

-> [\*Syllabus in lingua italiana\*](#)

## Syllabus Course description

<b>Course title</b>	<b>Project Visual Communication 2b (ex B) New Domestic Escape</b>
<b>Course code</b>	97085
<b>Scientific sector and area</b>	Module 1: ICAR/13 disegno industriale Module 2: ICAR/17 disegno Module 3: M-FIL/04 estetica
<b>Degree</b>	Bachelor in Design and Art (L-4)
<b>Semester</b>	Winter semester 2020/21
<b>Year</b>	3 <sup>rd</sup>
<b>Credits</b>	19 (Module 1: 8 CP, Module 2: 6 CP, Module 3: 5 CP)
<b>Modular</b>	Yes

<b>Teaching language</b>	Module 1: Italian Module 2: Italian Module 3: English
<b>Total lecturing hours</b>	180 (Module 1: 90, Module 2: 60, Module 3: 30)
<b>Total hours of self-study and / or other individual educational activities</b>	295 (Module 1: about 110, Module 2: about 90, Module 3: about 95)
<b>Prerequisites</b>	<i>From the 3<sup>rd</sup> semester onward to have passed the WUP-project and all WUP-courses</i>
<b>Attendance</b>	not compulsory but recommended

<b>Project description and specific educational objectives</b>	<p><i>The course belongs to the class "caratterizzante" (module 1 and module 2) and "di base" (module 3) in the curriculum in Design.</i></p> <p><b>PROJECT DESCRIPTION</b>  <b>Course description module 1 – Visual Communication:</b>            What is Home today? Where does domestic space start and end? When do we feel at home?</p> <p>Starting from the heroic exhibition "new domestic landscape" hosted at MOMA which in the 60s launched "Italian design" in the world, we will start looking for new and visionary ideas of dynamics, relationships and interactions that design our living spaces.</p> <p>After an unprecedented period in human history in which within a year 7 billion people have been forced to live their homes in a new and totalizing way, the time has come to redesign the views of the houses that are no</p>
--	---

longer alone private spaces, but work spaces, meeting places, real and virtual, of coexistence with a new idea of family and community (which obviously goes together with the concept of Home).

The house is no longer a panorama (landscape) that we have in front of us, but a starting point for our contact with the world (escape).

**Educational objectives Module 1 –  
Visual Communication:**

- the acquisition of a design methodology in the field of visual communication
- the development of an independent and rigorous study pathway
- the acquisition of the essential basic knowledge to be able to carry out a project in the field of visual communication
- the acquisition of a design methodology in the field of product design and visual communication
- the acquisition of the basic knowledge so as to be able to look critically at their own work and to deal with the complexities of contemporary society
- the acquisition of the knowledge and understanding of:
  - design processes for publishing
  - design processes for exhibition graphics
- the acquisition of the basic knowledge concerning the culture of design in all its aspects

**Course description Module 2 – Interactive and  
Motion Graphics:**

The course will be a fundamental part for learning the technics and the skills for to be able to think and design a storytelling, a futurible scenario and all that is conceived to the main topic.

In specific the students will learn the bases for the desktop publishing, how to structure and build the hierarchy for communication design project, and the ability to think and design the future scenario.

Furthermore, they will get the bases to tell a story in different ways and in different outputs.

Today in facts the way of living is very different in relation to the past. Today the role of the physical objects has become less important than the images like pictures or augmented reality or digital world. So, in this contest, it will be important to handle the tools of communication, faster and more visually than in the past.

