

NOME DEL CORSO	COMPUTER GRAPHIC 3
TIPOLOGIA (indicare se il corso è obbligatorio oppure se si tratta di un'attività a libera scelta dello studente)	Obbligatorio
CICLO DI STUDIO (indicare se triennio o biennio)	Triennio
ANNO DI INSEGNAMENTO	2024/2025
DURATA DEL CORSO (semestrale o annuale)	Annuale
CREDITI	8
NOME E COGNOME DELLA PROFESSORESSA/PROFESSORE	Luca Zini
BREVE DESCRIZIONE DEGLI OBIETTIVI/FINALITA' DEL CORSO	Il corso si pone come obiettivo quello di fornire una padronanza completa e competenze avanzate dei software più utilizzati nel settore della grafica editoriale e digitale. Attraverso esercitazioni e realizzazione di progetti dedicati gli studenti acquisiranno anche competenze di lavoro in team verticali e orizzontali simulando le dinamiche professionali tipiche di ambienti lavorativi come agenzie e studi creativi con un focus sulle proprie competenze specifiche. Gli studenti svilupperanno le proprie competenze verticali specializzandosi nel ruolo più consono alle proprie attitudini in un'ottica di specializzazione professionale.
METODOLOGIA DI INSEGNAMENTO (indicare se in presenza o a distanza)	Presenza
PREREQUISITI	/
PROGRAMMA DEL CORSO	Software: Creative suite: • Photoshop: utilizzo di funzionalità avanzate e creazione di documenti dinamici per modifica non distruttiva di immagini digitali. • Indesign: creazione di layout complessi, funzionalità avanzate di gestione del testo, popolamento di un impaginato con strumenti di inserimento dinamico di testi e dati, realizzazione di esecutivi di stampa complessi, gestione degli inchiostri e della sovrastampa, introduzione al cross-media publishing. • Figma: realizzazione di interfacce per siti web e app, gestione di design system e componenti, creazione di prototipi interattivi per user test e presentazioni al committente. • TouchDesigner: fondamenti dell'applicativo, funzionalità di base e supporto al corso di interaction design Team work: • Simulazione di un piccolo studio o agenzia: divisione degli studenti in team orizzontali con competenze specifiche per ogni componente. Realizzazione di un progetto per ogni team con interscambio fra le parti e



	consegna degli output rispettando le deadline in un'ottica di project management. • Simulazione della grande agenzia: divisione dell'intero corso in più gruppi verticali con componenti dalle competenze simili e una divisione dei compiti più granulare. Consegna di un progetto finale rispettando deadline a scadenze regolari. Il lavoro in team prevede anche l'utilizzo di tool digitali di collaborazione e project management scelti tra quelli più utilizzati nel panorama internazionale.
EVENTUALE BIBLIOGRAFIA/SITOGRAFIA	/
MODALITA' DI SVOLGIMENTO DELL'ESAME (indicare se, ad esempio, sia necessario preparare degli elaborati specifici per il superamento dell'esame)	Consegna dei progetti in formato digitale, valutazione dell'aspetto tecnico degli elaborati. Valutazione in base alle attitudini dello studente nel ruolo prescelto.
LINGUA DI INSEGNAMENTO	Italiano



NAME OF THE COURSE	COMPUTER GRAPHIC III
TYPE	Mandatory
CYCLE	First
YEAR OF STUDY WHEN THE COMPONENT IS DELIVERED (IF APPLICABLE)	2024/2025
SEMESTER/TRIMESTER WHEN THE COMPONENT IS DELIVERED	Annual
NUMBER OF ECTS CREDITS ALLOCATED	8
NAME OF LECTURER(S)	Luca Zini
LEARNING OUTCOMES	The course aims to provide a comprehensive mastery and advanced skills in the most widely used software in the editorial and digital graphics sector. Through exercises and dedicated project development, students will also acquire teamwork skills in both vertical and horizontal teams, simulating the professional dynamics typical of work environments such as agencies and creative studios with a focus on their specific skills. Students will develop their vertical skills by specializing in the role that best suits their abilities, with a view to professional specialization.
MODE OF DELIVERY (FACE-TO-FACE/DISTANCE LEARNING ETC.)	Face-to-face
PREREQUISITES AND CO-REQUISITES (IF APPLICABLE)	/
COURSE CONTENT	Software: Creative Suite: • Photoshop: Advanced feature utilization and creation of dynamic documents for non-destructive digital image editing. • InDesign: Complex layout creation, advanced text management features, document population with dynamic text and data insertion tools, production of complex print outputs, ink and overprint management, introduction to cross-media publishing. • Figma: Design of web and app interfaces, management of design systems and components, creation of interactive prototypes for user testing and client presentations. • TouchDesigner: Application fundamentals, basic features, and support for the interaction design course. Teamwork: • Small studio or agency simulation: Students are divided into horizontal teams with specific competencies for each member. Each team will complete a project, exchanging work and delivering outputs within deadlines, following a project management approach.



	Large agency simulation: The entire course is divided into multiple vertical groups with members having similar skills and a more granular division of tasks. A final project will be delivered, meeting regular deadlines. Teamwork also involves the use of digital collaboration and project management tools commonly used in the international landscape.
RECOMMENDED OR REQUIRED READING AND OTHER LEARNING RESOURCES/TOOLS	/
ASSESSMENT METHODS AND CRITERIA	Students will submit completed projects in digital file format. Assessments will be based on the technical quality of the work and the student's suitability for the chosen role.
LANGUAGE OF INSTRUCTION	Italian

