

# Corso di Grafica e design digitale (2018-2019)

## Progetto di esame

Il progetto di esame del corso di Grafica e Design digitale ha come tema il quartiere di San Faustino.

La scelta di questa zona di Viterbo è dovuta a sue caratteristiche peculiari che si prestano a essere analizzate e a fornire spunto per una proposta di un progetto di comunicazione: il quartiere è situato nel centro storico ma non fa parte del nucleo che ruota intorno a San Pellegrino, quindi è escluso da una certa rappresentazione stereotipata della città; il quartiere presenta al proprio interno delle differenze in termini di tessuto edilizio, con episodi architettonici moderni di un certo interesse, lo stesso vale per il tessuto sociale, da questo punto di vista è rilevante la presenza, reale o percepita, di cittadini di origine straniera; il quartiere è oggetto di una rappresentazione pubblica (sui mezzi di comunicazione locale, nell'opinione dei commercianti, ma anche sui social network, si pensi in particolare all'interno di gruppi "civici") che lo descrive come un luogo insicuro con una presenza capillare della criminalità e di ciò che viene identificato come "degrado", nonché di una difficile convivenza tra gruppi sociali diversi. Da questo punto di vista San Faustino si presenta sia come quartiere centrale che periferico.

Lo scopo del progetto sarà di dare un'interpretazione del luogo attraverso un progetto di identità e comunicazione visiva.

Le fasi del progetto sono due: **una di analisi** e **una di sintesi progettuale**.

### Analisi

Nella fase di **analisi** lo studente deve raccogliere le informazioni, il materiale iconografico, e tutto quello che sarà utile nella successiva fase di sintesi. Gli strumenti che possono essere usati in questa fase sono, tra gli altri: fotografie, disegni, libri, articoli, mappe storiche, dipinti, interviste, sondaggi, ecc.

Lo studente, attraverso questo materiale dovrà individuare un tema che definisca l'identità dell'ambiente "San Faustino", i suoi luoghi ed elementi notevoli, e il soggetto collettivo **destinatario della comunicazione** che si deve progettare (per esempio, bambini, anziani, stranieri, persone del luogo, ecc.)

Gli elaborati da produrre per l'analisi sono:

→ 1. Una **selezione dei materiali raccolti**

→ 2. Una **mood board**

La mood board sarà organizzata nelle **seguenti sezioni**:

Nome

Colore

Aggettivi

Tipografia

Apparato iconografico e universo grafico visivo di riferimento

*La mood board sarà stampata su uno o più fogli di cartoncino liscio di dimensione standard A4 stampati su un solo lato, facendo attenzione alla sua riproducibilità per mezzo di fotocopiatrice a colori.*

### **Sintesi progettuale**

In questa fase lo studente dovrà dare una forma coerente ai temi individuati durante l'analisi. Gli elaborati da produrre per la sintesi progettuale sono:

- 1. **Un sistema di 10 simboli** pensati per **l'identità** dell'ambiente "San Faustino".  
I simboli dovranno essere realizzati **su una griglia di elementi discreti** (pixel).

Lo studente farà attenzione a progettare i simboli in modo che:

**Rispettino le caratteristiche dell'identità visiva** in termini di forme, stile, colore ecc.

**Usino un linguaggio coerente con il soggetto destinatario** della comunicazione precedentemente individuato.

Siano **visibili, individuabili e riconoscibili** a diverse dimensioni.

*I simboli saranno stampati su fogli di cartoncino liscio di dimensione standard A4 e dovranno essere stampati sia in dimensione grande (circa 5x5 cm), sia in dimensione piccola (circa 2x2 cm) in modo che sia verificata la riconoscibilità indipendentemente dalla scala di riproduzione.*

*I fogli A4 saranno stampati su un solo lato e realizzati in modo che sia garantita la riproducibilità per mezzo di fotocopiatrice a colori.*

- 2. Un **simbolo costruito in modo combinatorio** secondo i principi dei *Cent Mille Milliard des Poèmes* di Raymond Queneau (vedi esercitazione svolta in precedenza)

Il simbolo sarà realizzato usando una immagini costruite su una griglia di pixel di dimensioni minime 64x64 e sarà formato da un minimo di 4 sezioni assemblate secondo una regola per un minimo di 3 varianti (che fanno un totale di 12 immagini da realizzare).

Le sezioni, assemblate, dovranno costruire una figura complessiva coerente che risponde ai requisiti e ai parametri dell'identità visiva.

Questo simbolo combinatorio sarà pensato come un marchio che identifica l'ambiente "San Faustino" all'interno dei vincoli definiti nella fase di analisi.

