

Biennio di secondo livello in Graphic Design - Digital Design and Communication - 1° anno**ORDINAMENTO - PROGRAMMI**

A.A. 2022/2023

CODICE	DISCIPLINA	DOCENTE	PROGRAMMA - BIBLIOGRAFIA	CFA
ABTEC38	ELABORAZIONE DIGITALE DELL'IMMAGINE	Prof. Sala Nicolò	Il settore comprende le competenze legate all'applicazione di strumenti digitali evoluti ai linguaggi visivi artistici, tanto per ciò che concerne gli aspetti sperimentali ed espressivi, quanto per le possibili applicazioni professionali. L'approccio alle tematiche che caratterizzano il settore, prevede, in particolare, la trattazione, sotto il profilo teorico, metodologico ed applicativo, dell'immagine digitale a due e tre dimensioni, la sua elaborazione statica ed in movimento. L'esperienza laboratoriale costituirà un momento essenziale dell'esperienza formativa in rapporto alle diverse forme di rappresentazione ed ai differenti strumenti.	6



ABTEC40	PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE	Prof. Dusi Paolo	<p>Design Thinking</p> <ul style="list-style-type: none"> · Architettura di prodotti digitali semplici · Definizione delle fasi di progettazione (analisi, ideazione, definizione requisiti, design della struttura, prototipazione e test) · Creazione dei flussi di navigazione di un prodotto digitale · Definizione degli elementi di interazione di un prodotto digitale · Progettazione grafica Mobile e Desktop · Applicazione delle nozioni attraverso la creazione di un progetto pratico · Metodi di analisi e di indagine · User testing <p>La Caffettiera del Masochista, Donald A. Norman</p> <ul style="list-style-type: none"> · Laws of UX, Jon Yablonski · Interaction Design, Jennifer Preece 	6
---------	-------------------------------	------------------	---	---



ABLE69	FONDAMENTI DI MARKETING CULTURALE	Prof. Pagnoni Dario	<ul style="list-style-type: none"> ● Introduzione al Net Marketing ● Viralità e growth hacking ● Blockchain e crypto ● NFT, arte, digital design ● Il ritorno di Twitter ● Mondi digitali ● Telegram e le community ● La costruzione dell'identità attraverso il consumo (digitale). ● Antifragile. Prosperare nel disordine ● Startup marketing <p>La valle oscura, Anna Wiener (Adelphi) Antifragile. Prosperare nel disordine. N. Taleb, (Il Saggiatore) Startup marketing. Strategie di growth hacking per sviluppare il vostro business, A. Camera (Hopli)</p>	4
ABPC67	COPYWRITING	Prof. Mentasti Andrea	<p>Copywriting e copywriter introduzione Thinking on paper – Pre-writing, free-writing, re-writing. L'organizzazione del discorso scritto: utilità dell'oratoria. La creatività pubblicitaria: ATL, BTL, new media. Creare una campagna pubblicitaria: i soggetti coinvolti il processo di lavoro: dal brief all'esecutivo terminologia e parti dell'annuncio pubblicitario la strategia di comunicazione Gli elaborati della copy: naming sceneggiatura advertising (spot TV e radio, affissione, stampa) BTL web writing Web: introduzione al web writing tecniche di scrittura applicate ai social</p>	8



ABPR19	WEB DESIGN	Prof. Guerini Marco	<p>Software per la progettazione delle interfacce grafiche Adobe XD</p> <p>Architettura delle informazioni.</p> <p>Organizzare le informazioni secondo logica e flussi di navigazione.</p> <p>Wireframe.</p> <p>Organizzare la priorità di contenuto</p> <p>Style tile</p> <p>Impostare una moodboard</p> <p>Design system</p> <p>Framework e Design System</p> <p>Grid System</p> <p>Come organizzare visivamente i contenuti</p> <p>Web semantico</p> <p>Strutturare l'alberatura del progetto seguendo i principi del web semantico</p> <p>Web Standards & Patterns</p> <p>Identificare i componenti, le loro varianti e applicazioni</p> <p>Principi di Gestalt</p> <p>La percezione e l'esperienza nel design delle UI</p> <p>Usability & Euristiche</p> <p>Best practice per disegnare i componenti dell'interfaccia grafica</p> <p>Web Typography</p> <p>Principi base di tipografia e applicazione nel web</p> <p>Micro interaction</p> <p>Enfatizzare elementi grafici con animazioni e comportamenti</p> <p>Icons</p> <p>Gestione di librerie di icone e strumenti per sviluppare il proprio iconset</p> <p>Design applicato al Marketing</p> <p>Principi base e linee guida per ottimizzare il proprio progetto</p> <p>Prototyping</p> <p>Introduzione alle funzioni di prototyping</p> <p>Microcopy</p> <p>Linee guida nella preparazione di micro-testi per completare il proprio</p>	10
--------	------------	------------------------	--	----



