



Seminario

Dalla carta
stampata al
digitale, il mestiere
del grafico e le sue
evoluzioni

PORTA FUTURO LAZIO



/



@pf_lazio



portafuturo laz
pflazio

I principali campi d'applicazione della grafica nelle attività BTB

Grafica editoriale: editoria e stampa

Grafica pubblicitaria: comunicazione

Grafica web: Internet

Grafica video: cine-tv

Infografica: architettura, eventi e presentazioni

Grafica artistica: illustrazione

Grafica 3D: architettura, cine-tv, comunicazione

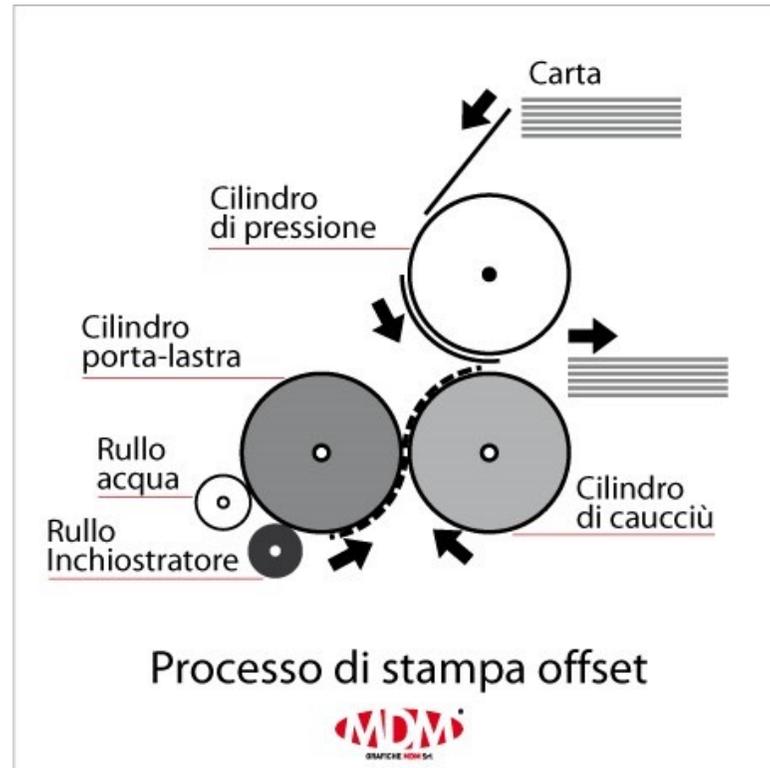
Grafica editoriale: editoria e stampa



La grafica editoriale esiste da quando si stampa.
Già nella **stampa a caratteri mobili** di Gutenberg (1455) si allineavano i singoli caratteri in modo da formare una pagina.
Possiamo dunque affermare che già si parlava di impaginazione.



Con l'avvento della stampa offset (forma di stampa indiretta) nata nel 1875 e perfezionata nei primi anni del 1900 soprattutto da tedeschi e inglesi, aumenta notevolmente la qualità e la precisione oltre che la velocità d'esecuzione.



Come funziona? La stampa non avviene, come negli altri tipi di stampa di tipo diretto, trasferendo direttamente l'inchiostro dalla lastra (matrice) al supporto, ma avviene con l'**inchiostro** che viene riportato dalla **lastra litografica** al **caucciù**, e da questo alla carta.

Le macchine offset si dividono in due famiglie:



macchine a foglio (offset-piana); dotate di una buona flessibilità gestionale e di alta qualità di stampa, soffrono di alti costi di gestione e bassa produttività;

macchine a bobina (roto-offset); forniscono stampati di qualità sensibilmente inferiore, ma posseggono maggior produttività e minori costi di gestione rapportato alla produzione.



Offset-piana



Roto-Offset

Macchine a foglio (offset-piana)

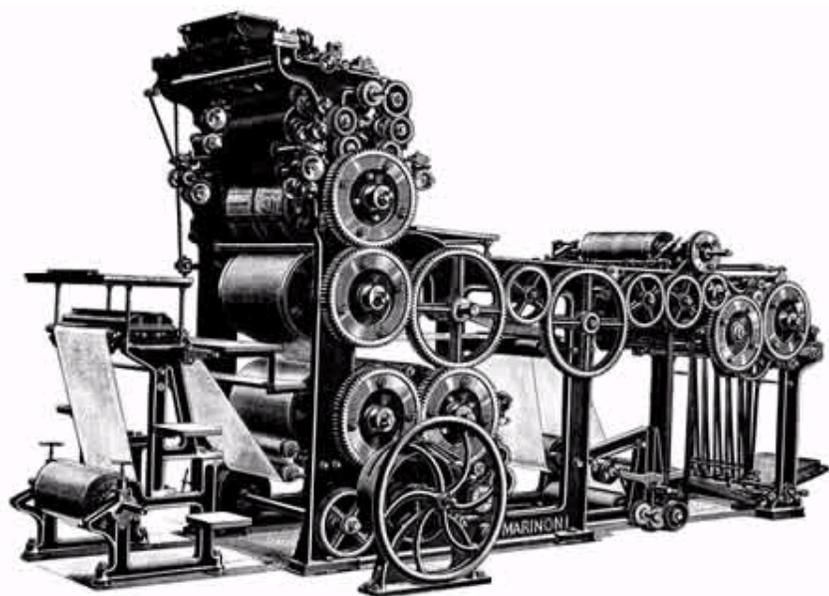


in genere questo metodo di stampa si usa per i giornali o la pubblicità di massa: biglietti da visita, brochure, depliant, volantini, cataloghi, riviste a colori.



