

-> *Syllabus in deutscher Sprache*  
 -> *Syllabus in lingua italiana*

## Syllabus Course description

<b>Course title</b>	<b>Project VC – B1 Designing for Democracy</b>
<b>Course code</b>	97005
<b>Scientific sector and area</b>	Module 1: ICAR/13 disegno industriale Module 2: INF/01 informatica Module 3: M-FIL/05 filosofia e teoria dei linguaggi
<b>Degree</b>	Bachelor in Design and Art (L-4)
<b>Semester</b>	Summer semester 2018/19
<b>Year</b>	2 <sup>nd</sup> , 3 <sup>rd</sup>
<b>Credits</b>	22
<b>Modular</b>	Yes

<b>Teaching language</b>	Module 1: German Module 2: Italian Module 3: German
<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>	370 (Module 1: about 210, Module 2: about 65, Module 3: about 95)
<b>Prerequisites</b>	<i>From the 3<sup>rd</sup> semester onward to have passed the project wup 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 –</b>  <b>Visual Communication:</b>          The project deals with visual graphic identities and visual communication in general for institutions. Which features characterize 'corporate design'? In which sense does brand development and branding differentiate from it? What are the conceptual and visual criteria for the development of trademarks? A 'visual identity' design aims to express the significance and the image of an institution, thus making it recognizable in different media. This requires a graphic translation, which strives to be simple as well as adaptable. The relevance of the visual outcome is determined by the amount of flexibility attained despite the required uniformity.</p>
----------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

In the studio we will work on different aspects of trade mark design, visual communication and website/app prototyping together with the provincial parliament. Our task: Have young people engage with and learn about parliamentary politics. Accompanied by thematic introductions and workshops, small teams will conceptionally and visually develop their ideas to a stage ready to be presented.

The course is designed for acquiring professional skills and knowledge.

### **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 the knowledge and understanding of design processes for corporate image and corporate design
- the acquisition of the knowledge and understanding of design processes for interface design
- the acquisition of the basic knowledge concerning the culture of design in all its aspects

### **Course description module 2 –**

#### **Interactive & Motion Graphics:**

A series of lectures and exercises with themes and topics directly related to the main subject of the project. We will research and make critical investigations, develop concepts and discover the principles and elements of graphic design for making storytelling to achieve the project results. Specially the students will learn the technique of the data representation in terms of infographic and visual storytelling. Furthermore, the course will examine the correspondence between the importance of a graphic culture connected to the political participation.

### **Educational objectives module 2 –**

#### **Interactive & Motion Graphics:**

- the acquisition of the essential basic knowledge to be able to carry out a project in the field of visual communication
- to have the ability to finalise the implementation of a project undertaken in the field of visual communication with the basic knowledge acquired in the technical and scientific subjects

- the acquisition of the basic knowledge concerning the culture of design in all its aspects
- know how to analyse, design and develop projects in visual communication and with infographic technique
- know how to develop and carry out the technical aspects of visual communication and graphic design which are both traditional (analogical) and multimedia (typography, lettering, type setting, layout, illustration techniques, information design, photography, imaging and photo retouching)

**Course description module 3 – Theories and Languages of Visual Communication:**

The lecture serves to provide general and fundamental overview about scientific methods of design theory and communication theory, as well as contemporary fundamental discourses and content of both disciplines. The course accompanies and supports modules one and two of the project by providing the most important means of expression of visual communication. Furthermore it gives general philosophical and culture-scientific contents to the general topic of the project. The lecture presents theories about different means of expression of signs of all kind. It provides the most important facts about communication theories. The lecture gives an introduction to basic contemporary theories about historical and up-to-date media. A special focus is given to interrelations between political messages resp. political informations and the different ways to design them in respect to target-group oriented communication.

**Educational objectives Module 3 – Theories and Languages of Visual Communication:**

- the acquisition of a design methodology in the field of 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 basic knowledge concerning Media Theories
- the acquisition of the basic knowledge concerning the theories of signs and semiotics
- The acquisition of the basic knowledge concerning scientific research for design practices
- The acquisition about the narratology of visual messages
- the acquisition of the basic knowledge concerning the culture of design in all its aspects

<b>Module 1</b>	<b>Visual Communication</b>
<b>Lecturer</b>	Christian Upmeier office F3.05.a, e-mail christian.upmeier@unibz.it, tel. +39 0471 015213, webpage <a href="https://www.unibz.it/it/faculties/design-art/academic-staff/person/5343-christian-upmeier">https://www.unibz.it/it/faculties/design-art/academic-staff/person/5343-christian-upmeier</a>
<b>Scientific sector of the lecturer</b>	ICAR/13
<b>Teaching language</b>	German
<b>Assistance/Office hours</b>	Tuesday, 14:00–17:00 (during the days of the project)
<b>Teaching hours and days</b>	Monday, 14:00–17:00; Tuesday, 9:00–12:00
<b>List of topics covered</b>	Design for trademarks, corporate design, concept, advertising and typography
<b>Teaching format</b>	workshops, lectures, projects and reviews

