

SCUOLA	Grafica
ANNUALITA'	III TRIENNIO - 2025/2026
DISCIPLINA	480 Graphic Design III
TIPOLOGIA DISCIPLINA	LABORATORIALE
NUMERO ORE LEZIONE	3
NUMERO CFA	5
DISTRIBUZIONE INSEGNAMENTO NELL'ANNUALITA'	ANNUALE

OBIETTIVI FORMATIVI E RISULTATI ATTESI

L'obiettivo del corso è imparare a progettazione la comunicazione multicanale tramite presentazioni aziendali, social media, newsletter, contenuti per dispositivi mobili, con l'utilizzo di Canva. Il corso presuppone la conoscenza delle tecniche classiche di progettazione grafica. Le lezioni approfondiscono le tecniche di progettazione con la simulazione di casi reali, per una conoscenza professionale della progettazione per i media digitali.

Conoscenza e capacità di comprensione	Comprendere gli elementi chiave della grafica digitale multicanale sui media contemporanei.
Capacità di applicare conoscenza e comprensione	Identificare gli elementi strutturali del progetto grafico, individuare i problemi da risolvere prima di procedere con l'impaginazione vera e propria, individuare le criticità per ottimizzare i tempi.
Autonomia di giudizio	Saper fare le scelte grafiche corrette in base ai requisiti. Saper scegliere i metodi di lavoro adeguati al contesto. Scelta puntuale delle funzioni del software.
Abilità comunicative	Presentazione del progetto grafico, argomentazione delle scelte grafiche, motivazione della scelta dei caratteri. Saper dimostrare che le scelte sono coerenti tanto con richiesta del cliente quanto con i requisiti tecnici.
Capacità di apprendimento	Affinare la capacità di prevedere il risultato fin dalle prime fasi di progettazione.

CONTENUTI	Progettazione grafica per media digitali Gestione del colore RGB Gestione dei caratteri per la grafica digitale Strumenti di impaginazione di Canva Progettazione di template riutilizzabili per diversi media Test dei progetti su monitor, proiettore, smartphone
METODOLOGIA ADOTTATA	[X] IN PRESENZA Le lezioni sono laboratori sul software Canva, con alcune sessioni di spiegazione. Si investe molto tempo nello scambio di pareri sui progetti. Alcune ore sono dedicate alla simulazione d'uso dei progetti, per auto-valutare se la progettazione è adeguata.
BIBLIOGRAFIA, SITOGRAFIA, VIDEOGRAFIA	Testo consigliato: Lupton, Design Is Storytelling, Cooper-Hewitt 2017
MODALITA' DI VALUTAZIONE	La valutazione è fatta sul lavoro di laboratorio svolto durante le lezioni. Sono valutati i seguenti aspetti: Capacità di progettazione per i media digitali Comprensione dei limiti tecnici dei media digitali Uso corretto del colore e dei contrasti Uso dei caratteri, leggibilità Abilità di progettazione di un template declinabile su diversi media