*L'elaborato sarà realizzato come una pagina html che consente di verificare la coerenza del risultato con i vincoli del progetto combinatorio.*

*Lo studente stamperà anche tre varianti del simbolo su fogli di cartoncino liscio di dimensione standard A4 stampati su un solo lato e realizzati in modo che sia garantita la riproducibilità per mezzo di fotocopiatrice a colori*

→ 3. Un elaborato a scelta tra:

3.a Una mappa dell'ambiente "San Faustino".

Questa non sarà una rappresentazione "realistica" ma una rappresentazione diagrammatica che evidenzia e seleziona gli elementi notevoli da mostrare.

La rappresentazione potrà essere realizzata usando **simboli, testo e immagini**. Lo studente dovrà disporre gli elementi **all'interno di una griglia regolare di elementi quadrati** e potrà utilizzare, dove necessario, i simboli progettati al punto 1 (vedi sopra).

A questo riguardo occorre ricordare che, se è richiesto da ragioni di leggibilità, si potranno produrre delle versioni semplificate degli stessi simboli appositamente studiate per la riproduzione alle dimensioni da impiegare nella rappresentazione dei percorsi.

Lo studente farà attenzione a progettare questa rappresentazione in modo che:

**Siano rispettate le caratteristiche dell'identità visiva** in termine di forme, stile, colore, ecc. Il linguaggio **sia coerente con il soggetto destinatario della comunicazione** precedentemente individuato.

L'elaborato **trasmetta in modo sufficientemente esaustivo le informazioni** per cui è stato pensato.

L'elaborato sia **sufficientemente leggibile**.

*La rappresentazione sarà stampata su un foglio di cartoncino liscio di dimensione standard A4 stampato su un solo lato e realizzato in modo che sia garantita la riproducibilità per mezzo di fotocopiatrice a colori.*

*Lo studente porterà anche **tre** fotocopie che dimostrino che l'elaborato sia realmente riproducibile e che, date le limitazioni del mezzo di riproduzione, il risultato sia comunque leggibile e accettabile in termini di coerenza visiva ai parametri dell'identità visiva (per esempio, verificando che una non corretta riproduzione del colore non distrugga le informazioni).*

3.b Un gioco di carte realizzato in modo tale che le singole carte possano essere impiegate per costruire delle storie aperte. Le storie saranno aperte nel senso che non sono previste un inizio e una fine determinata ma, attraverso il gioco, seguendo un sistema di regole, si potranno comporre diverse trame.

*Il progetto del gioco deve tenere in conto che lo scopo è costruire una storia visiva, quindi l'attenzione particolare è quella di costruire il senso attraverso la disposizione spaziale dei singoli elementi (le carte), in modo che questa, qualunque sia, abbia una coerenza visiva.*

Ogni carta dovrà essere progettata in modo tale che:

**Siano rispettate le caratteristiche dell'identità visiva** in termine di forme, stile, colore, ecc. Il linguaggio **sia coerente con il soggetto destinatario della comunicazione** precedentemente individuato.

L'elaborato **trasmetta in modo sufficientemente esaustivo le informazioni** per cui è stato pensato.

L'elaborato sia **sufficientemente leggibile**.

*La rappresentazione delle carte sarà stampata su fogli di cartoncino liscio di dimensione standard A4 stampati su un solo lato e realizzati in modo che sia garantita la riproducibilità per mezzo di fotocopiatrice a colori.*

*Lo studente porterà anche **tre** fotocopie che dimostrino che l'elaborato sia realmente riproducibile e che, date le limitazioni del mezzo di riproduzione, il risultato sia comunque leggibile e accettabile in termini di coerenza visiva ai parametri dell'identità visiva (per esempio, verificando che una non corretta riproduzione del colore non distrugga le informazioni).*

Lo studente realizzerà anche un foglio di istruzioni che spiega come funziona il gioco, da impaginare su una facciata di un foglio A4: anche questo elaborato dovrà essere coerente con le linee guida del progetto di identità visiva.

### **Relazione**

Una relazione di un minimo di 2000 e un massimo di 4000 battute (spazi inclusi) che spieghi:

1. Come si è proceduto nella fase di analisi (come il materiale è stato raccolto)
2. Qual è il soggetto a cui è rivolta la comunicazione progettata
3. Come sono state operate le scelte che hanno portato alla definizione dei diversi elaborati
4. Perché lo studente ritiene che gli elaborati progettuali sono coerenti rispetto agli obiettivi.

*La relazione sarà stampata su fogli di carta di dimensione standard A4, stampati su un solo lato e rilegati con punti metallici.*

■ **Tutti i materiali stampati saranno messi in una cartellina con sopra riportato il nome e cognome dello studente, l'anno accademico, il titolo del corso e il titolo del progetto.**