<b>Module 2</b>	<b>Interactive &amp; Motion Graphics</b>
<b>Lecturer</b>	Gianluca Seta office F3.05.b, e-mail gianluca.seta@unibz.it, 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>Teaching language</b>	Italian
<b>Assistance/Office hours</b>	Monday from 1pm to 7pm. Tuesday from 9am to 7pm. Wednesday from 2pm to 7 pm.
<b>List of topics covered</b>	Metadesign, Graphic Design, Typography. Branding, Print Techniques, Infographic, Visual Storytelling
<b>Teaching format</b>	frontal lectures, exercises, labs, projects

<b>Module 3</b>	<b>Theories and Languages of Visual Communication</b>
<b>Lecturer</b>	Gerhard Glüher office F1.05, e-mail gerhard.glueher@unibz.it, tel. +39 0471 015140, webpage <a href="https://www.unibz.it/it/faculties/design-art/academic-staff/person/889-gerhard-glueher">https://www.unibz.it/it/faculties/design-art/academic-staff/person/889-gerhard-glueher</a>
<b>Scientific sector of the lecturer</b>	M-FIL/05
<b>Teaching language</b>	German
<b>Assistance/Office hours</b>	Tuesday 10.00 a.m. – 1.00 p.m. (Thursday 9.30 a.m. – 12.30 p.m. prior notification via mail) and after the lecture
<b>List of topics covered</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Media theories of the 20th century and present time</li> <li>- Phenomenology of the mass-media</li> <li>- Communication theory – especially communication with images and signs</li> <li>- Theories about visual culture and political messages</li> </ul>
<b>Teaching format</b>	Frontal lectures, exercises, seminars

<p><b>Learning outcomes</b></p>	<p><b>Learning outcomes for Module 1 – Visual Communication:</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>• know how to analyze, design and develop projects in visual communication with traditional (analogical) graphics</li> <li>• knowledge of the technical and scientific aspects of the design of corporate identity</li> <li>• know how to analyse, design and prototyp multimedia visual communication projects (interface design)</li> <li>• present at a professional level their own project realized in the field of visual communication in the form of an installation, both oral and written</li> <li>• communicate at a professional level and argue the reasons for their choices and justify them from a formal, technical point of view</li> </ul> <p><b>Learning outcomes for module 2 – Interactive &amp; Motion Graphics:</b>  Knowledge and understanding  The students will able to :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• know the basic techniques and the basic methods of graphic design.</li> <li>• recognize and understand qualities of works in the field of infographics and visual story telling</li> <li>• use the methods and techniques of graphic design for printing.</li> <li>• knows how to use the elements of visual communication like the colors, the typography, the charts, the use of the shapes, etc.</li> <li>• recognize and understand the visual language of graphics design</li> <li>• analyze a database and select datas for express an opinion from a visualization.</li> </ul> <p><b>Learning outcomes for module 3 – Theories and Languages of Visual Communication:</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 scientific subjects: Media theory, communication theory and “material culture”</li> <li>• 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</li> </ul>
---------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• knowledge of the historical and theoretical foundations of design</li> <li>• knowledge of the important sociological, semiotic and anthropological aspects</li> <li>• know how to present critical and planning analysis orally</li> <li>• know how to present written critical and planning analysis</li> <li>• know how to apply the research methods and results in the project to the various areas of the project itself</li> <li>• 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</li> <li>• communicate at a professional level and argue the reasons for their choices and justify them from a theoretical point of view</li> </ul>
--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

<p><b>Assessment</b></p>	<p><b>Assessment details for Module 1 – Visual Communication:</b></p> <p>— <b>Final Presentation/Colloquium:</b> The 10-minute public presentation covers the detailed explanation and verbal illustration of the final project. Furthermore, it analyzes the task and the process of the project from start to finish, defines the aims to be communicated and gives the reasons for the concepts and the final project.</p> <p>— <b>Documentation:</b> The documentation consists of four parts, to be fulfilled with the exam. A sketchbook (physical) documenting the design process; an A5 flyer with a concept text (5000 strokes) (physical) a PDF-presentation of the final design, containing research, strategy and the design (images of prototypes). Fourthly a complete documentation of texts, data and high-resolution images onto the project server of the university.</p> <p>— <b>Final project/final project-prototypes:</b> The individually prepared design of all tasks treated in the project. Generally the prototypes include: brand-icon and name, tagline/slogan, visual language/imagery and four applications in form of a poster (scale 1 : 1), flyer (scale 1 : 1), an ambient intervention and a webpage/app-prototype.</p> <p><b>Assessment details for module 2 – Interactive &amp; Motion Graphics:</b> presentation and discussion of the own work:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• originality</li> <li>• coherence</li> </ul>
--------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• technical qualities for the presentation</li> <li>• clarity</li> <li>• influencing skills for the process throughout the semester:</li> <li>• individual development</li> <li>• active participation and quality of its contributions</li> <li>• proper use of tools and new skills</li> </ul> <p><b>Assessment details for module 3 – Theories and Languages of Visual Communication:</b></p> <p>Intermediate exam / colloquium:....  10-minute public presentation with two parts:  Part one: it is compulsory to examine a profound investigation about a political contemporary topic (the student must propose the topic individually). The result of this research must be summed up in an essay which fulfills the standard requirements of ascientific essay.</p> <p>Part two: in a second step is it compulsory to find and develop minimum three ideas / concepts via methods of creativity, which transform the informations of this political topic into suitable means and media of visual communication.</p> <p>Final exam:  It is compulsory to create a story with images. The protagonist of this story is object which represents political power. A three dimensional installation on a table must be created, and this installation must convey the historical and cultural context of the protagonist. It is copmulsory to use historical or / and contemporary photographs. It is not allowed to use typography. It is possible to use other media, but the student must explain in a logical way, why it was necessary to use this medium.  The student must give an oral explanation about: idea, concept, message and the used media.</p>
<b>Assessment language</b>	The same as the teaching language
<b>Evaluation criteria and criteria for awarding marks</b>	<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 agreed by the three professors, who evaluate the project according to the following criteria:</i></p> <p><b>Evaluation criteria and criteria for awarding marks for Module 1 – Visual Communication:</b>  <i>Final exam (70%)</i>  — (10 % of the final grade)  Presentation/Colloquium: Clarity of the presentation and</p>