ABTEC37	ART DIRECTION	Prof. Botturi Luca	<p>Teoria</p> <p>Introduzione</p> <p>Nozioni storiche, tecniche e culturali indispensabili per affrontare in modo consapevole le dinamiche di progettazione.</p> <p>Brief</p> <p>Accogliere le esigenze del cliente, filtrare le richieste, interpretarle seguendo obiettivi e finalità.</p> <p>Analisi tecnica e progettuale</p> <p>Fornire le soluzioni adeguate alle esigenze del mercato e del target selezionato, identificando canali, strumenti e stile.</p> <p>Pianificazione</p> <p>Organizzare il lavoro per seguire un flusso armonico e coordinato tra le figure coinvolte, rispettando tempi, rilasci e consegne.</p> <p>Pratica</p> <p>Brief</p> <p>Incontro con il cliente (reale o ipotetico) per l'acquisizione delle informazioni indispensabili per avere una panoramica generale delle richieste.</p> <p>Concept</p> <p>Definizione del messaggio, dell'idea fondante sulla quale costruire il flusso di interazione e la user experience.</p> <p>Assets e Design System</p> <p>Raccolta ed organizzazione del materiale necessario per la gestione del progetto. Creazione di un documento contenente il design System del progetto.</p> <p>Brand design</p> <p>Progettazione di un logo che rispecchi a pieno le caratteristiche tipiche del digitale, sperimentando dinamiche di interazione ed animazione (eseguite tecnicamente nel corso di Art Direction -2 diretto da Luca Bravo).</p> <p>Landing Page</p>	12
---------	---------------	--------------------	--	----



ABTEC40	LINGUAGGI MULTIMEDIALI	Prof. Molinari Antonio	<p>concetti base di design e progettazione progetti e applicazioni web html, css , javascript sass frontend framework: da bootstrap a tailwind</p> <p>javascript, concetti base della programmazione Javascript jQuery tecniche, librerie e framework di animazione JavaScript, animazione con GSAP tweenmax, timeline e scrolltrigger</p> <p>infrastruttura di servizio per siti LAMP</p> <p>wordpress tipologie di progetto approcci alla gestione contenuti approcci diversi al templating functions.php, actions e filters approfondimenti tecnici</p> <p>versioning e gestione progetto, git</p> <p>integrazione con servizi esterni</p> <p>JAMstack, caratteristiche ed approccio React / Vue Headless CMS Static site generators, Gatsby</p>	4
---------	---------------------------	---------------------------	---	---



ABLE69	FONDAMENTI DI MARKETING CULTURALE	Prof. Pagnoni Dario	<p>Introduzione al digital marketing, Analisi del mercato nell'era digitale, Segmentazione del mercato, Introduzione a Meta Business Manager, Basi di digital marketing, L'evoluzione del SEO e la centralità del contenuto, Digital Ads e strategie di advertising online, Google Analytics e Data Studio, LinkedIn per le aziende, Google Ads, Facebook Ads - Creazione e gestione di campagne, TikTok Ads, Email marketing.</p> <p>Marketing 5.0: Technology for Humanity by by Hermawan Kartajaya, Iwan Setiawan, Philip Kotler.</p>	4
ABLE69	DESIGN MANAGEMENT	Prof. Minotti Alberto	<p>Introduzione al digital marketing, Analisi del mercato nell'era digitale, Segmentazione del mercato, Introduzione a Meta Business Manager, Basi di digital marketing, L'evoluzione del SEO e la centralità del contenuto, Digital Ads e strategie di advertising online, Google Analytics e Data Studio, LinkedIn per le aziende, Google Ads, Facebook Ads - Creazione e gestione di campagne, TikTok Ads, Email marketing.</p> <p>Marketing 5.0: Technology for Humanity by by Hermawan Kartajaya, Iwan Setiawan, Philip Kotler.</p>	6
ABTEC44	AUDIO E MIXAGGIO	Prof. Mantini Paolo	<p>La disciplina affronta lo studio e le metodologie di apprendimento di diverse strategie di indagine del suono legato anche all'analisi ambientale, comprendendo la ricerca di sperimentazioni multimediali. Dal paesaggio sonoro alla Sound Composition; dall'analisi compositiva legata all'aspetto installativo all'Acoustic Design; dalle interazioni con la tecnologia video alla Videoarte, fino a giungere al Videoclip.</p>	4



