



ISIA Pescara Design
(Istituto Superiore per le Industrie Artistiche)

Scheda attività didattica a.a. 2018/19

Denominazione insegnamento:	Design degli Eventi
SAD (Settore Artistico Disciplinare):	ISDC/05
Corso di Studio:	Multimedia Design – indirizzo Comunicazione e Servizi per l'Ambiente, il Territorio e il Turismo [X] indirizzo Sistemi per la Comunicazione Multimediale []
Nome del docente titolare dell'insegnamento:	Roberta Manzotti
Obiettivi formativi:	Affrontare il progetto come sistema complesso. L'obiettivo è far giungere a proposte per una comunicazione visiva che garantisca qualità, fruibilità, aderenza alla cura scientifica dell'evento, affrontando temi metodologici del progetto di eventi quali: mostre, convegni, congressi, spettacoli, happening, la grafica del paesaggio o di grandi superfici architettoniche.
Contenuti (descrizione del corso):	Progettare l'immagine di un evento implica l'integrazione di competenze trasversali, la capacità di dialogo con più specialisti e l'utilizzo di varie discipline nelle fasi di progettazione, e la pianificazione del coordinamento per la realizzazione del prodotto comunicativo.
Programma esteso:	Sarà affrontato, in esercitazione, il progetto di tutti gli strumenti utili alla corretta comunicazione visiva di un evento: › logo / messaggio › locandina programma › brochure › poster > campagna › inviti › cartella stampa › grafica di supporto per prodotti a stampa e web › cartelle stampa › sito web › guida / catalogo (progetto gabbia e della tipografia, impaginazione) › stendardi da palo

	<ul style="list-style-type: none"> > totem e vele > grafica a terra > grafica a parete > grafica per filmati > grafica a supporto dell'allestimento > infografica > banner social > supporti audiovisivi, filmati, clip > supporti multimediali
Metodi didattici:	Lezioni frontali ed esercitazioni assegnate con revisione ad ogni lezione
Altre informazioni:	----
Modalità di verifica dell'apprendimento:	Verifica puntuale delle esercitazioni assegnate nel corso delle esercitazioni assegnate
Prerequisiti:	<p>Conoscenze della storia della grafica, della tipografia e della comunicazione visiva.</p> <p>Nozioni di grammatica del colore e tipografia di base.</p> <p>Conoscenza dei software di base per la grafica.</p>
Testi di riferimento:	<p>Bibliografia consigliata:</p> <p>Bruno Munari, Arte come mestiere Laterza, Bari, 1997 (prima ed. 1966)</p> <p>Erwin Panofsky, Tre saggi sullo stile. Il barocco, il cinema e la Rolls Royce Electa, Milano, 1996</p> <p>Bruno Munari, Design e comunicazione visiva. Contributo a una metodologia didattica Laterza, Bari, 2010 (prima ed. 1968)</p> <p>Norman Potter, Cos'è un designer, Trad. Orrao S., Codice, 2010</p> <p>Ernst H. Gombrich, L'uso delle immagini. Studi sulla funzione sociale dell'arte e sulla comunicazione. Leonardo Arte, Milano, 1999</p> <p>Bruno Munari, Da cosa nasce cosa, appunti per una metodologia progettuale, Laterza, Bari, 1988 (prima ed. 1981)</p> <p>Manlio Brusatin, Storia dei colori, Piccola Biblioteca Einaudi, 2001</p> <p>Bruno Munari, Prima del disegno, Corraini, 2008</p> <p>Pino Grimaldi, Gelsomino D'Ambrosio, Lo studio grafico. Da Gutenberg al piano di identità visiva, Edizioni 10/17, 1995</p> <p>Riccardo Falcinelli, Critica portatile al visual design, Einaudi 2014</p> <p>Riccardo Falcinelli, Cromorama, Einaudi 2017</p>

	<p>Giovanni Anceschi, Monogrammi e figure, Firenze, La casa Usher</p> <p>Sergio Polano, Abecedario. La grafica del Novecento, Electa, Milano 2002.</p> <p>Tomas Maldonado, La speranza progettuale, Einaudi, 1970</p> <p>Enzo Mari, Progetto e passione, Bollati Boringhieri, 2001</p>
Modalità di verifica dell'apprendimento:	<p>Esame: scritto [pdf navigabile di presentazione dei progetti assegnati] orale [spiegazione dettagliata del progetto assegnato] Altro (Si sconsiglia di presentarsi all'esame con le esercitazioni senza averle discusse prima con il docente)</p>