argumentation, vividness of the presentation tools, answering of questions

— (20 % of the final grade)

Documentation: Depth of research and idea finding in the sketch book; clarity and design quality of the PDF-documentation and the concept text.

— (70 % of the final grade)

Final project/final project-prototypes/documentation:

Clarity of the analysis and concept on the basis of prerequisites and research; level of the design quality of the project outcomes in relation to their complexity, originality, technical execution and the semester in which the project has been realized.

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

for the own work:

- originality
- appropriateness
- 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

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 exam:

- 20% of the final grade. 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.

2) final exam:

- 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 – Theories and Languages of Visual Communication:**



	<p>Intermediate exam:.(40% of the final grade)...  Recherche and essay:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- correctnes of the analysis of the used sources</li> <li>- a logical structure of the text and a correct use of language – reference is the standard of a scientific essay.</li> </ul> <p>Concerning the second part: degree of creativity and innovation of the ideas.</p> <p>Final exam:.(60% of the final grade).  Concerning the installation will be examined:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- technical quality, which should be compareable with a professional praxis of a designer or artist.</li> <li>- Traceability of the story.</li> <li>- the research about the object, concept and installation must be argued in a logical way.</li> </ul>
<p><b>Required readings</b></p>	<p><b>Module 1 – Visual Communication:</b>  <a href="https://login.unibz.it/cas/login?service=https%3A%2F%2F eu.alma.exlibrisgroup.com%2Finfra%2FcasRedirect?ctx=/leganto">https://login.unibz.it/cas/login?service=https%3A%2F%2F eu.alma.exlibrisgroup.com%2Finfra%2FcasRedirect?ctx=/leganto</a>  -</p> <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 – Theories and Languages of Visual Communication:</b>  <i>Kloock, Daniela</i> ; Spahr, Angela: Medientheorien. Eine Einführung, München (W.Fink Vlg.) 2000  Helmes, Günter und Werner Köster (Hg.): Texte zur Medientheorie, Stuttgart 2002 (Reclam Vlg.)  Mitchell, W.J.T.: Das Leben der Bilder, München 2008 (Verlag C.H.Beck)  Luhman, Niklas: Die Realität der Massenmedien, Opladen 1996 (Westdeutscher Verlag)  Watzlawick, Paul: Man kann nicht nicht kommunizieren. Das Lesebuch, Bern 2016 (Hogrefe Verlag)</p>
<p><b>Supplementary readings</b></p>	<p><b>Module 1 – Visual Communication:</b>  Will be handed out during the course</p> <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 – Theories and Languages of Visual</b></p>

**Communication:**

Marshall McLuhan: Die magischen Kanäle – Understanding Media, Basel (Verlag der Kunst - Fundus) 1995

- Maar, Christa; Burda, Hubert (Hg.): Iconic Turn. Die neue Macht der Bilder, Köln (DuMont Vlg.) 2004

additional readings will be offered in the reserve collection or as handouts in the seminar debates, if necessary

## Syllabus

### Beschreibung der Lehrveranstaltung

<b>Titel der Lehrveranstaltung</b>	<b>Projekt VK – B1</b> <b>Designing for Democracy</b>
<b>Code der Lehrveranstaltung</b>	97005
<b>Wissenschaftlich-disziplinärer Bereich der Lehrveranstaltung</b>	Module 1: ICAR/13 disegno industriale Module 2: INF/01 informatica Module 3: M-FIL/05 filosofia e teoria dei linguaggi
<b>Studiengang</b>	Bachelor in Design und Künste (L-4)
<b>Semester</b>	Sommersemester 2018/19
<b>Studienjahr</b>	2., 3.
<b>Kreditpunkte</b>	22
<b>Modular</b>	Ja