Macchine a bobina (roto-offset)

in genere questo metodo di stampa si usa per le alte tirature che richiedono anche una produzione estremamente veloce.



Ieri



Oggi

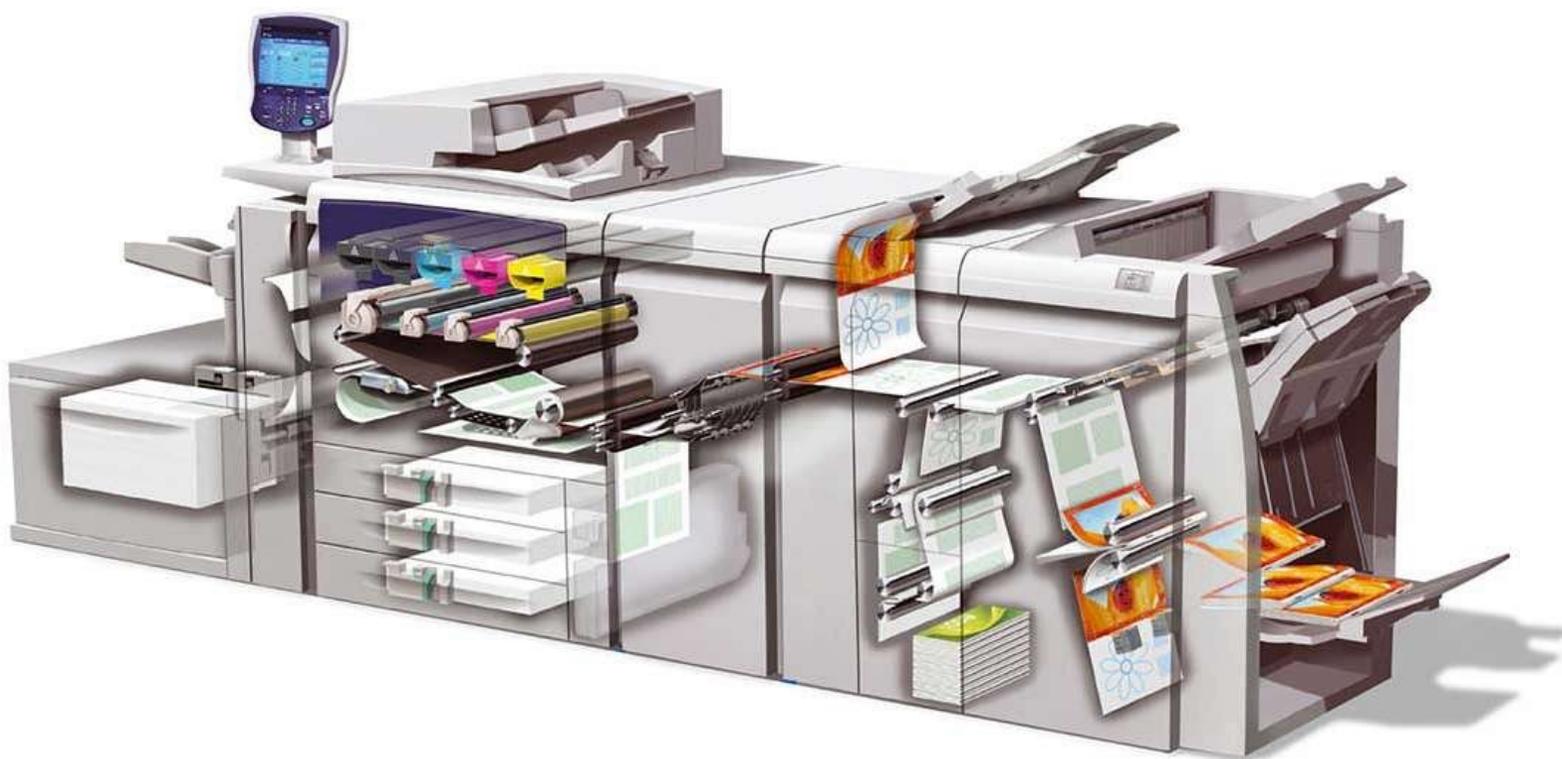
La stampa digitale professionale



Un metodo di stampa alternativo ai precedenti è quello della **stampa digitale**, fino a poco tempo fa non equiparabile in termini qualitativi all'offset ma ormai sempre più vicina al “punto tipografico”.

Può essere la scelta giusta quando si vogliono stampare tirature basse con poco tempo a disposizione e budget limitati.

