



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI PALERMO

DIPARTIMENTO	Architettura		
ANNO ACCADEMICO OFFERTA	2021/2022		
ANNO ACCADEMICO EROGAZIONE	2021/2022		
CORSO DILAUREA MAGISTRALE	DESIGN E CULTURA DEL TERRITORIO		
INSEGNAMENTO	LABORATORIO DI VISUAL GRAPHIC DESIGN E GRAFICA INTERATTIVA PER IL WEB		
CODICE INSEGNAMENTO	19505		
MODULI	Si		
NUMERO DI MODULI	2		
SETTORI SCIENTIFICO-DISCIPLINARI	ICAR/17, ICAR/13		
DOCENTE RESPONSABILE	FERRARA CINZIA	Professore Associato	Univ. di PALERMO
ALTRI DOCENTI	FERRARA CINZIA	Professore Associato	Univ. di PALERMO
	CANNELLA MIRCO	Ricercatore a tempo determinato	Univ. di PALERMO
CFU	13		
PROPEDEUTICITA'			
MUTUAZIONI			
ANNO DI CORSO	1		
PERIODO DELLE LEZIONI	1° semestre		
MODALITA' DI FREQUENZA	Obbligatoria		
TIPO DI VALUTAZIONE	Voto in trentesimi		
ORARIO DI RICEVIMENTO DEGLI STUDENTI	CANNELLA MIRCO Mercoledì 10:30 13:30		
	FERRARA CINZIA Venerdì 11:00 12:30 Facoltà di Architettura, Edificio 14		

DOCENTE: Prof.ssa CINZIA FERRARA

PREREQUISITI	-
RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI	Conoscenza e capacita' di comprensione Gli studenti sapranno conoscere e analizzare criticamente un progetto di design, riferendosi alle tematiche della critica contemporanea e della storia del design. Sviluppare una consapevolezza progettuale del ruolo sociale del designer oggi, in relazione allo sviluppo di nuove professionalita' nel campo della comunicazione e dei nuovi media. Capacita' di applicare conoscenza e comprensione Gli studenti saranno capaci di applicare le loro conoscenze e capacita' di comprensione nel campo della disciplina in maniera da dimostrare un approccio professionale al loro lavoro, e il possesso di competenze adeguate sia per ideare e sostenere argomentazioni che per risolvere problemi nel proprio campo di studi. Autonomia di giudizio Gli studenti a conclusione del corso avranno acquisito la capacita' di raccogliere e interpretare i dati nel campo della disciplina ritenuti utili a determinare giudizi autonomi; avranno sviluppato quelle capacita' di apprendimento che sono loro necessarie per essere non semplici esecutori, ma autori, capaci cioe' di leggere e interpretare criticamente situazioni e contesti, attenti e ricettivi rispetto alle problematiche sociali e culturali, preparati per portare un contributo originale e responsabile in ambito professionale. Abilita' comunicative Le abilita' comunicative vengono acquisite dagli studenti attraverso le varie attivita' svolte durante il corso a cui sono chiamati a partecipare attivamente attraverso l'esposizione di relazioni teoriche, la discussione pubblica dei propri lavori, sia di studio sia di progetto, la presentazione degli stati di avanzamento del proprio percorso progettuale. Capacita' d'apprendimento Le capacita' di apprendimento, che riguardano il possesso di competenze adeguate sia per ideare e sostenere argomentazioni che per risolvere problemi nel proprio campo di studi, vengono acquisite attraverso la formazione orientata oltre che alla professionalizzazione anche alla ricerca e, insieme, pone le basi per l'acquisizione di metodologie e capacita' da utilizzare per una formazione continua nel campo della disciplina.
VALUTAZIONE DELL'APPRENDIMENTO	Prove in itinere. Presentazione progetto finale. Prova orale. La valutazione viene formulata sulla media dei risultati delle tre prove realizzate, singolarmente o in lavoro di gruppo, riguardante il lavoro progettuale svolto durante il corso. La prova orale riguardera' le tematiche teoriche trattate durante il corso e la presentazione del progetto sviluppato. La valutazione avviene in trentesimi, secondo i seguenti parametri: Eccellente (30 -30 e lode): Ottima conoscenza degli argomenti, ottima proprieta' di linguaggio, buona capacita' analitica e interpretativa; lo studente e' pienamente in grado di applicare metodologie di analisi e approcci progettuali contestualmente agli apporti teorici acquisiti e sperimentati nel Laboratorio per intervenire in contesti territoriali attraverso l'attivita' progettuale del design della comunicazione visiva. Molto buono (26-29): Buona padronanza degli argomenti, piena proprieta' di linguaggio; lo studente e' in grado di applicare metodologie di analisi e approcci progettuali contestualmente agli apporti teorici acquisiti e sperimentati nel Laboratorio per intervenire in contesti territoriali attraverso l'attivita' progettuale del design della comunicazione visiva. Buono (24-25): Conoscenza di base dei principali argomenti, discreta proprieta' di linguaggio; lo studente mostra una limitata capacita' di utilizzare metodologie di analisi e approcci progettuali contestualmente agli apporti teorici acquisiti e sperimentati nel Laboratorio per intervenire in contesti territoriali attraverso l'attivita' progettuale del design della comunicazione visiva. Soddisfacente (21-23): Conoscenza basilare di alcuni argomenti, soddisfacente proprieta' di linguaggio; scarsa capacita' di applicare autonomamente metodologie di analisi e approcci progettuali contestualmente agli apporti teorici acquisiti e sperimentati nel Laboratorio per intervenire in contesti territoriali attraverso l'attivita' progettuale del design della comunicazione visiva. Sufficiente (18-20): Minima conoscenza di alcuni argomenti e proprieta' di linguaggio; scarsissima o nulla capacita' di applicare autonomamente metodologie di analisi e approcci progettuali contestualmente agli apporti teorici acquisiti e sperimentati nel Laboratorio per intervenire in contesti territoriali attraverso l'attivita' progettuale del design della comunicazione visiva. Insufficiente: Lo studente non possiede una conoscenza accettabile degli argomenti affrontati nel corso di Laboratorio di visual e graphic design.
ORGANIZZAZIONE DELLA DIDATTICA	Lezioni frontali, esercitazioni, attivita' laboratoriali, seminari e conferenze. Il modulo di grafica interattiva per il web è erogato in inglese.