**Educational objectives Module 2 – Interactive and Motion Graphics:**

- the acquisition of a design methodology in the field of visual communication
- the acquisition of a design methodology in the specific field of digital design
- the acquisition of the ability to design a new scenario strategy
- the acquisition of the ability to design visual artifacts
- the acquisition of the ability to design contents related to the concept

**Course description Module 3 – Visual Culture:**

The course will take departure from the classical text "Journey around my room", written by Xavier de Maistre in 1790: in this book, the forced confinement at home of the author becomes a pretext for a visit into his memories and desires and for an excursion into his knowledge and opinions about contemporary culture, from literature to painting to music. Walking, sleeping and sitting in a very small place becomes an instrument for meditation and a trigger for a series of digressions. By connecting a vast amount of information related to personal and collective culture in the small space of a room, the author makes of a physical place a meaningful space. As in Borges' Aleph, a small element of a hidden space becomes the "multum in parvo", the universe enclosed in a room.

This text will become for us the pretext for a series of digressions into the devices that, in a house, allow communication between the **inside** and the **outside**, the **private** and the **public**: this will be a way to introduce some central objects of Visual Culture Studies, such as the **window** as a device filtering light, sounds and regulating the **gaze**; the classical Albertian reading of the **painting** as an open window and the avant-gard criticism against this idea, finally landing (and remaining longer) in the realm of the contemporary use of **screens** as apertures into a world outside.

The students will reflect on the methodologies of exploration of the small space; on the specificities of media and devices allowing the aperture of their own space and the escape from it; on the merging of public and private space through media. They will also be invited to think about the functioning of their visual translations of the space, using drawings, notational systems, maps and diagrams.

	<p><b>Educational objectives Module 3 – Visual Culture:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• The acquisition of the essential basic knowledge to be able to carry out a project in the field of visual communication</li> <li>• the acquisition of the basic knowledge so as to be able to look critically at their own work and to deal with the complexities of contemporary society</li> <li>• the acquisition of the basic knowledge concerning Visual Culture</li> <li>• to have the ability to finalize the implementation of a project undertaken in the field of visual communication with the basic knowledge acquired in the visual culture course.</li> <li>•</li> </ul>
<b>Module 1</b>	<b>Visual Communication</b>
<b>Lecturer</b>	Pietro Corraini e-mail <a href="mailto:Pietro.Corraini@unibz.it">Pietro.Corraini@unibz.it</a> , tel. +39 0471 015318, webpage <a href="https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/36497-pietro-corraini">https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/36497-pietro-corraini</a>
<b>Teaching language</b>	Italian
<b>Office hours/Assistance</b>	Tuesday 14:00-16:00 via teams
<b>List of topics covered</b>	Graphic design, Editorial communication, Storytelling, Mixture and differences between arts, project development from idea to realization
<b>Teaching format</b>	Project-oriented teaching and collaboration, integrating lectures, workshops and seminars
<b>Module 2</b>	<b>Interactive &amp; Motion Graphics</b>
<b>Lecturer</b>	Gianluca Seta e-mail <a href="mailto:gianluca.seta@unibz.it">gianluca.seta@unibz.it</a> , tel. +39 0471 015195, webpage <a href="https://www.unibz.it/it/faculties/design-art/academic-staff/person/34470-gianluca-seta">https://www.unibz.it/it/faculties/design-art/academic-staff/person/34470-gianluca-seta</a>
<b>Scientific sector of the lecturer</b>	ICAR/13
<b>Teaching language</b>	Italian
<b>Office hours/Assistance</b>	Tuesday, 14:00–17:00 (during the days of the project)
<b>List of topics covered</b>	Metadesign, Graphic Design, Typography. Branding, Print Techniques, Basic Design, Scenario Design
<b>Teaching format</b>	frontal lectures, exercises, labs, projects
<b>Module 3</b>	<b>Visual Culture</b>
<b>Lecturer</b>	Valeria Burgio e-mail <a href="mailto:Valeria.Burgio@unibz.it">Valeria.Burgio@unibz.it</a> , tel. +39 0471 015305, webpage: <a href="https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/32141-valeria-burgio">https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/32141-valeria-burgio</a>