In questo caso il funzionamento è simile a quello di una stampante comune in quanto si stampa direttamente da un PC, naturalmente parliamo sempre di macchine professionali che richiedono un settaggio accurato.



Plotter

Stesso discorso vale per i plotter, che possono stampare formati più grandi rispetto alle macchine digitali ma che sono meno performanti in termini di velocità di produzione e qualità. Ci sono poi i plotter da taglio utili per la stampa di grafiche e lettere su PVC adesivo per vetrofanie o personalizzazione mezzi.

Questi ultimi richiedono file vettoriali con tracciati chiusi.



Plotter



Plotter da taglio

Grafica pubblicitaria: comunicazione



A differenza della grafica editoriale, la **grafica pubblicitaria**, come dice il nome stesso, è più assimilabile al mondo della pubblicità e della comunicazione. Tuttavia le differenze tra questi ambiti sono relative e sempre più sottili.

Per chi si avvicina a questo mondo, a parte l'aspetto tecnico, è fondamentale una spiccata sensibilità estetica e una importante **propensione alla creatività**.

Usare un programma, anche alla perfezione, è solo una piccola parte di questo lavoro che per comodità dividiamo sempre in 4 fasi:

brief, ideazione, progettazione e produzione.

Grafica pubblicitaria: comunicazione



La prima di queste 4 fasi riguarda il **briefing** con il committente ed è fondamentale interpretare bene le sue esigenze per non compromettere l'intero progetto.

Ideazione	Progettazione	Produzione
<p>In questa fase va interpretato il brief e in genere si parte da un brainstorming in agenzia che interessa il reparto creativo e figure come art director e copy writer.</p> <p>L'idea deve puntare a creare un'identità differenziante. Passare inosservati equivale a non esistere.</p>	<p>In questa fase il protagonista è proprio il grafico.</p> <p>Il suo compito è quello di assemblare visual e copy ed aggiungere altri elementi se dovesse servire allo scopo.</p> <p>L'obbiettivo è quello di "disegnare l'idea" conferendo senso estetico e funzionalità al progetto.</p>	<p>La fase della produzione va seguita bene per scongiurare il vanificarsi delle fasi precedenti. Può riguardare la stampa, la produzione audiovisiva, l'allestimento di uno stand.</p> <p>In questo caso un product manager con l'ausilio dei creativi segue tutti gli aspetti produttivi fino al risultato finale.</p>

Il grafico pubblicitario è il punto di riferimento per il logo aziendale e l'immagine coordinata



Cos'è l'immagine coordinata?

L'immagine coordinata è l'insieme di tutta una serie di elementi che costituiscono l'identità di un'azienda o di un professionista. Fa parte di quella che viene definita comunicazione visiva ovvero la comunicazione di un messaggio attraverso un'immagine. Fanno parte della comunicazione visiva elementi come il logo aziendale, carta intestata, sito web, insegne, elementi grafici delle pagine social, messaggi pubblicitari su vetture e altre ancora.



L'importanza dell'immagine coordinata

Se ideata e costruita con criterio e strategia, l'immagine coordinata crea e trasmette agli utenti un messaggio di solidità e coerenza aziendale. Questo ha un effetto decisamente positivo agli occhi del cliente, o potenziale cliente, che raccoglierà un senso di sicurezza nei confronti dell'attività a cui vuole o potrebbe rivolgersi.



Come si sviluppa un'immagine coordinata

Innanzitutto l'immagine coordinata deve ruotare attorno a quelli che sono i valori e gli obiettivi dell'azienda o del professionista autonomo. L'attività deve essere rappresentata da un design semplice, riconoscibile, pulito e mai esagerato. Deve essere fuori dal tempo, un'immagine coordinata deve poter funzionare anche a distanza di anni e superare incolume le mode del momento.

I vari elementi grafici devono potersi adattare a ogni supporto, bisognerà quindi considerare tutte le possibili situazioni, per esempio: supporto cartaceo, elettronico ed eventuali tessuti nel caso di divise.



Il grafico pubblicitario è il punto di riferimento per il logo aziendale e l'immagine coordinata



Il concetto chiave per una buona immagine coordinata deve essere la **coerenza** tra i vari elementi. È la coerenza che trasmetterà solidità all'immagine dell'attività. Coerenza tra logo e sue declinazioni, colori, impaginazioni, caratteri tipografici, documentazione e anche l'impostazione delle campagne pubblicitarie.

Tra gli elementi principali che compongono l'immagine coordinata di un'attività troviamo:

- **Logo**
- **Carta intestata**
- **Busta da lettere**
- **Biglietto da visita**
- **Sito web**
- **Brochure istituzionale**
- **Newsletter**
- **Grafica veicoli**
- **Divise**
- **Gadget**



Nome e logo: ideazione e restyling

Il **NOME** e il **LOGO** rappresentano l'inizio di tutto! La scelta del nome e l'ideazione del logo di una nuova attività sono il punto di partenza della comunicazione e la base dell'immagine coordinata. Il nome o un logo errati minano gli obiettivi di business dell'attività nelle fondamenta.

Spesso si sente parlare di BRAND ma LOGO e BRAND sono la stessa cosa?