<b>Gesamtanzahl der Vorlesungsstunden</b>	180 (Modul 1: 90, Modul 2: 60, Modul 3: 30)
<b>Gesamtanzahl der Stunden für das Eigenstudium und andere individuelle Bildungstätigkeiten</b>	370 (Modul 1: ca. 210, Modul 2: ca. 65, Modul 3: ca. 95)
<b>Anwesenheit</b>	nicht verpflichtend, aber empfohlen
<b>Voraussetzungen</b>	<i>Ab dem 3. Semester das Wup-Projekt und alle Wup-Kurse bestanden zu haben</i>

<b>Kursbeschreibung und spezifische Bildungsziele:</b> <b>Modul 1 – Visuelle Kommunikation und</b> <b>Modul 3 – Theorien und Ausdrucksformen der VK</b>	<p><i>Die Lehrveranstaltung zählt zum Bildungsbereich der kennzeichnenden Fächer (Modul 1 und Modul 2) sowie der Grundfächer (Modul 3) und ist Teil des Studiengangs Design.</i></p> <p><b>KURSBESCHREIBUNG</b>  <b>Kursbeschreibung Modul 1 – Visuelle Kommunikation:</b>  Das Projekt beschäftigt sich mit den Anforderungen an grafische Erscheinungsbilder und generell Visuelle Kommunikation für Institutionen. Welche Merkmale prägen ein »Corporate Design«? Wie verhält es sich gegenüber Markenentwicklung und »Branding«? Was sind die visuellen Kriterien für die Entwicklung von Zeichen? Was bestimmt einen Bildstil? In der »Visual Identity« strebt das Design an, Bedeutung und Selbstverständnis einer Institution sichtbar, damit in verschiedenen Medien wiedererkennbar zu machen. Erforderlich dafür ist eine grafische Übersetzung, die immer vereinfachend aber auch wandelbar ist. Das Designergebnis ist überzeugend, wenn darin der Wandel trotz der Einheitlichkeit gelingt.</p> <p>Im Projekt bearbeiten wir verschiedene Aspekte von Markengestaltung, visueller Kommunikation und</p>
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Website/app prototyping zusammen mit dem Südtiroler Landtag. Unsere Aufgabe: Parlamentarische Demokratie für Jugendliche verständlich machen. Begleitet von thematischen Einführungen und praktischen Übungen entwickeln kleine Teams einen Entwurf argumentativ und gestalterisch bis zur Präsentationsreife.

Die Lehrveranstaltung dient dem Erwerb von spezifischen beruflichen Kompetenzen.

**Bildungsziele Modul 1 – Visuelle Kommunikation:**

- Erwerb einer Projektmethodologie im Bereich der Visuellen Kommunikation, von der Ideenfindung bis zur Realisierung des Projekts
- Entwicklung einer individuellen und eigenständigen Arbeitsweise in den Projekten
- Erwerb des Fachwissens und der Fertigkeiten für das Design im Corporate Design/Branding
- Erwerb des Fachwissens und der Fertigkeiten für das Interface Design
- Erwerb der Grundkenntnisse einer Projektkultur im Design in allen ihren Teilen

***Kursbeschreibung Modul 3 – Theorien und Ausdrucksformen der VK:***

Die Lehrveranstaltung dient der Vermittlung wissenschaftlicher Methoden zur Designtheorie und Kommunikationstheorie, sowie deren grundlegender aktueller Positionen und Aussagen. Sie unterstützt und begleitet die Module 1 und 2 des Projektes durch die Vermittlung der wichtigsten Ausdrucksformen der visuellen Kommunikation und liefert kulturwissenschaftliche und philosophische Inhalte zum Semesterthema. Es werden Theorien und Ausdrucksmöglichkeiten von Zeichen aller Art erläutert. Es wird in die wichtigsten Erkenntnisse der Kommunikationstheorie eingeführt. Es wird eine Einführung in grundlegende Theorien der traditionellen und aktuellen Medien gegeben.

Besondere Berücksichtigung finden die Beziehungen zwischen politischen Botschaften bzw. politischen Informationen und wie sie zielgruppenorientiert durch verschiedene Ausdrucksforen und Medien gestaltet werden können.

***Bildungsziele Modul 3 – Theorien und Ausdrucksformen der VK:***

- Erwerb von Grundkenntnissen zur Realisierung eines Projekts im Bereich der visuellen Kommunikation
- Erwerb von Grundkenntnissen, um die erstellten

	<p>Projekte kritisch bewerten zu können und sich mit der komplexen Gegenwart auseinandersetzen zu können</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Erwerb von Grundkenntnissen über Medientheorie</li> <li>• Erwerb von Grundkenntnissen über Zeichentheorie</li> <li>• Erwerb von Grundkenntnissen über wissenschaftliche Recherche für die Designpraxis</li> <li>• Erwerb von Grundkenntnissen über Narratologie visueller Botschaften</li> <li>• Erwerb der Grundkenntnisse einer Projektkultur im Design in allen ihren Teilen</li> </ul>
--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