Biennio di secondo livello in Graphic Design - Digital Design and Communication - 2° anno

ORDINAMENTO - PROGRAMMI

A.A. 2022/2023

CODICE	DISCIPLINA	DOCENTE	PROGRAMMA - BIBLIOGRAFIA	CFA
--------	------------	---------	--------------------------	-----



ABTEC38	ELABORAZIONE DIGITALE DELL'IMMAGINE	Prof. Sala Nicolò	Il settore comprende le competenze legate all'applicazione di strumenti digitali evoluti ai linguaggi visivi artistici, tanto per ciò che concerne gli aspetti sperimentali ed espressivi, quanto per le possibili applicazioni professionali. L'approccio alle tematiche che caratterizzano il settore, prevede, in particolare, la trattazione, sotto il profilo teorico, metodologico ed applicativo, dell'immagine digitale a due e tre dimensioni, la sua elaborazione statica ed in movimento. L'esperienza laboratoriale costituirà un momento essenziale dell'esperienza formativa in rapporto alle diverse forme di rappresentazione ed ai differenti strumenti.	6
ABTEC40	PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE	Prof. Botturi Luca	Teoria Introduzione Nozioni storiche, tecniche e culturali indispensabili per affrontare in modo consapevole le dinamiche di progettazione. Brief Accogliere le esigenze del cliente, filtrare le richieste, interpretarle seguendo obiettivi e finalità. Analisi tecnica e progettuale Fornire le soluzioni adeguate alle esigenze del mercato e del target selezionato, identificando canali, strumenti e stile. Design dell'architettura Sviluppare e gestire interazioni e flussi di navigazione complessi su siti web, web app, mobile app. Pratica Creazione dei flussi di interazione e della user experience di un progetto digitale commissionato.	4



ABPC65	FENOMENOLOGIA DEI MEDIA	Prof.ssa Galli Federica	<ul style="list-style-type: none"> •Presentazione corso •Cos'è un prototipo •Personas •Progettazione: App delle scuse •Introduzione al Design system •Librerie/simboli sketch •Plugin sketch •Differenza fra app ibrida, web, nativa •Guideline iOS/android •Android vs IOS •Mobbin •Guideline •App prototipazione + esercizi da 2h •Marvel app •Protopie •Principle •Sketch + mirror + zeplin •Overflow <p>Bibliografia: Usabilità. Individuare e risolvere i problemi Don't make me think Lean UX: Designing Great Products with Agile Teams Prototyping for designers The elements of user experience Creative direction in a digital world</p>	4
--------	----------------------------	----------------------------	--	---



ABTEC37	ART DIRECTION	Prof. Ruggeri Diego	<p>Sviluppa dei contenuti relativo a campagne multicanale. DAL brief, all'analisi dei contenuti e delle risorse, al progetto creativo, alla sua pubblicazione sui differenti canali.</p> <p>Gestione e definizione dello stile creativo e di comunicazione di un progetto digitale complesso, lavorando e condividendo esperienze in team, affrontando dinamiche creative e tecnologiche orientate al web, al mobile, all'interaction design.</p> <p>Il corso si occupa della "risoluzione" del problema creativo che sta alla base di un'azione di marketing nel mondo digitale. Insegna a coordinare il team di lavoro al fine di raggiungere gli obiettivi dichiarati. Gli studenti sviluppano i progetti, lavorando in sinergia con gli altri corsi del biennio.</p> <p>Marketing reloaded: Leve e strumenti per la co-creazione di esperienze multicanale.</p> <p>Andrea Boaretto, Giuliano Noci, FABrizio MAria Pini</p> <p>Marketing 5.0. Tecnologie per l'umanità</p> <p>di Philip Kotler, Hermawan Kartajaya, Iwan Setiawan</p>	12
---------	---------------	------------------------	--	----