Non esattamente! A differenza del logo quando si parla di brand s'intende una marca di prodotto.



Il restyling del logo o del brand

Quando si decide di rinnovare la propria immagine coordinata e magari tutto il brand dell'azienda, la prima cosa da fare è sicuramente il restyling del logo. "Ma perché se voglio avere un'immagine coordinata devo anche rivedere il mio logo?" Semplice, perché se hai deciso di costruire un'identità solida attorno alla tua attività questa non deve essere come un vestito adattato alla tua immagine, al tuo attuale logo. Si tratta di creare un progetto con alla base una solida strategia.





1898



1905



1906



1940



1950



1962



1973



1991-92



1998



2003



TODAY

Advertising

Pagine pubblicitarie nelle riviste, moduli nei quotidiani, banner pubblicitari, manifesti e pubblicità dinamica



Ma vediamo qualche pubblicità d'autore...



CARRYING TOO MUCH WEIGHT?

pilateswithgerda



No one
grows
Ketchup
like





Prevail⁶ The jump of puma.





Advertising

Vediamo qualche esempio di pubblicità dinamica...



Autobus



Metro

Vele

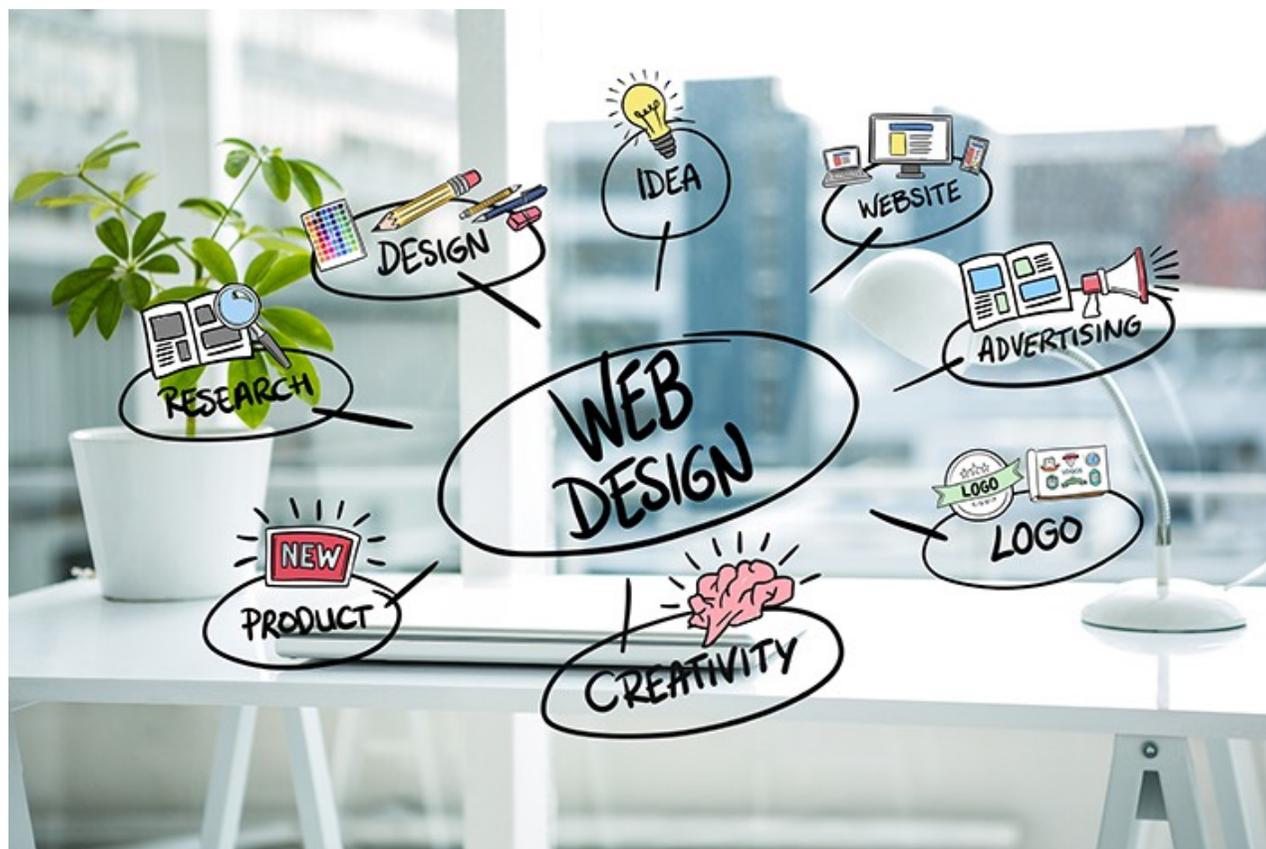




Grafica web: Internet



La grafica web (web design) esiste fin dagli inizi di Internet ma con il tempo è cambiata inseguendo l'evoluzione della rete e delle tecnologie ad essa connesse.



1989 - 1993

LA NASCITA DEL WORLD WIDE WEB



Nel 1989, **Tim Berners Lee**, uno scienziato facente parte del CERN (Conseil Européen pour la Recherche Nucléaire) ha inventato il **World Wide Web** (www) e nel 1993 è nato il primo sito Internet.