MODULO
GRAFICA INTERATTIVA PER IL WEB

Prof. MIRCO CANNELLA

TESTI CONSIGLIATI

Bibliografia di base
Bottà Debora (2018), User eXperience Design: progettare esperienze di valore per utenti e aziende. Milano: Hoepli.
VINH Khoi (2011), Ordering Disorder: Grid Principles for Web Design. Berkeley, CA: New Riders.
FROST Brad (2016), Atomic Design, Brad Frost Web.

Testi consigliati

DI PASCALE Matteo (2019), Manuale di sopravvivenza per UX designers, Milano: Hoepli.
KRUG Steve (2014), Don't make me think. Un approccio di buon senso all'usabilità web e mobile. Milano: Tecniche Nuove.
BOLLINI Letizia (2016), Large, small, medium. Il design della comunicazione nell'ecosistema digitale, Rimini: Maggioli Editore.
MARCOTTE Ethan, Responsive Design: Pattern & Principles, New York: A Book Apart

TIPO DI ATTIVITA'	B
AMBITO	50318-Discipline tecnologiche e ingegneristiche
NUMERO DI ORE RISERVATE ALLO STUDIO PERSONALE	85
NUMERO DI ORE RISERVATE ALLE ATTIVITA' DIDATTICHE ASSISTITE	40

OBIETTIVI FORMATIVI DEL MODULO

Il modulo di grafica interattiva per il web ha l'obiettivo di fornire agli studenti le competenze di base e gli strumenti software per la progettazione e lo sviluppo di soluzioni per il Web e le applicazioni mobile. In particolar modo saranno approfonditi i temi del Design dell'interfaccia e dell'interazione finalizzati alla comunicazione culturale di uno specifico territorio.

PROGRAMMA

ORE	Lezioni
4	Definizione del web Design e analisi dei processi di pianificazione e creazione di un sito web. Introduzione all'architettura dell'informazione e costruzione delle strutture logiche e funzionali. Presentazione di un'ampia selezione di progetti esemplificativi ritenuti di particolare interesse.
2	Introduzione e analisi dei principali linguaggi informatici e framework finalizzati alla costruzione e formattazione di pagine web.
2	La frammentazione hardware e software dei dispositivi e introduzione al design system.
2	L'atomic design come processo gerarchico per la progettazione responsive delle interfacce web e delle applicazioni.
2	La progettazione di App e siti web attraverso i Wireframe statici e interattivi e il rapid prototyping.
ORE	Esercitazioni
8	Analisi, studio e destrutturazione di una selezione di portali web e app per il mobile di particolare interesse. Lettura e reinterpretazione.
8	Progettazione di un Design System
6	Progettazione di un sistema di icone
4	Wireframing analogico e digitale
2	Cenni di HTML, CSS e JavaScript