<b>Scientific sector of the lecturer</b>	M-FIL/04
<b>Teaching language</b>	English
<b>Office hours</b>	Tuesday 11-13; Wednesday 9-11 via Teams
<b>List of topics covered</b>	Fundamentals of visual culture: The window; the screen; the gaze; trompe-l'oeil; representation vs simulation; fundamentals of proxemics: the meaning of the distance.
<b>Teaching format</b>	Seminar lectures alone and active participation to the development of the project with the colleagues, assignment of reading and collective discussions, assignment of short texts, activation of discussions.
<b>Learning outcomes</b>	<p><b><i>Learning outcomes for module 1 – Visual Communication:</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• to have the ability to design, develop and implement a project in the field of visual communication</li> <li>• design, develop and implement a project in the field of visual communication</li> <li>• know how to analyse, design and develop projects in visual communication and with traditional (analogical) graphics</li> <li>• know how to analyze, design and develop projects concerning museums and exhibitions</li> <li>• knowledge of the technical and scientific aspects of the design for publishing</li> <li>• the acquisition of a design methodology in the field of visual communication</li> <li>• present at a professional level their own project realized in the field of visual communication in the form of installation, both oral and written</li> <li>• the acquisition of the knowledge and understanding of design processes in the field of publishing</li> <li>• communicate at a professional level and argue the reasons for their choices and justify them from a formal, technical, scientific point of view</li> </ul> <p><b>Learning outcomes for module 2 – Interactive &amp; Motion Graphics:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• to have the ability to finalize the implementation of a project undertaken in the field of visual communication with the basic knowledge acquired in the technical and scientific subjects</li> <li><input type="checkbox"/> know how to analyze, design and develop information design projects</li> <li><input type="checkbox"/> Knowledge of the technical and scientific aspects of communication design</li> <li><input type="checkbox"/> Know how to develop and carry out the technical aspects of visual communication and graphic</li> </ul>

design which are both traditional (analogical) and multimedia (typography, lettering, layout, illustration techniques, information design, photography, imaging and photo retouching

- communicate at a professional level and argue the reasons for their choices and justify them from a formal, technical point of view

***Learning outcomes for module 3 – Visual Culture:***

- To have the ability to finalize the implementation of a project undertaken in the field of Visual Culture with the basic knowledge acquired in the theoretical subjects related the field of Visual Culture.
- to have the ability to grasp the main phenomena that characterize today´s society and to know how to look at these critically, also from a social and ethical perspective, and to develop appropriate solutions in terms of the proposal / response of the project
- knowledge of the historical and theoretical foundations of design
- knowledge of the important sociological, semiotic and anthropological aspects
- know how to analyze (critically), define and contextualize their projects
- know how to present critical and planning analysis orally
- know how to present written critical and planning analysis
- know how to apply the research methods and results in the project to the various areas of the project itself
- develop a good independent judgment, both in the critical evaluation of their work and in the ability to use the appropriate interpretive tools with respect to the contexts where they are going to apply their own design practice and / or to continue their studies, assessing also the social and ethical aspects
- communicate at a professional level and argue the reasons for their choices and justify them from a theoretical point of view.