<b>Modul 1</b>	<b>Visuelle Kommunikation</b>
<b>Dozent</b>	Christian Upmeier Büro F3.05.a, E-mail christian.upmeier@unibz.it, Tel. +39 0471 015213, Webseite <a href="https://www.unibz.it/it/faculties/design-art/academic-staff/person/5343-christian-upmeier">https://www.unibz.it/it/faculties/design-art/academic-staff/person/5343-christian-upmeier</a>
<b>Wissenschaftlich disziplinärer Bereich des Dozenten</b>	ICAR/13
<b>Unterrichtssprache</b>	Deutsch
<b>Assistenz/Sprechzeiten</b>	Dienstag, 14–17 Uhr (während der Projektstage)
<b>Unterrichtszeiten und -tage</b>	Montag, 14–17 Uhr; Dienstag, 9–12 Uhr
<b>Auflistung der behandelten Themen</b>	Gestaltung von Markenzeichen, Corporate Design, Konzeption, Werbung und Typografie
<b>Unterrichtsform</b>	Workshops, Vorlesungen, Projektarbeit und Zwischenpräsentationen

<b>Modul 2</b>	-> siehe Syllabus in englischer und italienischer Sprache
----------------	-----------------------------------------------------------

<b>Modul 3</b>	<b>Theorien und Ausdrucksformen der VK</b>
<b>Dozent</b>	Gerhard Glüher Büro F1.05 E-mail gerhard.glueher@unibz.it, Tel. +39 0471 015140, Webseite <a href="https://www.unibz.it/it/faculties/design-art/academic-staff/person/889-gerhard-glueher">https://www.unibz.it/it/faculties/design-art/academic-staff/person/889-gerhard-glueher</a>
<b>Wissenschaftlich disziplinärer Bereich des Dozenten</b>	M-FIL/05
<b>Unterrichtssprache</b>	Deutsch
<b>Assistenz/Sprechzeiten</b>	Dienstag von 10.00 – 13.00 Uhr und nach den Vorlesungen (Donnerstag 9.30 – 12.30 Voranmeldung via mail)
<b>Auflistung der behandelten Themen</b>	- Medientheorien des 20. Jahrhunderts und der Gegenwart - Das Phänomen der Massenmedien - Kommunikationstheorie, insbesondere Bildkommunikation - Theorien zur visuellen Kultur der politischen Botschaft
<b>Unterrichtsform</b>	Vorlesungen, Übungen, Seminare

<p><b>Erwartete Lernergebnisse</b></p>	<p><b>Erwartete Lernergebnisse für Modul 1 – Visuelle Kommunikation:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• In der Lage zu sein, ein Projekt im Bereich Visuelle Kommunikation zu konzipieren, zu entwickeln und auszuführen</li> <li>• In der Lage zu sein, Projekte im Bereich der Visuellen Kommunikation und der herkömmlichen Grafik (analog) analysieren, konzipieren und entwickeln zu können</li> <li>• In der Lage zu sein, Projekte im Bereich des Corporate Design/Branding analysieren, konzipieren und entwickeln zu können</li> <li>• Kenntnisse der technischen-wissenschaftlichen Aspekte des Designs im Corporate Design/Branding</li> <li>• In der Lage zu sein, Projekte im Bereich des Interface Design analysieren, konzipieren und entwickeln zu können</li> <li>• In professioneller Weise ein eigenes Projekt im Bereich der Visuellen Kommunikation in Form einer räumlichen Installation, sowie mündlich und schriftlich vorstellen zu können</li> <li>• In professioneller Weise die Gründe der eigenen Entscheidungen kommunizieren und argumentieren und sie unter formellen, technischem Gesichtspunkt begründen zu können</li> </ul> <p><b><i>Erwartete Lernergebnisse für Modul 3 – Theorien und Ausdrucksformen der VK:</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• In der Lage zu sein, das erworbene theoretische Grundwissen in die Ausführung eines zu realisierenden Projekts im Bereich der Visuellen Kommunikation einzubringen mit besonderen Bezügen zu den wissenschaftlichen Bereichen Medientheorie, Kommunikationstheorie und Medienpolitik.</li> <li>• In der Lage zu sein, die wichtigsten Phänomene der gegenwärtigen Gesellschaftsentwicklung wahrzunehmen, sie unter ethischen und sozialen Gesichtspunkt kritisch zu bewerten und geeignete Lösungen im Sinne einer projektbezogenen Antwort/Lösung zu finden</li> <li>• Kenntnisse der historischen und theoretischen Grundlagen des Designs</li> <li>• Kenntnisse wesentlicher soziologischer, semiotischer und anthropologischer Aspekte</li> <li>• Kritische und programmatische schriftliche Arbeiten mündlich vortragen können</li> <li>• Kritische und programmatische Arbeiten in schriftlicher Form abfassen zu können</li> <li>• Methoden und Forschungsergebnisse für das</li> </ul>
----------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	<p>Entwerfen im Design auf den verschiedenen Ebenen der Projektkultur anwenden zu können</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Eine gute persönliche Urteilsfähigkeit entwickelt zu haben, sowohl bei der kritischen Bewertung der eigenen Arbeit, wie auch bei der angemessenen Interpretation ihrer Anwendungsfähigkeit für den vorgesehenen Gebrauchszweck/Kontext und/oder das weiterführende Studium, unter der Berücksichtigung ethischer und soziale Gesichtspunkte</li> <li>• In professioneller Weise die Gründe der eigenen Entscheidungen kommunizieren und argumentieren und sie unter theoretischem Gesichtspunkt begründen zu können</li> </ul>
--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