The World Wide Web project

WORLD WIDE WEB

The WorldWideWeb (W3) is a wide-area hypermedia[1] information retrieval initiative aiming to give universal access to a large universe of documents.

Everything there is online about W3 is linked directly or indirectly to this document, including an executive summary[2] of the project, Mailing lists[3] , Policy[4] , November's W3 news[5] , Frequently Asked Questions[6] .

What's out there?[7]Pointers to the world's online information, subjects[8] , W3 servers[9], etc.

Help[10] on the browser you are using

Software Products[11] A list of W3 project components and their current state. (e.g. Line Model[12] ,X11 Viola[13] , NeXTStep[14] , Servers[15] , Tools[16] , Mail robot[17] , Library[18])

Technical[19] Details of protocols, formats, program internals etc

<ref.number>, Back, <RETURN> for more, or Help: █



1996

LA GRAFICA NEL WEB



Nel 1996 **Macromedia**, una società americana che si occupava di grafica, ha introdotto **Flash**, una piattaforma per la creazione di **grafica vettoriale** e **animazioni** per i siti web.

Durante la fine degli anni '90 e il primo periodo del 2000 qualsiasi sito web includeva un'animazione creata con Flash.



Copyright © 1993-1999 Macromedia, Inc. Todos los derechos reservados. Macromedia, el logotipo de Macromedia y Flash son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Macromedia, Inc.

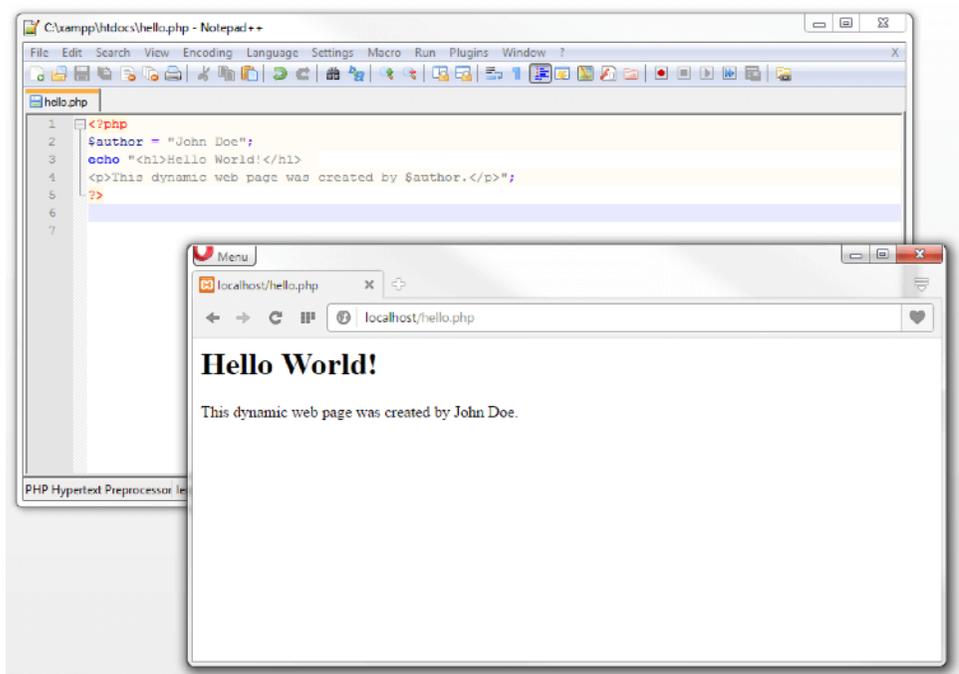


1994 - 1998

LINGUAGGI DI PROGRAMMAZIONE: PHP



PHP (Personal Home Page Tools) era un potente strumento per la progettazione di siti e applicazioni web, scritto in linguaggio C, nato nel 1994.



Nel 1998 è stato rilasciato PHP 3.0, generato dalla necessità di creare siti web e-commerce.

Questa versione è del tutto simile al PHP che vediamo tuttora.

2003

L'ARRIVO DI WORDPRESS



Nel 2003 è stato lanciato **WordPress**, un **CMS** (Content Management System) che consentiva e consente tuttora agli utenti di creare, gestire e modificare i contenuti di un blog o di una pagina web con facilità e senza conoscenze tecniche di programmazione.

WordPress ha dei modelli già pronti (chiamati **template**) che un utente può scegliere per iniziare a creare la struttura di base di un sito web.

Attualmente è di gran lunga lo strumento più utilizzato per la gestione di blog e viene anche usato dai web designer professionisti per la creazione di siti web.



WORDPRESS

2006

LO SVILUPPO DI JQUERY



jQuery è una libreria JavaScript open source progettata per lo scripting HTML (ovvero per comporre pagine web). Questo strumento è stato rilasciato nel 2006 con il payoff “Write less, do more”.