<p><b>Assessment</b></p>	<p><b><i>Assessment details for module 1 – Visual Communication:</i></b>  Final exam requires the delivery, presentation and discussion of the projects carried out during the semester as well as of their documentation. Students will be asked to answer a number of questions to assess the understanding of the topics covered during the semester. Students will present their work according to instructions that will be provided during the semester and will argue the projects, proving to have critically developed the references proposed during the semester and to have gained a personal interpretation of the proposed design themes.</p> <p><b><i>Assessment details for module 2 – Interactive &amp; Motion Graphics:</i></b>  presentation and discussion of the own work:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- originality</li> <li>- structure</li> <li>- ability of presentation</li> <li>- clarity</li> <li>- autonomy in the design process</li> <li>- team work ability</li> <li>- curiosity to discover news</li> <li>- active participation</li> </ul> <p><b><i>Assessment details for module 3 – Visual Culture</i></b>  Students will have to participate and debate about the topics presented. They will be asked to read, review and discuss short texts at the beginning or end of every lecture.</p>
<p><b>Assessment language</b></p>	<p>The same as the teaching language</p>
<p><b>Evaluation criteria and criteria for awarding marks</b></p>	<p>By the end of the semester, each student must upload on the Microsite of the faculty detailed documentation of the semester work.  <a href="http://portfolio.dsgn.unibz.it/wp-admin">http://portfolio.dsgn.unibz.it/wp-admin</a>  Documentation is an integral part of the exam. The documentation must include visual documentation and an abstract of the project.</p> <p><i>The evaluation of the single modules does not result in three separate marks, but will add up to the overall project evaluation. There is only one final overall mark for the project, which is defined by the average of the three marks, weighted according to the credits of the individual modules.</i></p> <p><i>The professors evaluate the project according to the following criteria:</i></p>

**Module 1 – Visual Communication:**

There is only one final overall mark for the project. As regards module 1 (Visual Communication) the evaluation and marking criteria are the following:

- Quality of design and graphic presentations
- Independence and critical ability of developing and arguing the design work in accordance with the given themes
- Knowledge, understanding and ability of discussing the references proposed during the semester

**Evaluation criteria and criteria for awarding marks for module 2 – Interactive & Motion Graphics:**

for the own work:

- originality
- appropriateness to the topic
- formal aesthetic quality
- technical quality

for the presentation:

- clarity
- convincingness

for the process during the whole semester

- quality of team dynamics and individual role in it
- individual development
- active participation and quality of contributions
- correct use of the tools and new competences

1) Intermediate Presentations:

- Presentation / Colloquium: Design quality of the artifacts of the first part of the semester. The students have to explain the motivations of the design choices through the quality of the work at the intermediate deadlines (that will be defined during the semester) for the develop of the work related to "Interaction and motion" module.

- 80% of the final grade. Final project/final project-prototypes/documentation: Clarity of concept; level of the design quality of the project outcomes in relation to their complexity, originality, technical execution.

**Evaluation criteria and criteria for awarding marks for module 3 – Visual Culture:**

Ability to connect theoretical contents to the design and production practice.

Ability to conceive good concepts and to explain them



	<p>properly, recognizing visual strategies, sources of inspiration and reconstructing design process backwards. Part of the mark is also related to the participation to discussions, debates and exercises in class and in the demonstration of curiosity and insight.</p>
<p><b>Required readings</b></p>	<p><b>Modulo 1 – comunicazione visiva:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cox, Paul, 2019, Design &amp; Art : Corraini</li> <li>• Brooks, Max, Manuale per sopravvivere agli zombie, 2003, Torino: Einaudi</li> <li>• McLuhan, Marshall, 2011, Il medium è il messaggio. Mantova : Corraini.</li> <li>• Stephenson, Neal, 2007, Snow Crash. BUR</li> <li>• AA VV, Un'altra fine del mondo è possibile, 2020 Treccanilibri</li> </ul> <p><b>Module 2 – Interactive &amp; Motion Graphics:</b>          Robert Bringhurst, Gli elementi dello stile tipografico,          Giovanni Lussu, Farsi un libro. Propedeutica dell'autoproduzione: orientamenti e spunti per un'impresa consapevole, Stampa Alternativa          Bruno Munari, Da Cosa Nasce Cosa, Editori Laterza          Raymond Queneau, Esercizi di Stile, Einaudi</p> <p><b>Module 3 – Visual Culture:</b>          Xavier de Maistre, <i>Journey around my room</i>, 1794.          E. Goffman, Ch. 2 "The territories of the self" in <i>Relations in Public</i>, New York: Basic Books, 1971.          L. Manovich, Ch. 2 "The screen and the user" in <i>The languages of new media</i>, Cambridge Mass: MIT Press, 2001.          A. Pinotti e A. Somaini, Ch. 4 "Supporti, media e dispositivi" in <i>Cultura Visuale</i>, Torino: Einaudi.</p>
<p><b>Supplementary readings</b>  <i>Please insert if there are any</i></p>	<p><b>Module 1 – Visual Communication:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Berger, John and Nadotti, Maria, 2015, Modi di vedere. Torino : Bollati Boringhieri.</li> </ul> <p><b>Module 2 – Interactive &amp; Motion Graphics:</b>          Readings will be communicated and assigned in class during the course.</p> <p><b>Module 3 – Visual Culture:</b>          Supplementary readings will be indicated (or made available) during the course</p>