ABPR19	WEB DESIGN	Prof. Bravo Luca	<p>Il settore disciplinare comprende l'insieme delle operazioni, dei metodi e dei processi impiegati per la progettazione visiva orientata alla comunicazione d'impresa. Il settore si articola in una pluralità di percorsi che vanno dalla progettazione e realizzazione di comunicazioni pubblicitarie e di prodotti editoriali, fino ai più recenti procedimenti proposti dall'industria e dal mercato, comprese le tecniche multimediali off-line e on line, con particolare riferimento alla conoscenza delle tecniche grafiche digitali contemporanee, atte alla realizzazione, alla visualizzazione, alla presentazione ed alla comunicazione del progetto grafico.</p>	10
--------	------------	---------------------	---	----



ABTEC40	PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE	Prof. Molinari Antonio	<p>javascript animazioni e interazioni con GSAP threejs</p> <p>versioning e gestione progetti con git</p> <p>struttura e tipologia applicazioni web: SSR, Jamstack concetti base di programmazione lato server: PHP, JS</p> <p>WordPress, gestione contenuti e templating avanzato WordPress come backend headless</p> <p>progettazione e sviluppo applicazioni web con framework JS React / Vue headless CMS static site generators, Gatsby approcci allo sviluppo di applicazioni mobile con tecnologie web, React Native</p> <p>integrazione con API e servizi esterni strumenti di remarketing, tracciamento e acquisizione metriche</p> <p>sistemi di hosting e concetti base di sistemistica piattaforme online di tipo PaaS per deploy progetti messa in produzione e manutenzione</p>	6
---------	-------------------------------	---------------------------	---	---



ABPC67	COPYWRITING	Prof. Andreani Marco	<ul style="list-style-type: none"> ● Dal copywriting al digital copywriting ● Perché lo smartphone ha cambiato tutto ● Principi di scrittura per siti web e landing page (con un occhio alla SEO) ● Principi di scrittura per blog ● Blogging, microblogging e social blogging (Facebook, Instagram, Pulse, Medium) ● Principi di scrittura per i social media ● Lezione pratica di analisi siti e social ● Cenni di UX Copywriting ● Principi di scrittura per gli annunci sponsorizzati (Google Adwords e Facebook Business Manager) ● Principi di scrittura per newsletter e DEM ● Principi di scrittura per video <p>Strumenti per copy: elenco di tool e strumenti utili al lavoro di digital copywriter</p>	4
--------	-------------	----------------------------	--	---



ABLE69	NET MARKETING	Prof. Pagnoni Dario	<ol style="list-style-type: none"> 1. introduzione 2. cos'è il marketing 3. il marketing classico 4. brand management 5. la segmentazione del mercato 6. valutazione e scelta dei canali di marketing 7. consumer behavior e funnel marketing 8. il ruolo del marketing in un'azienda 9. il marketing nel 2022 10. marketing: metodo e creatività 11. professionalità e attività legate al marketing 12. marketing 5.0 - tecnologie per l'umanità <p>Libro di testo per non frequentanti: Marketing Management, di Kotler e Keller</p> <p>Altri libri consigliati Marketing 5.0 di Kotler Strategia Oceano Blu di W. Chan Kim, Renée Mauborgne</p>	2
ABTEC44	AUDIO E MIXAGGIO	Prof. Mantini Paolo	<p>La disciplina affronta lo studio e le metodologie di apprendimento di diverse strategie di indagine del suono legato anche all'analisi ambientale, comprendendo la ricerca di sperimentazioni multimediali. Dal paesaggio sonoro alla Sound Composition; dall'analisi compositiva legata all'aspetto installativo all'Acoustic Design; dalle interazioni con la tecnologia video alla Videoarte, fino a giungere al Videoclip.</p>	4