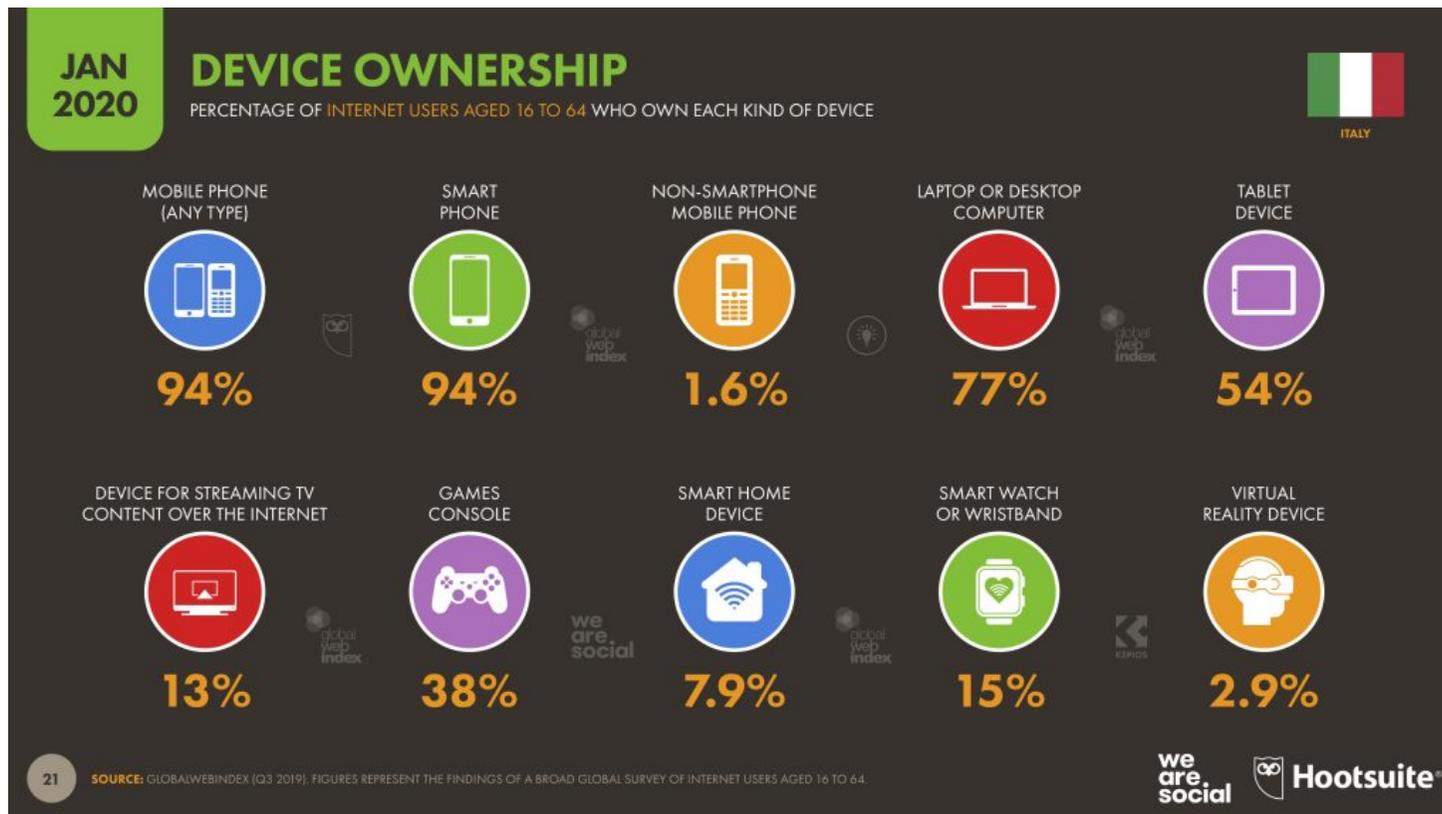
jQuery è oggi la più popolare libreria JavaScript conosciuta e utilizzata dai web designer, poiché consente di creare la struttura di base di un sito web in pochi minuti.

2008

DA DESKTOP A MOBILE



Con l'avvento di dispositivi mobili sempre più smart, aumenta il numero di persone che preferisce utilizzare questi device rispetto al computer per accedere ai contenuti sul web. Ad oggi la crescita è stata esponenziale e i dati sono i seguenti:



2010

WEB DESIGN RESPONSIVE



Il concetto di **web design responsive** indica l'approccio verso la progettazione web con cui un sito internet può essere utilizzato in modo ottimale su tutti i tipi di dispositivi, dagli smartphone ai computer.

Questo concetto ha definito successivamente il termine **mobile friendly**, che ad oggi è diventato un fattore importante ai fini del **posizionamento** di un sito web.

In poche parole, se non si ha un sito web responsive, questo viene penalizzato nella classifica (ranking) dei risultati di ricerca su Google.



2014

L'ARRIVO DI HTML5



HTML (Hyper Text Markup Language) è il codice di base con cui tutte le pagine web sono scritte e progettate.