## Syllabus

### Descrizione del corso

<b>Titolo del corso</b>	<b>Project Visual Communication 2b (ex B) New Domestic Escape</b>
<b>Codice del corso</b>	97085
<b>Settore scientifico disciplinare del corso</b>	Modulo 1: ICAR/13 disegno industriale Modulo 2: ICAR/17 disegno Modulo 3: M-FIL/04 estetica
<b>Corso di studio</b>	Bachelor in Design and Art (L-4)
<b>Semestre</b>	Semestre invernale 2019/20
<b>Anno del corso</b>	3°
<b>Crediti formativi</b>	19 (Modulo 1: 8 CP, Modulo 2: 6 CP, Modulo 3: 5 CP)
<b>Modulare</b>	Si

<b>Numero totale di ore di lezione</b>	180 (Modulo 1: 90, Modulo 2: 60, Modulo 3: 30)
<b>Monte ore totale di studio individuale o di altre attività didattiche individuali inerenti</b>	295 (Modulo 1: circa 110, Modulo 2: circa 90, Modulo 3: circa 95)
<b>Corsi propedeutici</b>	<i>A partire dal 3° semestre aver superato il progetto wup e tutti i corsi wup</i>
<b>Frequenza</b>	non obbligatoria ma raccomandata

<b>Descrizione progetto ed obiettivi formativi specifici: modulo 1 – comunicazione visiva</b>	<p><i>Il corso si inserisce nell'area di apprendimento dei corsi "caratterizzanti" (modulo 1) e "di base" (modulo 2 e 3) del curriculum in design.</i></p> <p><b>Descrizione del corso modulo 1 – comunicazione visiva:</b> Cosa è Casa oggi? Dove inizia e dove finisce lo spazio domestico? Quando ci sentiamo a casa?</p> <p>Partendo dall'esempio dell'eroica mostra "new domestic landscape" ospitata al MOMA che negli anni 60 ha lanciato il "design italiano" nel mondo partiremo alla ricerca di nuove e visionarie idee di dinamiche, rapporti e interazioni che disegnano i nostri spazi abitativi.</p> <p>Dopo un periodo senza precedenti nella storia dell'uomo in cui nel giro di un anno 7 miliardi di persone sono state costrette a vivere le loro abitazioni in maniera nuova e totalizzante è giunto il momento di ridisegnare i panorami delle Case che ormai non sono più solo spazi privati, ma spazi di lavoro, di incontro, reale e virtuale, di convivenza</p>
---	--

con una nuova idea di famiglia e comunità (che va ovviamente assieme al concetto di Casa).

