

Sommario

1. Storie di grafica e massmedia

01.01	Preistoria e storia	10
01.02	Il XIX secolo	12
01.03	Il XX secolo	15
01.04	Dal 2000 ad oggi	26
	Esercizi	28
	Unità di Apprendimento	29

2. Marketing e committenza

02.01	Come funziona il mercato	32
02.02	L'identità aziendale	35
02.03	Chi acquista	38
02.04	Prodotto e prezzo	40
02.05	La distribuzione	44
02.06	La comunicazione	45
	Esercizi	50
	Unità di Apprendimento	53

3. Graphic design

03.01	Dall'industrial al graphic design	56
03.02	Gli strumenti	62
03.03	Un metodo per progettare	66
03.04	Le fasi operative	70
	Esercizi	76
	Unità di Apprendimento	79

4. Strumenti di produzione

04.01	Tecnologie	82
04.02	Funzioni comuni dei software	88
04.03	Interscambio di file	90
04.04	La riproduzione	92
04.05	La stampa offset	96
04.06	La fotografia	102
04.07	La carta	104
04.08	Il preventivo di stampa	108
	Esercizi	110

5. Immagini

05.01	I segni	112
05.02	Illustrazione o foto	115
05.03	La fotografia	118
05.04	Progettazione e post produzione	123
05.05	La fotografia e la grafica	126
05.06	L'illustrazione	130
	Esercizi	132
	Unità di Apprendimento	135
	Scheda di lettura di una fotografia	137

6. Testi

06.01	Progettare il testo	140
06.02	Anatomia e classificazione dei caratteri	142
06.03	La calligrafia	156
06.04	Le regole di scrittura	158
06.05	Nero su bianco	164
06.06	Il campo grafico	166
06.07	La disposizione del testo	171
06.08	Strutturare il testo	176
06.09	Strategie d'impaginazione	180
	Esercizi	184
	Unità di Apprendimento	188

7. Artefatti editoriali e commerciali

07.01	Editoria: il libro	192
07.02	Editoria: il periodico	200
07.03	Il marchio	202
07.04	La carte intestate	212
07.05	L'immagine coordinata	214
07.06	Oggetti di rapida consultazione	216
07.07	Il packaging	219
07.08	Il catalogo	229
07.09	L'allestimento	232
07.10	Altri artefatti	236
	Esercizi	237
	Unità di Apprendimento	245

8. Infografica

08.01	Una necessità storica	248
08.02	Organizzare la lettura dei dati	252
08.03	Strategie di realizzazione	254
	Esercizi	258
	Unità di Apprendimento	263

9. Interfacce grafiche e web

09.01	Media tradizionali e nuovi media	266
09.02	User eXperience e User Interface	268
09.03	Pagine web e buone prassi	272
09.04	Progettare per il web	277
09.05	Piattaforme CMS e siti web	281
	Esercizi	282
	Scheda di lettura di un sito web	284
	Unità di Apprendimento	285

10. Grafica in movimento

10.01	Motion Graphic Design	288
10.02	Immagini in movimento	290
10.03	Il suono	294
10.04	Progettare e realizzare un video	297
10.05	L'animazione	302
	Esercizi	304
	Scheda lettura critica e narrativa del film	310
	Scheda lettura tecnica del film	311
	Unità di Apprendimento	313

11. Promozione e pubblicità

11.01	Il branding	316
11.02	La pubblicità	320
11.03	La campagna pubblicitaria	322
11.04	Forme e mezzi della pubblicità	330
	Esercizi	336
	Scheda lettura dell'annuncio pubblicitario	340
	Unità di Apprendimento	341

12. Appendici

12.01	Orientamento	344
12.02	Ergonomia e sicurezza	351
12.03	La relazione tecnica	355
12.04	Glossario	357
12.05	Bibliografia e sitografia	365