

# Computer graphic **ABTEC38**

## Programma didattico

Il Wayfinding è un processo intuitivo che noi usiamo continuamente, che ci aiuta a navigare i luoghi e gli spazi che noi incontriamo ogni giorno.

Pensiamo a ciò che ci succede quando ci troviamo all'ingresso di strutture, ad esempio un Ospedale, un Museo, un grande magazzino; osserviamo attorno a noi per trovare un indizio, una indicazione che ci indichi come fare ad andare nel posto desiderato.

Un buon sistema di orientamento dà precise indicazioni sulla posizione in cui l'utente si trova e come raggiungere la sua destinazione dalla sua posizione attuale. I problemi si verificano quando un sistema di orientamento è povero e l'utente non dispone di informazioni sufficienti per decidere il suo corso d'azione.

In quest'ottica agli studenti verrà fornito un metodo analitico per affrontare un progetto di orientamento e segnaletica attraverso lezioni teoriche che ne approfondiscono i diversi aspetti quali:

### **wayfinding**

- inquadramento del problema / campi di applicazione / figure professionali
- evoluzione dei sistemi di orientamento / alcuni celebri casi studio
- analisi dei flussi di circolazione / gestione e sintesi delle informazioni da comunicare
- strategie di orientamento

### **teoria dei segnali**

il supporto / la posizione / il formato / il colore / la gabbia / il testo / i caratteri tipografici / leggibilità del carattere / i pittogrammi / Otto Neurath e il sistema Isotype / le frecce / utilizzo delle frecce

### **Sarà proposta agli studenti**

un'esercitazione di progetto in cui progettare le linee guida per un nuovo sistema informativo e di orientamento. La fase pratica svilupperà in modo particolare gli aspetti di infografica e design della comunicazione e descriverà solo parzialmente gli aspetti legati alla produzione.

# Computer graphic **ABTEC38**

## Programma didattico

### **Allievi Triennio:**

Verrà richiesta la progettazione base del sistema di segni inerente al progetto, mediante utilizzo basic di software per la computer grafica quali: Adobe Illustrator e Photoshop. Durante la prima parte del corso saranno dedicate alcune ore su lezioni pratiche dei software, mirate all'utilizzo degli strumenti necessari alla realizzazione dei materiali richiesti per il progetto finale.

### **Allievi Triennio:**

Verrà richiesto un progetto integrato più articolato, comprendente una presentazione del progetto mediante Social come Behance, con l'utilizzo di alcune parti multimediali, quali Gif animate, brevi contenuti video e visualizzazioni del contesto con ausilio di Mockup PSD e/o visualizzazioni 3D.

# Computer graphic **ABTEC38**

## Bibliografia consigliata

- **PICTOGRAMS ICONS & SIGNS - A guide ot Information Graphics**  
R. Abdullah + R. Hübner / Edizioni Thames & Hudson
- **1000 ICONS, SYMBOLS AND PICTOGRAMS: VISUAL COMMUNICATIONS FOR EVERY LANGUAGE**  
Blackcoffee (2006) / Edizioni Paperback  
(versione italiana LOGOS)
- **FILM IN FIVE SECONDS: OVER 150 GREAT MOVIE MOMENTS - IN MOMENTS!**  
Civaschi Matteo + Milesi Gianmarco / Edizioni Paperback
- **ON THE ROAD. BOB NOORDA, IL GRAFICO DEL VIAGGIO**  
Cinzia Ferrara, Francesco E. Guida / AIAP Edizioni
- **SEGNI E SIMBOLI - DISEGNO, PROGETTO E SIGNIFICATO**  
Adrian Frutiger
- **THE WAYFINDING HANDBOOK: INFORMATION DESIGN FOR PUBLIC PLACES**  
David Gibson / Princeton Architectural Pr
- **SIGNAGE SYSTEMS & INFORMATION GRAPHICS: A PROFESSIONAL SOURCEBOOK**  
Thames & Hudson 2009