La casa non è più un panorama (landscape) che abbiamo di fronte, ma un punto di partenza per il nostro contatto con il mondo (escape)

**Obiettivi formativi modulo 1 – comunicazione visiva:**

- Acquisire una metodologia progettuale nel campo della comunicazione visiva
- Sviluppo di un percorso autonomo e rigoroso
- Acquisire le conoscenze di base necessarie alla realizzazione di un progetto nel campo del design della comunicazione visiva
- Acquisire una metodologia progettuale nel campo della comunicazione visiva
- Acquisire le conoscenze di base per esercitare uno sguardo critico rispetto al proprio lavoro e per confrontarsi con la complessità contemporanea

Acquisire la conoscenza e comprensione dei:

- Processi del design per l'immagine coordinata
- Processi del design per l'editoria
- Processi del design per la grafica di allestimento
- Acquisizione delle conoscenze di base relative alla cultura di progetto in tutte le sue componenti

**DESCRIZIONE DEL PROGETTO**

**Descrizione del corso modulo 2 –**

**Interactive & Motion Graphics:**

Il corso sarà una parte fondamentale per imparare le tecniche e gli strumenti utili a pensare e a progettare storytelling, scenari futuribili e tutto ciò che gira intorno al tema principale.

Nello specifico gli studenti impareranno le basi del desktop publishing, come strutturare e costruire la gerarchia delle informazioni per un progetto di design della comunicazione e acquisiranno le abilità per progettare scenari futuri.

Inoltre gli studenti possederanno le basi per raccontare una storia in modi differenti e con differenti output.

Oggi infatti il modo di vivere gli ambienti è molto differente dal passato. Oggi il ruolo degli oggetti fisici è diventato meno importante rispetto alle immagini fotografiche o la realtà aumentata o il mondo digitale. Così in questo contenuto sarà importante gestire nuovi strumenti della comunicazione, più

	<p>veloci e più visivi.</p> <p><b>Obiettivi formativi modulo 2 – Interactive &amp; Motion Graphics:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> l’acquisizione di una metodologia del design nel campo della comunicazione visiva</li> <li><input type="checkbox"/> l’acquisizione di una metodologia del design nello specifico campo del design editoriale</li> <li><input type="checkbox"/> l’acquisizione dell’abilità di base per progettare un nuovo scenario</li> <li><input type="checkbox"/> l’acquisizione dell’abilità di base per progettare artefatti visivi</li> <li><input type="checkbox"/> l’acquisizione dell’abilità per progettare contenuti relativi al concept</li> </ul>
--	---

<b>Modulo 1</b>	<b><i>Comunicazione visiva</i></b>
<b>Docente</b>	Pietro Corraini e-mail Pietro.Corraini@unibz.it, tel. +39 0471 015318, webpage <a href="https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/36497-pietro-corraini">https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/36497-pietro-corraini</a>
<b>Lingua ufficiale del corso</b>	Italiano
<b>Orario di ricevimento</b>	Lun 9.00 - 13:00; 14:00 - 18:00 Mer 11:00 - 13:00; 14:00 - 18:00
<b>Lista degli argomenti trattati</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Progettazione grafica</li> <li>• Comunicazione editoriale</li> <li>• Narrazione</li> <li>• Mescolanza e convivenza tra diverse arti</li> <li>• Flussi di lavoro da ideazione a realizzazione di un progetto</li> </ul>
<b>Attività didattiche previste</b>	Laboratori, visite, lectures, progetti di gruppo, esercitazioni, seminari e revisioni di gruppo

<b>Modulo 2</b>	<b>Interactive &amp; Motion Graphics</b>
<b>Docente</b>	Gianluca Seta e-mail gianluca.seta@unibz.it, tel. +39 0471 015195, webpage <a href="https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/34470-gianluca-seta">https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/34470-gianluca-seta</a>
<b>Lingua ufficiale del corso</b>	Italiano
<b>Orario di lezione</b>	Mercoledì dalle 9 alle 13
<b>Orario di ricevimento/assistenza</b>	Martedì: 9:00 – 13:00 e 14:00–19:00 (durante il giorno di progetto) Mercoledì: 14:00 -18:00 (durante il giorno di progetto)
<b>Lista degli argomenti trattati</b>	Metadesign, Graphic Design, Tipografia. Branding, Tecnica della stampa, Infografica, Visual Storytelling,

