

## ADA.24.04.17 - ELABORAZIONI DI PROGETTI GRAFICI PER LA COMUNICAZIONE E LA PUBBLICITÀ

### SCHEDA DI CASO

**RISULTATO ATTESO 1** - Progettare l'idea grafica, sulla base delle specifiche ricevute, elaborando schizzi e bozzetti

## 1 - ANALISI E PREPARAZIONE DEI MATERIALI

Grado di complessità 1

### 1.1 AUDIT DEI MATERIALI

Raccogliere, valutare e scegliere i materiali testuali, iconografici e multimediali da utilizzare per la predisposizione del progetto, evidenziando eventuali carenze da colmare mediante richiesta di integrazione degli stessi al committente o creazione ex-novo

### 1.1 DIGITALIZZARE ORIGINALI

Eeguire le digitalizzazioni dei materiali grafici che il cliente ha consegnato su supporto cartaceo al fine di poterli utilizzare nel progetto, nei bozzetti e nel prodotto finito

## 2 - ELABORAZIONE DEL PROGETTO GRAFICO

Grado di complessità 3

### 2.3 ELABORARE UN BOZZETTO AVANZATO DI PROGETTO

Creare un bozzetto (raw mockup) concreto che tenga conto dei materiali analizzati e di tutti gli elementi grafici e tipografici precedentemente elaborati, valutando peso delle immagini, dimensione dei testi e ordine di lettura in base ai diversi formati grafici richiesti dal committente (es. pieghevole, brochure, locandina)

Grado di complessità 2

### 2.2 PROGETTARE IL FORMATO

Basandosi sulle richieste e sui concept visivi e tipografici progettare i formati grafici necessari alla realizzazione del progetto, con particolare attenzione alla collocazione di testi, immagini, loghi ed elementi grafici vari

### 2.2 PROGETTARE ELEMENTI GRAFICI

Creare elementi grafici caratteristici, come loghi ed altri segni grafici che siano funzionali al formato visivo ed al progetto in generale

Grado di complessità 1

## ADA.24.04.17 - ELABORAZIONI DI PROGETTI GRAFICI PER LA COMUNICAZIONE E LA PUBBLICITÀ

### 2.1 CREARE UN CONCEPT

Sulla base delle specifiche richieste e dei materiali disponibili, progettare un base visiva tramite un raw sketchup di base, sia tramite strumenti cartacei sia con strumenti digitali (iPad, ecc.)

### 2.1 PROGETTARE LA TIPOGRAFIA

Eseguire delle ricerche stilistiche per progettare e scegliere la forma tipografica adatta al tipo di prodotto grafico da realizzare

### 2.1 PROGETTARE UN FORMAT VISIVO

Effettuare una ricerca progettuale visiva basata sulle immagini esistenti, fornite o su banche dati di immagini per elaborare il messaggio visivo assieme a quello testuale

## ADA.24.04.17 - ELABORAZIONI DI PROGETTI GRAFICI PER LA COMUNICAZIONE E LA PUBBLICITÀ

### SCHEDA RISORSE A SUPPORTO DELLA VALUTAZIONE DEL RISULTATO ATTESO 1

#### RISORSE FISICHE ED INFORMATIVE TIPICHE (IN INPUT E/O PROCESS ALLE ATTIVITÀ)

- Idea comunicativa
- Valori aziendali
- Caratteristiche materiali, testuali, iconografiche e multimediali da utilizzare nel progetto
- Software specifici
- Materiali per il disegno manuale

#### TECNICHE TIPICHE DI REALIZZAZIONE/CONDUZIONE DELLE ATTIVITÀ

- Metodi e tecniche di sviluppo concept
- Metodi e tecniche di progettazione grafica: peso delle immagini; dimensione testi e ordine di lettura in base ai diversi formati grafici richiesti dal committente; loghi e segni grafici

#### OUTPUT TIPICI DELLE ATTIVITÀ

- Bozzetto avanzato realizzato

#### INDICAZIONI A SUPPORTO DELLA SCELTA DEL METODO VALUTATIVO E DELLA PREDISPOSIZIONE DELLE PROVE

##### ESTENSIONE SUGGERITA DI VARIETÀ PRESTAZIONALE

1. Almeno due idee comunicative

##### DISEGNO TIPO DELLA VALUTAZIONE

1. Prova prestazionale: realizzazione di un concept, a partire da input forniti, tramite un raw sketchup di base ed elaborazione di un bozzetto avanzato
2. Colloquio tecnico relativo alla logica adottata per la realizzazione della prova prestazionale

## ADA.24.04.17 - ELABORAZIONI DI PROGETTI GRAFICI PER LA COMUNICAZIONE E LA PUBBLICITÀ

## ADA.24.04.17 - ELABORAZIONI DI PROGETTI GRAFICI PER LA COMUNICAZIONE E LA PUBBLICITÀ

### FONTI

Gavin Ambrose e Paul Harris, Il manuale del graphic design. Progettazione e produzione, Zanichelli, 2009  
David Dabner e Sandra Stewart, Graphic design. Principi di progettazione e applicazioni per la stampa, l'animazione e il Web, Ed. Hoepli, 2015  
Paul Rand, Pensieri sul design. Thoughtes on design: 1, Ed. italiana Postmedia Books, 2016