, gerarchie visive e narrazione grafica.

Approfondimento sull'uso tipografico contemporaneo nei diversi formati: poster, pubblicazioni, digital layout e motion graphic.

- **Prototipazione e comunicazione digitale**

Trasposizione del progetto su piattaforme digitali: presentazione interattiva, mockup UX/UI, portfolio e strumenti web.

Integrazione con elementi multimediali e interattivi per comunicare efficacemente l'identità di progetto.

- **Etica, sostenibilità e open design**

Approccio critico al ruolo del designer nella società contemporanea: inclusione, accessibilità, open source, design etico e comunicazione responsabile.

Il corso permette agli studenti di affrontare tutte le fasi del processo creativo, sviluppando competenze tecniche e strategiche per realizzare progetti visivi coerenti e professionali.

PREREQUISITI

È consigliata la presentazione di un portfolio che illustri il percorso formativo e le esperienze pregresse, come la frequenza del corso di Graphic Design (oppure corsi simili). Gli studenti dovranno possedere solide basi di progettazione, padronanza dei principali software di impaginazione e illustrazione (Adobe Creative Cloud) e attitudine alla progettazione concettuale e collaborativa.

BIBLIOGRAFIA

Testi di riferimento:

- *BRESCIANI Sabrina e EPPLER Martin J.*, Visual Communication Design: Gestione del progetto con le immagini, *Hoepli, Milano, 2023*.
- *FALCINELLI Riccardo*, *Figure*. Come funzionano le immagini, *Einaudi, Torino, 2020*
- *Gavin Ambrose, Paul Harris*, Il manuale del graphic design. Progettazione e produzione - *Zanichelli, 2017*
- *PROVANA Roberto*, *Il design del gusto*. Il marketing multisensoriale per comunicare in modo integrato marchio e valori, *Fausto Lupetti Editore, Bologna, 2013*.
- *LATINO Gianni*, *Graphic design*. Guida alla progettazione grafica, *LetteraVentidue, 2011*

Testi di approfondimento:

- *PENTAGRAM Partners*, *Designing for Change*, *Thames & Hudson, 2022*
- *SAGMEISTER Stefan & WALSH Jessica*, *Beauty*, *Phaidon, 2018*
- *WHEELER Alina*, *Designing Brand Identity*, *Wiley, Hoboken, 2017*
- *MUNARI Bruno*, *Design e comunicazione visiva*, *Laterza, Roma, 1968*
- *MUNARI Bruno*, *Da cosa nasce cosa*, *Laterza, Roma, 1968*

ESAME FINALE

L'esame consisterà nella presentazione di un progetto completo di identità visiva, applicato a un soggetto reale o simulato (brand culturale, evento, o istituzione).

Il progetto dovrà includere: un manuale d'identità visiva e linee guida grafiche, applicazioni editoriali e digitali e una presentazione finale multimediale che esponga concept, processi e risultati.

La valutazione si baserà su qualità concettuale e visiva del progetto, coerenza e applicazione sistematica del linguaggio grafico e capacità critica e comunicativa nella presentazione.

DOCENTE

Classe 1980, Ylbert Durishti è artista multimediale, docente e graphic designer attivo nel Design della comunicazione, con oltre sedici anni di esperienza accademica. Si forma all'Accademia di Belle Arti di Brera a Milano, dove conclude gli studi nel 2006 e avvia subito la propria attività di tutor alla didattica.

Dal 2008 al 2025 è docente curricolare presso l'Accademia di Belle Arti ACME di Milano, iniziando con i corsi di Web Design base e avanzato. Nel tempo estende l'insegnamento a Metodologia Progettuale della Comunicazione Visiva, Metodologia della progettazione, Sistemi Interattivi, Progettazione di Software Interattivi e Multimedialità per i beni culturali e la didattica museale, svolgendo attività continuativa per oltre sedici anni.

Nel 2010 fonda Ylbis Studio, di cui è art director fino al 2022, sviluppando progetti per startup, eventi culturali e organizzazioni del terzo settore. Cura cataloghi di mostre, siti web e identità visive coordinate, costruendo ecosistemi di marca e sistemi di comunicazione coerenti su più touchpoint. La sua ricerca visiva, ispirata alla filosofia open source, è orientata a un design accessibile e inclusivo, che promuove partecipazione, condivisione e consapevolezza sociale.

Tra il 2012 e il 2019 cura Ecoismi, progetto di arte contemporanea nato all'Accademia di Brera e sviluppato nell'hinterland milanese, coinvolgendo giovani artisti internazionali in installazioni site-specific sul rapporto tra arte, natura e territorio. In questo ambito sperimenta la comunicazione per gli ambienti e per lo spazio pubblico, progettando sistemi visivi e narrazioni a servizio della pubblica utilità.

Dal 2018 al 2025 collabora come docente con il Politecnico di Milano nei master di primo e secondo livello "PolisMaker", dedicati ai processi di trasformazione urbana e territoriale, portando competenze di comunicazione visiva, art direction e project-driven design in progetti di rigenerazione e pianificazione. In parallelo partecipa al Mi Generation Camp del Comune di Milano, tenendo corsi di Grafica e Web Design per giovani creativi.

Come artista prende parte a numerose mostre in Italia e all'estero, realizzando installazioni multimediali e interattive che spesso abitano lo spazio urbano. Tra queste, l'opera grafica-optical permanente #thecutline in Largo Bigatti a Milano (2019), realizzata nell'ambito del programma di rigenerazione urbana Lacittàintorno promosso da Fondazione Cariplo, ridefinisce l'esperienza del luogo attraverso segni grafici e percezione visiva.

Dal 2024 è docente presso l'Accademia di Belle Arti L'Aquila, dove insegna Graphic Design, Web Design, Elementi di grafica editoriale, Grafica multimediale e nei Percorsi di formazione iniziale insegnanti. In questo contesto promuove un approccio etico e collaborativo, esplorando le potenzialità degli strumenti digitali nella didattica delle discipline artistiche, con particolare attenzione all'innovazione metodologica e alla riflessione sui linguaggi della comunicazione visiva.