	Basic Design
<b>Attività didattiche previste</b>	lezioni, esercitazioni, laboratori, progetti,
<b>Modulo 3</b>	-> <i>vedi syllabus in lingua inglese</i>
<b>Risultati di apprendimento attesi</b>	<p><b>Risultati di apprendimento attesi relativi al modulo 1 – comunicazione visiva:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Acquisire le conoscenze di base relative alla cultura di progetto in tutti le sue componenti</li> <li>• ideazione, sviluppo e realizzazione di un progetto nel campo del design della comunicazione visiva</li> <li>• sapere analizzare, ideare e sviluppare progetti nell’ambito della comunicazione visiva e della grafica tradizionale (analogica)</li> <li>• saper analizzare e ideare progetti nell’ambito della comunicazione visiva multimediale (web, video, motion graphics)</li> <li>• sapere analizzare, ideare e sviluppare progetti curatoriali ed espositivi</li> <li>• conoscenza degli aspetti tecnico-scientifici del design per l’editoria</li> <li>• presentare ad un livello professionale un proprio progetto realizzato nel campo della comunicazione visiva in forma di installazione, oralmente e per iscritto</li> <li>• Acquisire una metodologia progettuale nel campo del design di prodotto, della comunicazione visiva</li> <li>• Acquisire la conoscenza e comprensione dei processi del design per l’editoria</li> <li>• comunicare e argomentare ad un livello professionale le ragioni delle proprie scelte e motivarle dal punto di vista formale, tecnico, scientifico</li> <li>•</li> </ul> <p><b>Risultati di apprendimento attesi relativi al modulo 2 – Interactive &amp; Motion Graphics:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- essere in grado di finalizzare alla realizzazione di un progetto compiuto nel campo del design della comunicazione visiva le conoscenze di base acquisite in campo tecnico e scientifico</li> <li>- sapere analizzare, ideare e sviluppare progetti nell’ambito della comunicazione visiva multimediale (web, video, motion graphics)</li> <li>- sapere analizzare, ideare e sviluppare progetti nell’ambito dell’information design</li> <li>- conoscenza degli aspetti tecnico-scientifici del design per la progettazione grafico-strutturale</li> <li>- conoscenza degli aspetti tecnico-scientifici dell’information design</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- sapere sviluppare e realizzare gli aspetti tecnici nell'ambito della comunicazione visiva e della grafica sia tradizionale (analogica) che multimediale (tipografia, lettering, layout, tecniche di illustrazione, information design, fotografia, trattamento di immagini e foto ritocco, video, motion graphics, basi di linguaggio di programmazione per la grafica – HTML, CSS, javascript, processing)</li> </ul> <p>comunicare e argomentare ad un livello professionale le ragioni delle proprie scelte e motivarle dal punto di vista formale, tecnico</p>
<p><b>Metodo d'esame</b></p>	<p><b>Metodo d'esame relativo al modulo 1 – comunicazione visiva:</b></p> <p>L'esame prevede la consegna, la presentazione e la discussione dei progetti realizzati durante il semestre e della relativa documentazione. L'esame finale prevede una serie di domande da parte dei docenti volte alla discussione dei temi trattati durante il corso e del progetto finale. Gli studenti dovranno predisporre i progetti secondo indicazioni che saranno fornite durante il semestre e dovranno argomentare i progetti, dimostrando di avere elaborato criticamente i riferimenti proposti durante il semestre e di avere maturato una interpretazione personale dei temi proposti.</p> <p><b>Metodo d'esame relativo al modulo 2 – Interactive &amp; Motion Graphics:</b></p> <p>presentazione e discussione del proprio lavoro:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- originalità</li> <li>- struttura</li> <li>- quabilità nella presentazione</li> <li>- chiarezza</li> <li>- autonomia nel processo di progettazione             <ul style="list-style-type: none"> <li>- abilità di team work</li> </ul> </li> <li>- curiosità nel ricercare news</li> <li>- partecipazione attiva</li> </ul>
<p><b>Lingua dell'esame</b></p>	<p>corrisponde alla lingua d'insegnamento</p>
<p><b>Criteri di misurazione e criteri di attribuzione del voto</b></p>	<p><i>La valutazione dei singoli moduli non costituisce un voto a sé stante, ma è parte integrante della votazione complessiva del progetto. Il voto finale è unico ed è definito dalla media dei tre voti, ponderata in base ai crediti dei singoli moduli.</i></p> <p>Entro la fine del semestre ogni studente dovrà caricare sul sito web della facoltà una documentazione dettagliata del lavoro semestrale.</p> <p><a href="http://portfolio.dsgn.unibz.it/wp-admin">http://portfolio.dsgn.unibz.it/wp-admin</a></p> <p>La documentazione è parte integrante dell'esame. La</p>