L'ultima versione, **HTML 5.0**, è stata rilasciata nel 2014 e offre diverse novità per i web designer e il navigatore finale. Per esempio:

- la progettazione e la creazione di animazioni è semplificata;
- è molto più veloce e leggero di GIF animate (pesando il 10% in meno), quindi ha tempi di download più rapidi, a vantaggio della navigazione dell'utente;
- è uno strumento perfetto per realizzare siti web mobile friendly.



Da dove si inizia per un progetto di web design?



Architettura e UX design → Wireframe

creare una mappa mentale, capire come si muove l'utente all'interno del sito, quella che si definisce "esperienza d'uso" applicata al web.

schematizzazione della grafica del sito: dove andranno menu, testi, loghi, immagini, video, contatti ecc. ecc. Ogni ingombro deve essere previsto



GRAPHIC DESIGNER

VS

UX DESIGNER

Pixel-focused



Specialised



Emotional design



Creative



thinking



Prototyping

User-focused



Multi-disciplinary



INTERACTION DESIGN
FOUNDATION

INTERACTION-DESIGN.ORG

Grafica video: cine-tv



La **videografica** è una branca della grafica che si è espansa in modo particolare negli ultimi anni soprattutto nel settore del **marketing** e della **pubblicità**, grazie a vari punti di forza, che la distinguono dagli altri tipi di video pubblicitari.

L'esigenza è quella di cercare di tenere l'attenzione su contenuti efficaci e visivamente coinvolgenti che abbiano una **breve durata**.

Queste tipologie di video si prestano ad essere utilizzate molto bene sulle piattaforme **social**, oppure in una **landing page**.



VIDEOGRAFICA: CENNI STORICI



'800

Nei primi dell' '800 si parlava di **motion graphics**, ossia grafica in movimento: un progetto creativo all'interno del quale uno o più elementi si muovevano (es. libri animati).



'900

Per tutto il XXI secolo la videografica è stata una delle forme d'arte più acclamate e si è andata evolvendo di pari passo con lo sviluppo tecnologico.

'2000

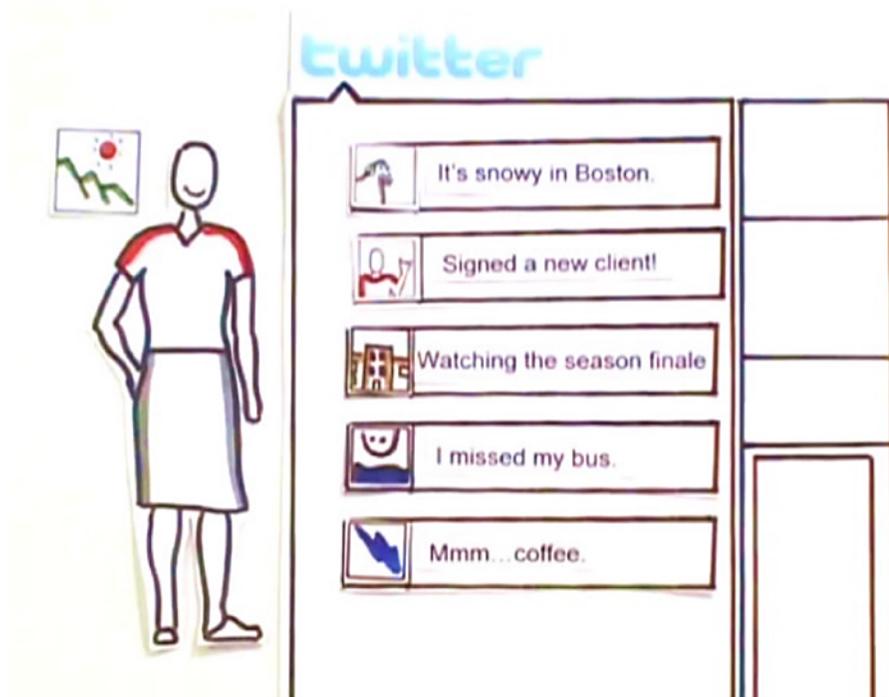
In questi anni in America, la videografica ha iniziato a prendere piede nella forma di **explainer video**, utilizzato per comunicare un prodotto, un brand o un servizio, soprattutto in ambito pubblicitario.

VIDEOGRAFICA: CENNI STORICI



'2000

Un esempio molto famoso risale al 2007, quando la **Common Craft** ha prodotto una videografica per sponsorizzare quello che sarebbe diventato uno dei principali social network, **Twitter**.



Link alla videografica in questione:
[https://www.commoncraft.com/
video/twitter-spiegato-da-common-
craft](https://www.commoncraft.com/video/twitter-spiegato-da-common-craft)

LA VIDEO GRAFICA 3D



Un logo animato, una scritta che si forma, un'animazione in 3D per un complesso progetto architettonico, una spiegazione visuale per un servizio sono solo alcuni degli elementi fondanti della video grafica 3D.



Questo ramo della grafica, in mano a professionisti, può portare a realizzazioni artistiche di altissimo livello, tanto che esistono anche degli award, come, ad esempio, i **Bass Awards**, nati per premiare designer, studi e agenzie che eccellono nella video grafica 3D.