<b>Art der Prüfung</b>	<p><b>Art der Prüfung – Modul 1 – Visuelle Kommunikation:</b></p> <p>— <b>Endpräsentation/Kolloquium:</b> Die öffentliche Präsentation von 10 Minuten Dauer umfasst die detaillierte Argumentation der eigenen Entwürfe. Sie analysiert die Ausgangslage der Aufgabe, definiert die Kommunikationsziele, begründet das Konzept und erläutert den Entwurf.</p> <p>— <b>Dokumentation:</b> Die Dokumentation besteht aus vier Teilen, die bis zur Prüfung erbracht werden: Ein über den Designprozess geführtes Skizzenbuch (physisch). Ein A5 Flyer mit einem Konzepttext (5000 Anschläge) (physisch), ein PDF der Endpräsentation, in dem die Recherche, die Strategie und der Entwurf (Abbildungen der Entwurfsmodelle) enthalten ist. Eine Kopie der Texte; Daten und hochauflösenden Bilddokumentation des gesamten Entwurfs auf den Projektserver der Universität.</p> <p>— Entwurf/Entwurfsmodelle: Der Entwurf ist die eigenständige Ausarbeitung aller Aufgaben im Projekt. Die Entwurfsmodelle umfassen Markenzeichen und -name, Slogan/Tagline, Bildstil und Anwendungen als Imageplakat (Maßstab 1 : 1), Faltblatt (Maßstab 1 : 1), Ambient Intervention und den Prototyp einer Webseite/Applikation.</p> <p><b>Art der Prüfung – Modul 3 – Theorien und Ausdrucksformen der VK:</b>  Zwischenpräsentation/Kolloquium:  Die öffentliche 10minütige Präsentation umfasst zwei Aufgabenteile:</p>
------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	<p>eins: es ist verpflichtend, dass eine fundierte Recherche über ein politisches Thema (selbst auszuwählen) der Gegenwart gemacht wird. Das Ergebnis dieser Recherche muss in einem Text zusammengefasst werden, welcher allgemeinen wissenschaftlichen Ansprüchen genügt.</p> <p>Zwei: es ist verpflichtend, dass im nächsten Schritt mittels Kreativmethoden mindestens drei Ideen und Konzepte gefunden werden müssen, welche die Informationen des politischen Themas aus Aufgabenteil eins in passende Formen visueller Kommunikation übersetzt.</p> <p>Endprüfung: es ist verpflichtend, dass eine Geschichte durch Bilder erzählt wird, bei der ein Objekt politischer Macht im Mittelpunkt steht. Es wird eine dreidimensionale Installation auf einer Tischfläche inszeniert, die es ermöglichen soll, den historischen und kulturellen Kontext des Gegenstandes zu vermitteln. Dabei müssen auch historische oder aktuelle Fotografien verwendet werden. Es dürfen keine Schriftzeichen verwendet werden. Der Einsatz weitere Medien ist freigestellt, wenn erklärt wird, warum das verwendete Medium notwendig ist. Die Installation muss mündlich erklärt werden: Idee, Konzept, Botschaft und verwendete Medien.</p>
<b>Prüfungssprache</b>	entspricht der Unterrichtssprache
<b>Bewertungskriterien und Kriterien für die Notenermittlung</b>	<p>Die Bewertung der einzelnen Module führt nicht zu einer getrennten Benotung sondern fließt in die Gesamtbewertung des Projektes ein. Es wird eine Note für das gesamte Projekt und in Absprache zwischen den drei Lehrenden zugewiesen, welche das Projekt aufgrund folgender Kriterien bewerten:</p> <p><b>Bewertungskriterien und Kriterien für die Notenermittlung für Modul 1 - Visuelle Kommunikation:</b></p> <p><i>Intermediate exam (30%)</i> — (20 % der Gesamtnote) Präsentation/Kolloquium: Klarheit des Vortrags, Schlüssigkeit der Argumentation, Anschaulichkeit der Präsentationsmittel, Beantwortung von Fachfragen — (80 % der Gesamtnote) PDF-Präsentation: Schlüssigkeit der Analyse und des Konzepts auf Basis der Vorgaben und der Recherche; gestalterische Höhe der Entwürfe unter Berücksichtigung ihrer Komplexität, Originalität, der technischen Ausführung und des Studiensemesters, in dem das Projekt bearbeitet wurde. Vollständigkeit der Dokumentation der Entwürfe</p> <p><i>Final exam (70%)</i> — (10 % der Gesamtnote)</p>



