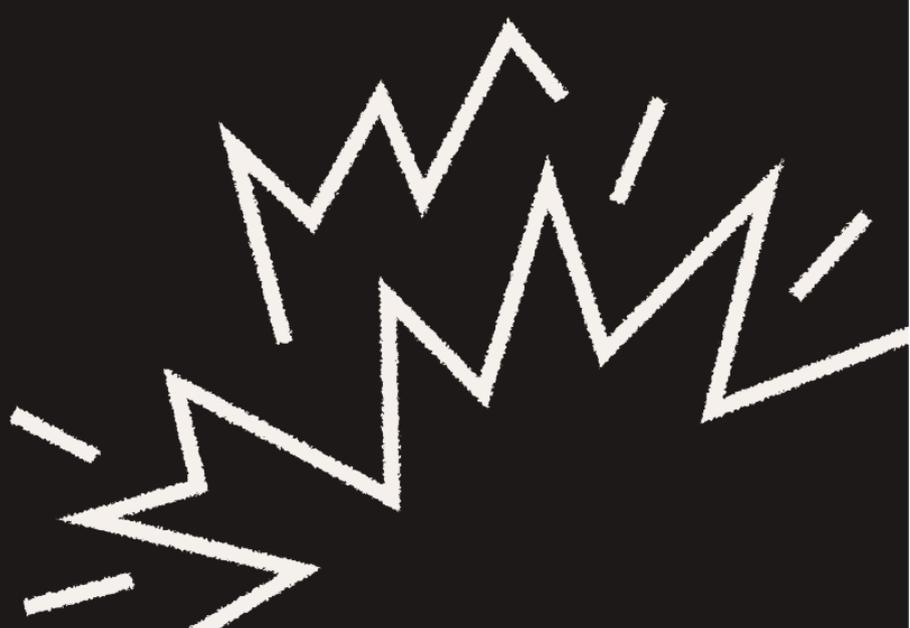


CORSO DI

Graphic Design



L'HUB DIGITALE
AI PIEDI DEL VESUVIO



Docenti	Durata complessiva	Modalità lezioni
Roberto Ciarambino Enrico Ausiello Davide Mattei Adolfo Biondillo	128 ore 26 settimane	52 lezioni online da 2 ore + 6 lezioni (una al mese) in presenza da 4 ore

N.B. I docenti del singolo corso saranno comunicati prima dell'avvio dello stesso.

Obiettivo corso:

Il corso mira a formare graphic designer consapevoli, capaci di gestire i codici visivi contemporanei attraverso un percorso completo e strutturato. Gli studenti acquisiranno solide basi nella tipografia, nella gestione delle immagini, nella composizione grafica e nell'architettura della pagina, sviluppando al tempo stesso una sensibilità verso la percezione visiva e l'etica del progetto.

Il programma approfondisce anche i sistemi di identità visiva, fornendo strumenti pratici per la realizzazione di progetti di comunicazione e grafica multicanale. Un modulo dedicato alla Motion Design completa il percorso, introducendo le tecniche fondamentali di animazione e l'uso di Adobe After Effects.

Attraverso l'applicazione pratica e il continuo scambio di esperienze e competenze, il corso prepara i partecipanti a confrontarsi con progetti reali, con particolare attenzione all'efficacia comunicativa, alla sostenibilità e alla costruzione di una visione sia comunitaria che personale.

Modalità esame finale:

test scritto a risposta multipla + valutazione project work finale

Modulo 1 | Codici di comunicazione

- Gli alfabeti e i codici di trasmissione

Modulo 2 | Tipografia

- La stampa tipografica: Gutenberg e i caratteri mobili
- Struttura del carattere
- Stili e famiglie tipografiche
- Regole di base dell'editing tipografico
 - Lorem ipsum e la digitazione
 - La grammatica essenziale per un grafico

Modulo 3 | Immagini e vettori

- Nascita della grafica digitale
- Raster e vettoriale: differenze e utilizzi

Modulo 4 | Composizione grafica

- Proporzioni e armonia visiva
- Dalla sezione aurea alle geometrie impossibili di Escher
- La carta
 - Fabbricazione e materie prime
 - Tipologie e grammature
 - Formati comunemente utilizzati
- Lo Spazio digitale
- Introduzione e approfondimento Software: Adobe Illustrator

Modulo 5 | Architettura della pagina

- Griglie e gabbie di impaginazione
- Impaginazione di un libro
- Magazine e riviste
- Introduzione e approfondimento software: Adobe InDesign

Modulo 6 | Percezione visiva

- L'occhio e l'immaginario collettivo
- Scelta del linguaggio e livelli comunicativi
- Forma e colore: principi della configurazione visiva
- Elementi di psicologia cognitiva e della percezione

Modulo 7 | Teoria del colore

- Il colore nel codice visivo.
- Elementi di psicologia del colore
- Gestione del colore: RGB e CMYK

Modulo 8 | Studio delle immagini

- Tecniche di photo editing.
- Introduzione e approfondimento software: Adobe Photoshop

Modulo 9 | Processo creativo

- Le fasi del processo: dal brainstorming all'output

Modulo 10 | Segnaletica e allestimento

- Sistemi informativi
- Individuazione delle informazioni
- Progetto grafico per una mostra

Modulo 11 | Studio dell'identità visiva

- Segni di sintesi
- Pittogramma, marchio e logotipo
- Costruzione, proporzioni e correzioni ottiche

Modulo 12 | Brand identity e sistemi di identità

- Da segno a sistema
- L'importanza delle guidelines.
- Sostenibilità e futuro del brand
- Applicazioni del sistema: dal biglietto da visita al poster

Modulo 13 | ADV e grafica pubblicitaria

- Breve storia delle agenzie pubblicitarie
- Advertising e messaggio
- Claim, payoff e headline

Modulo 14 | Presentazioni e portfolio

- Preparazione e organizzazione di un portfolio
- Creazione di una presentazione efficace dei progetti
- Tecniche di presentazione e comunicazione visiva

Modulo 15 | Fondamenti di motion design

- **Introduzione alla Motion Design**
 - Definizione e applicazioni della Motion Design
 - Le fasi del progetto
 - Tecniche di animazione e ambiti di utilizzo
- **The Illusion of Life: i principi fondamentali dell'animazione**
 - Bouncing ball: Studio del movimento
 - Concetto di tempo e Spazio
 - Flowchart e arco di azione
- **Introduzione e approfondimento software: Adobe After Effects**
 - Workspace e pannelli principali
 - La timeline e l'uso dei keyframe
 - Strumenti essenziali di animazione: posizione, rotazione e scala
 - Organizzazione dei livelli nella composizione
 - Esportazione dei file

Modulo extra | Project management

- Cos'è il project management
- Come gestire un progetto lavorativo dalla A alla Z
- Creazione di GANTT e timeline per avere tutto sotto controllo
- Tool e app per gestire il lavoro quotidiano
- Monitoraggio delle performance di progetto

Modulo extra | Personal branding

- Cos'è il personal branding
- Come costruire la propria presenza online
- Quali canali scegliere per promuoversi online

Modulo extra | Fiscalità di base

- Forme di lavoro per freelance creativi: inquadramento fiscale e previdenziale
- La fattura per un freelance
- Strumenti e buone pratiche per freelance: contratti commerciali e consigli pratici
- L'accesso ai fondi pubblici



VESUVIO
DIGITAL
HUB