MODULO LABORATORIO DI VISUAL E GRAPHIC DESIGN

Prof.ssa CINZIA FERRARA

TESTI CONSIGLIATI

AA.VV., Culture Identities. Design for Museums, Theaters and Cultural Institutions, Gestalten & Anna Sinofzik, 2013
Massimo Botta, Design dell'informazione, Valentina Trentini editore, Trento, 2006
Davide Ludovisi, Il potere dei dati: il data journalism e le nuove forme del comunicare, Effequ, Orbetello, 2016
Edward R. Tufte, Visual Explanations, Graphics Press, Cheshire, 1997
Julius Wiedemann & Sandra Rendgen, Information Graphics, TASCHEN, 2001
Jenn Visocky O'Grady & Kenn, The Information Design Handbook, HOW Books, Ohio, 2008

Dispense a cura del docente:

il docente fornirà all'interno del corso materiali non reperibili, testi o saggi critici stranieri eventualmente integrati con dispense su specifici argomenti.

TIPO DI ATTIVITA'	B
AMBITO	50317-Design e comunicazioni multimediali
NUMERO DI ORE RISERVATE ALLO STUDIO PERSONALE	104
NUMERO DI ORE RISERVATE ALLE ATTIVITA' DIDATTICHE ASSISTITE	96

OBIETTIVI FORMATIVI DEL MODULO

Il Laboratorio di visual e graphic design ha come scopo generale quello di fornire agli studenti strumenti teorici e metodologici per la progettazione nel campo dell'information design e dell'identità visuale di imprese, enti e istituzioni, beni culturali, territori nonché dei relativi servizi, prodotti e opere, attraverso un approccio multimodale e multimediale che distingue il linguaggio della comunicazione multicanale contemporanea. Grande rilievo avrà nel corso l'information design in quanto disciplina di progettazione orientata al processo, che mira a visualizzare i dati, strutturare questioni complesse e condividere conoscenze con gli utenti.

L'intento è quello di porre gli studenti in grado di affrontare la molteplicità di problemi posti dalle profonde trasformazioni in atto nel mondo degli oggetti e degli artefatti comunicativi, ma anche nei modi di vita, nell'organizzazione globale della produzione e della fruizione, nei contesti tecnologico, socio-economico e ambientale.

Il corso di durata semestrale è articolato in un ciclo di lezioni frontali ed esercitazioni. La prima parte del corso ha l'obiettivo di introdurre lo studente alla conoscenza e consapevolezza dell'ambiente e degli artefatti attraverso lo studio di elementi di comunicazione visiva, di rappresentazione e descrizione critica degli artefatti comunicativi, attraverso analisi e considerazioni capaci di evidenziarne le qualità funzionali, tecniche, materiche, figurative, simboliche. Un ruolo importante viene assegnato in tale processo alla conoscenza della tradizione italiana della cultura del progetto che in questo campo è stata capace di distinguersi a livello internazionale per un design della comunicazione di eccellenza e sempre protagonista nei processi di sviluppo e innovazione.

La seconda parte del corso punta a formare la capacità di costruire un percorso progettuale per l'ideazione e la realizzazione di un sistema di identità visuale, che esprima un processo conformativo oggettivo, che sia comunicabile ed efficace.

PROGRAMMA

ORE	Lezioni
10	Il design della comunicazione visiva, ambiti, prospettiva, storia. La disciplina viene riletta attraverso i suoi strumenti teorici e metodologici dando rilievo alle pratiche più recenti e sperimentali.
10	Il progetto di design della comunicazione visiva e il territorio, ricerche e sperimentazioni storiche e contemporanee.
10	Il sistema di identità visiva, riletto attraverso casi studio di progetti complessi e articolati riferiti a contesti territoriali e aziendali. L'analisi progettuale, la raccolta e l'analisi dei dati, la definizione del concept, lo sviluppo del progetto come sistema per intervenire e modificare contesti territoriali e aziendali.
ORE	Esercitazioni
66	Esercitazioni grafiche, tipografiche, fotografiche come strumenti per analizzare, conoscere, interpretare contesti complessi. Raccolta dati e analisi, interviste, elaborazione dati attraverso l'uso di strumenti di sintesi come la progettazione di infografiche e di sistemi pittogramatici. Costruzione dei contenuti testuali e iconografici e loro elaborazione grafica. Progettazione di un sistema di identità visiva e di correlati artefatti di graphic e visual design.