	<p>Präsentation/Kolloquium: Klarheit des Vortrags, Schlüssigkeit der Argumentation, Anschaulichkeit der Präsentationsmittel, Beantwortung von Fachfragen — (20 % der Gesamtnote)</p> <p>Dokumentation: Tiefe der Recherche und Ideenfindung im Skizzenbuch; Klarheit und gestalterische Höhe der PDF-Dokumentation und des Konzepttexts. — (70 % der Gesamtnote)</p> <p>Entwurf/Entwurfsmodelle/Dokumentation: Schlüssigkeit der Analyse und des Konzepts auf Basis der Vorgaben und der Recherche; gestalterische Höhe der Entwürfe unter Berücksichtigung ihrer Komplexität, Originalität, der technischen Ausführung und des Studienseesters, in dem das Projekt bearbeitet wurde. Vollständigkeit der Dokumentation der Entwürfe.</p> <p><b>Bewertungskriterien und Kriterien für die Notenermittlung für Modul 3 - Theorien und Ausdrucksformen der VK:</b></p> <p>Zwischenprüfung (40% der Gesamtnote). Für den Teil der Recherche und des Essays: - Korrekte Auswertung der Quellen - ein logischer Aufbau des Textes, sachliche Sprachverwendung und Verwendung wissenschaftlicher Standards. Für den zweiten Teil: Grad der Kreativität der Ideen.</p> <p>Endprüfung (60% der Gesamtnote). Für die Installation wird bewertet: - technische Qualität, klarer Aufbau, die einer professionellen Design- oder Kunstpraxis entsprechen - Nachvollziehbarkeit der Geschichte - logische Argumentation der Recherche über den Gegenstand.</p>
--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

<b>Pflichtliteratur</b>	<p><b>Modul 1 - Visuelle Kommunikation:</b>  <a href="https://login.unibz.it/cas/login?service=https%3A%2F%2Fwww.alma.exlibrisgroup.com%2Finfra%2FcasRedirect?ctx=/leganto">https://login.unibz.it/cas/login?service=https%3A%2F%2Fwww.alma.exlibrisgroup.com%2Finfra%2FcasRedirect?ctx=/leganto</a></p> <p><b>Modul 3 - Theorien und Ausdrucksformen der VK:</b>  <i>Kloock, Daniela</i> ; Spahr, Angela: Medientheorien. Eine Einführung, München (W.Fink Vlg.) 2000  Helmes, Günter und Werner Köster (Hg.): Texte zur Medientheorie, Stuttgart 2002 (Reclam Vlg.)  Mitchell, W.J.T.: Das Leben der Bilder, München 2008 (Verlag C.H.Beck)  Luhman, Niklas: Die Realität der Massenmedien, Opladen 1996 (Westdeutscher Verlag)  Watzlawick, Paul: Man kann nicht nicht kommunizieren. Das Lesebuch, Bern 2016 (Hogrefe Verlag)</p>
-------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

<b>Weiterführende Literatur</b>	<b>Modul 1 - Visuelle Kommunikation:</b> Wir während des Kurses mitgeteilt <b>Modul 3 – Theorien und Ausdrucksformen der VK: --</b> Marshall McLuhan: Die magischen Kanäle – Understanding Media, Basel (Verlag der Kunst - Fundus) 1995 - Maar, Christa; Burda, Hubert (Hg.): Iconic Turn. Die neue Macht der Bilder, Köln (DuMont Vlg.) 2004 - zusätzliche Literatur wird in der reserve collection bereitgestellt oder als Kopien / handouts in den Seminaren direkt bereitgestellt, falls erforderlich