documentazione comprende obbligatoriamente una documentazione visiva e un abstract del progetto.

I docenti valutano il progetto secondo questi criteri:

***modulo 1 – comunicazione visiva:***

Il corso prevede l'attribuzione di un voto di esame unico. Per quanto riguarda il modulo 1 sono previsti i seguenti criteri di misurazione e attribuzione relativamente ai progetti richiesti:

Qualità della progettazione grafica e delle presentazioni;  
Autonomia e capacità critica di elaborazione, sviluppo e argomentazione del tema progettuale;  
Conoscenza e capacità di discussione dei riferimenti proposti durante il corso.

**Criteri di misurazione e criteri di attribuzione del voto relativi al modulo 2 – Interactive & Motion Graphics:**

per il proprio lavoro:

- originalità
- appropriatezza
- qualità della forma estetica
- qualità tecniche per la presentazione
- chiarezza
- capacità di convincimento

per il processo durante l'intero semestre:

- qualità della dinamicità del team e del ruolo individuale
- sviluppo individuale
- partecipazione attiva e qualità dei propri contributi
- corretto uso degli strumenti e delle nuove competenze

1) Esami intermedi:

- 20% del voto finale. Presentazione/Colloquio: La qualità del design degli artefatti presentati nelle deadline di presentazione (che si definiranno durante il semestre) riguardo lo stato di avanzamento del lavoro relativo al modulo di Interaction e Motion. Gli studenti devono spiegare le motivazioni delle scelte di design attraverso la qualità del loro lavoro.

2) Esame finale:

- 80% del voto finale. Progetto finale/prototipi/documentazione: Chiarezza del concept; livello della qualità degli artefatti in relazione alla loro complessità, originalità, esecuzione tecnica.

<p><b>Bibliografia fondamentale</b></p>	<p><b><i>Modulo 1 – comunicazione visiva:</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cox, Paul, 2019, Design &amp; Art : Corraini</li> <li>• Brooks, Max, Manuale per sopravvivere agli zombie, 2003, Torino: Einaudi</li> <li>• McLuhan, Marshall, 2011, Il medium è il messaggio. Mantova : Corraini.</li> <li>• Stephenson, Neal, 2007, Snow Crash. BUR</li> <li>• AA VV, Un'altra fine del mondo è possibile, 2020 Treccanilibri</li> <li>•</li> </ul> <p><b>Modulo 2 – Interactive &amp; Motion Graphics:</b>          Robert Bringhurst, Gli elementi dello stile tipografico,          Giovanni Lussu, Farsi un libro. Propedeutica dell'autoproduzione: orientamenti e spunti per un'impresa consapevole, Stampa Alternativa          Bruno Munari, Da Cosa Nasce Cosa, Editori Laterza          Raymond Queneau, Esercizi di Stile, Einaudi</p>
<p><b>Bibliografia consigliata</b></p>	<p><b><i>Modulo 1 – comunicazione visiva:</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Berger, John and Nadotti, Maria, 2015, Modi di vedere. Torino : Bollati Boringhieri.</li> </ul>