



Università
per Stranieri
di Perugia

Anno Accademico 2019-2020

PROGRAMMA D'ESAME

Laurea Magistrale: **Comunicazione pubblicitaria, storytelling e cultura d'immagine (ComPSI)**

Insegnamento: **Visual Design ed elaborazione grafica**

Anno di corso: **II**

Semestre: **II**

Docente: **Salvatore Paone**

SSD: **ICAR/13**

CFU: **12**

Carico di lavoro globale: **300 ore**

Ripartizione del carico di lavoro: **80 ore di lezioni frontali e 220 ore di studio individuale**

Lingua di insegnamento: **Italiano**

PREREQUISITI

Alfabetizzazione informatica e disponibilità a seguire un percorso in cui teoria e pratica sono fortemente interconnesse.

OBIETTIVI FORMATIVI

Obiettivo dell'insegnamento di Visual Design ed elaborazione grafica è di sviluppare e coordinare le capacità logiche e metodologiche degli studenti durante la realizzazione concreta di un progetto di visual design, con particolare riferimento all'ambito della web communication. Ulteriore imprescindibile obiettivo è la padronanza degli strumenti per l'elaborazione digitale dei contenuti.

- a) Conoscenza e comprensione: lo studente dovrà apprendere i fondamentali dell'uso dei software per l'elaborazione digitale dei contenuti.
- b) Capacità di applicare conoscenza e comprensione: lo studente dovrà acquisire le competenze necessarie alla progettazione e realizzazione concreta di un progetto di visual design, con particolare riferimento all'ambito della web communication.
- c) Autonomia di giudizio: lo studente dovrà essere in grado di valutare e utilizzare a propria discrezione gli strumenti applicativi messi a disposizione per far fronte a richieste eterogenee.
- d) Abilità comunicative: lo studente dovrà essere in grado di esporre i concetti relativi al design della comunicazione in modo organico effettuando comparazioni con la realtà tecnologica circostante.
- e) Capacità di apprendimento: i concetti e le tecniche apprese saranno utilizzate in futuro per la produzione ed elaborazione dei contenuti online e offline.

CONTENUTO DEL CORSO

L'insegnamento di Visual Design ed elaborazione grafica prenderà il via dalle essenziali nozioni di Design della Comunicazione, portando l'allievo a progettare/sviluppare gli elaborati proposti dal docente, partendo da una valutazione estetica delle nuove tecnologie (interazione, esperienza estetica, arte/visual culture) con particolare attenzione al web, agli aspetti mobile e alla loro integrazione con la grafica cartacea, per poi, infine, approdare alla realizzazione di una o più proposte e alla loro presentazione e discussione critica in sede d'esame.

METODI DIDATTICI

Per studenti frequentanti

Trattandosi di un modulo con obiettivi professionalizzanti, l'attività didattica sarà di tipo laboratoriale e si svolgerà attraverso lezioni frontali in cui risulterà fondamentale l'interazione continua con fra docente e allievi. In particolare, durante l'attività laboratoriale, gli studenti saranno invitati a cimentarsi in esercitazioni di progettazione visiva su tematiche fornite dal docente.

La frequenza alle lezioni rappresenta una condizione indispensabile per l'auspicato conseguimento degli obiettivi formativi.

Per studenti non frequentanti

Gli studenti impossibilitati a frequentare dovranno comunque svolgere un'attività che sia assimilabile a quella svolta in aula. Sono perciò tenuti a contattare il docente entro le prime 2 settimane di corso in modo da essere indirizzati verso un analogo lavoro metodologico e progettuale. I progetti potranno essere sottoposti al docente, per le opportune considerazioni durante il ricevimento, tale confronto potrà avvenire anche via mail. Lo studente non frequentante avrà inoltre un carico bibliografico superiore, vedi sezione "Testi di riferimento". Slide e file di studio saranno predisposti sulla piattaforma Webclass di Ateneo.

METODI DI ACCERTAMENTO

L'esame consiste in una prova orale in cui saranno analizzati dal docente gli elaborati degli allievi e verranno poste domande sia di tipo teorico, sia di tipo pratico, con conseguente discussione critica. I testi di riferimento sono obbligatori, mentre si consiglia la consultazione dei testi di approfondimento, sia per gli studenti frequentanti che per i non frequentanti.

TESTI DI RIFERIMENTO

Per studenti frequentanti

Parte teorica

- C. Nodder (2014), Design diabolico. Sfruttare le debolezze umane per creare interfacce coinvolgenti, Edizioni LSWR.
- Francesco De Nobili (2019), SEO GOOGLE, Hoepli.

Parte pratica

- Stephen Hay (2014), Responsive design. Progettare siti web per i dispositivi mobili, Pearson.
- Aaron Gustafson (2017), Web design adattivo, Pearson.

Per studenti non frequentanti

Oltre ai testi per frequentanti è richiesto, in aggiunta, lo studio dei seguenti testi:

- Concordare col docente un manuale relativo ad un CMS fra Wordpress, Joomla e Drupal.

TESTI DI CONSULTAZIONE E APPROFONDIMENTO

- Simone Aliprandi (2013), Creative Commons: Manuale Operativo, Ledizioni.
- AA.VV. (2012), Human-Computer Interaction, Pearson.

ALTRE INFORMAZIONI

La partecipazione alla parte laboratoriale in aula non sostituisce l'esame orale in quanto non prevede valutazione da parte del docente, ma è condizione indispensabile per essere ammessi a sostenere lo stesso come frequentanti.

Tenuto conto della didattica laboratoriale è raccomandata una regolare frequenza.