## Syllabus

### Descrizione del corso

<b>Titolo del corso</b>	<b>PROGETTO CV – B1</b> <b>Designing for Democracy</b>
<b>Codice del corso</b>	97005
<b>Settore scientifico disciplinare del corso</b>	Module 1: ICAR/13 disegno industriale Module 2: INF/01 informatica Module 3: M-FIL/05 filosofia e teoria dei linguaggi
<b>Corso di studio</b>	Bachelor in Design and Art (L-4)
<b>Semestre</b>	Semestre estivo 2018/19
<b>Anno del corso</b>	2°, 3°
<b>Crediti formativi</b>	22
<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>	370 (Modulo 1: circa 210, Modulo 2: circa 65, 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 2 – Interactive &amp; motion graphics</b>	<p><i>Il corso si inserisce nell'area di apprendimento dei corsi "caratterizzanti" (modulo 1 e modulo 2) e "di base" (modulo 3) del curriculum in design.</i></p> <p><b>DESCRIZIONE DEL PROGETTO</b>  <b>Descrizione del corso modulo 2 – Interactive &amp; Motion Graphics:</b>          Una serie di lezioni ed esercitazioni con temi e argomenti direttamente collegati al tema principale del progetto. Ricercheremo e faremo indagini critiche, svilupperemo concetti e scopriremo i principi e gli elementi della progettazione grafica per fare storytelling per raggiungere i risultati del progetto. Nello specifico gli studenti impareranno le tecniche della rappresentazione dei dati in termini di infografica e del visual storytelling. Inoltre, il corso esaminerà la corrispondenza tra l'importanza di una cultura grafica connessa alla partecipazione politica.</p> <p><b>Obiettivi formativi modulo 2 – Interactive &amp; Motion Graphics:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• l'acquisizione delle conoscenze di base essenziali per poter realizzare un progetto nel campo della comunicazione visiva</li> </ul>
------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• avere la capacità di finalizzare l'implementazione di un progetto intrapreso nel campo della comunicazione visiva con le conoscenze di base acquisite nelle materie tecniche e scientifiche</li> <li>• l'acquisizione delle conoscenze di base riguardanti la cultura del design in tutti i suoi aspetti</li> <li>• saper analizzare, progettare e sviluppare progetti nella comunicazione visiva e con le tecniche infografiche</li> <li>• saper sviluppare e realizzare gli aspetti tecnici della comunicazione visiva e della progettazione grafica tradizionali (analogici) e multimediali (tipografia, lettering, impostazione del tipo, impaginazione, tecniche di illustrazione, progettazione dell'informazione, fotografia, imaging e fotoritocco)</li> </ul>
--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

<b>Modulo 1</b>	-> vedi syllabus in lingua inglese e tedesca
-----------------	----------------------------------------------

<b>Modulo 2</b>	<b>Interactive &amp; Motion Graphics</b>
<b>Docente</b>	Gianluca Seta office F3.05.b, 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 ricevimento/assistenza</b>	Lunedì dalle 13 alle 19. Martedì dalle 9 alle 19 Mercoledì dalle 14 alle 19.
<b>Lista degli argomenti trattati</b>	Metadesign, Graphic Design, Tipografia. Branding, Tecnica della stampa, Infografica, Visual Storytelling
<b>Attività didattiche previste</b>	lezioni, esercitazioni, laboratori, progetti,

<b>Modulo 3</b>	-> vedi syllabus in lingua inglese e tedesca
-----------------	----------------------------------------------

<b>Risultati di apprendimento attesi</b>	<b>Risultati di apprendimento attesi relativi al modulo 2 – Interactive &amp; Motion Graphics:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• conoscere le tecniche e i metodi di base del graphic design</li> <li>• sapere analizzare, ideare e sviluppare progetti nell'ambito dell'information design e del visual storytelling</li> <li>• conoscere l'uso dei metodi e delle tecniche del graphic design per la stampa</li> <li>• conoscere come usare gli elementi della comunicazione visiva come i colori, la tipografia, i grafici, l'uso delle forme, etc</li> <li>• riconoscere e comprendere il linguaggio visivo del</li> </ul>
------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	<p>graphic design</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• analizzare un database e selezionare un set di dati per esprimere un'opinione tramite una visualizzazione.</li> </ul>
<p><b>Metodo d'esame</b></p>	<p><b>Metodo d'esame relativo al modulo 2 – Interactive &amp; Motion Graphics:</b>  presentazione e discussione del proprio lavoro:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ originalità</li> <li>■ coerenza</li> <li>■ qualità tecniche per la presentazione</li> <li>■ chiarezza</li> <li>■ influenzare le competenze per il processo durante tutto il semestre:</li> <li>■ sviluppo individuale</li> <li>■ partecipazione attiva e qualità dei suoi contributi</li> <li>■ uso corretto di strumenti e nuove competenze</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><b>Criteri di misurazione e criteri di attribuzione del voto relativi al modulo 2 – Interactive &amp; Motion Graphics:</b>  per il proprio lavoro:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- originalità</li> <li>- adeguatezza</li> <li>- qualità estetica formale</li> <li>- qualità tecnica</li> </ul> <p>per la presentazione:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- clarity</li> <li>- convincimento</li> </ul> <p>per il processo durante l'intero semestre</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- qualità delle dinamiche di squadra e ruolo individuale in esso</li> <li>- sviluppo individuale</li> <li>- partecipazione attiva e qualità dei contributi</li> <li>uso corretto degli strumenti e nuove competenze</li> </ul> <p>Durante tutto il semestre si terrà conto della qualità, della dinamicità del team e del ruolo individuale in esso. Si terrà conto dello sviluppo individuale, della partecipazione attiva e della qualità dei contributi alle lezioni, del corretto uso degli strumenti e delle nuove competenze.</p> <p>1) Esame intermedio:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 20% del voto finale. Presentazione/Colloquio: La qualità del design degli artefatti svolti durante la prima parte del semestre. Gli studenti devono spiegare le motivazioni delle scelte di design attraverso la qualità del loro lavoro.</li> </ul>

	<p>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>
--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

<p><b>Bibliografia fondamentale</b></p>	<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>Modulo 2 – Interactive &amp; Motion Graphics:</b></p>