Infografica: presentazioni, architettura o eventi



L'infografica rappresenta in modo schematico qualsiasi genere di informazione attraverso l'uso di immagini e testo. Il suo compito è quello di **semplificare un concetto in modo da veicolarlo in modo immediato**. Oltre a velocizzare e facilitare la comprensione, l'infografica **aiuta le persone a memorizzare i contenuti**, poiché si appella alla memoria visiva. Per comprendere con chiarezza il significato di un'infografica, questa dovrà contenere numeri e informazioni rappresentati attraverso simboli, disegni, numeri e con una veste grafica che sia chiara e accattivante allo stesso tempo.

INFOGRAPHICS



RESEARCH

Lorem ipsum dolor
sit amet, consectetur



IDEA

Lorem ipsum dolor
sit amet, consectetur



ASPIRATION

Lorem ipsum dolor
sit amet, consectetur



GOAL

Lorem ipsum dolor
sit amet, consectetur

Infografica: presentazioni, architettura o eventi



BUSINESS COLLABORATION INFOGRAPHICS

1



CONCEPT AND IDEAS

Lorem ipsum dolor sit amet, ut ius quaestio perpetua, cu graece scripta vituperatoribus qui, autem explicari contentiones ne vim.



Lorem ipsum dolor sit amet, ut ius quaestio perpetua, cu graece scripta vituperatoribus qui, autem explicari contentiones ne vim.



Lorem ipsum dolor sit amet, ut ius quaestio perpetua, cu graece scripta vituperatoribus qui, autem explicari contentiones ne vim.

2



PRESENTATION

Lorem ipsum dolor sit amet, ut ius quaestio perpetua, cu graece scripta vituperatoribus qui, autem explicari contentiones ne vim.

3



MAKING THE DEAL

Lorem ipsum dolor sit amet, ut ius quaestio perpetua, cu graece scripta vituperatoribus qui, autem explicari contentiones ne vim.



Lorem ipsum dolor sit amet, ut ius quaestio perpetua, cu graece scripta vituperatoribus qui, autem explicari contentiones ne vim.



Lorem ipsum dolor sit amet, ut ius quaestio perpetua, cu graece scripta vituperatoribus qui, autem explicari contentiones ne vim.

4



COLLABORATING

Lorem ipsum dolor sit amet, ut ius quaestio perpetua, cu graece scripta vituperatoribus qui, autem explicari contentiones ne vim.

Infografica: presentazioni, architettura o eventi



INFOGRAFICA BAR E TAVOLA CALDA BON-ITALY ORVIETO

Infografica: presentazioni, architettura o eventi



Infografica: presentazioni, architettura o eventi



WELCOME TO ORVIETO



BAR • FOOD • BEVERAGE • WINE

Toilets



BIGLIETTI
TICKETS

Infografica: presentazioni, architettura o eventi



PROVE DI POSIZIONAMENTO SEGNALETICA

Grafica artistica: illustrazione



Possiamo affermare che la grafica nasce praticamente con l'uomo. Inizialmente per rappresentare scene di vita poi, negli anni, è diventata una forma d'arte fino a quando con l'industrializzazione e l'avvento della pubblicità è diventata un potente mezzo per vendere prodotti e servizi.



Grafica artistica: illustrazione



La propaganda politica



La propaganda politica



La pubblicità di prodotti



La pubblicità italiana: Armando Testa



atlante
PIRELLI
il gigante che farà molta strada

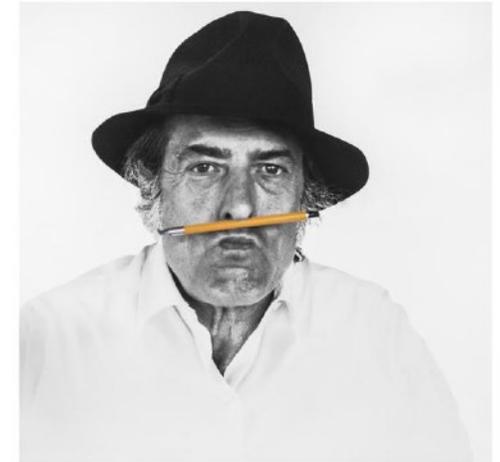


PUNT E MIES
APERITIVO

La pubblicità italiana: Armando Testa



Ippopotami azzurri, uomini a forma di palla, poltrone rivestite di prosciutto: no, non è il mondo incantato di un bambino, è la realtà vista con gli occhi di **Armando Testa**, l'artista e pubblicitario torinese che ha plasmato il nostro immaginario collettivo attraverso figure e slogan divenuti iconici.



Folon: l'artista che ha illustrato la pubblicità con SNAM metano.



La grafica d'arte declinata nell'interior design



OPERE GRAFICHE PER LA SALA RISTORO DI BON-ITALY ORVIETO

La grafica d'arte declinata nell'interior design



ILLUSTRAZIONE GRAFICA BANCONE BAR BON-ITALY ORVIETO

La grafica d'arte declinata nell'interior design



SCelta COLORI E ILLUSTRAZIONE INTERNA RECEPTION ACCOGLIENZA TURISTICA

La grafica d'arte declinata nell'interior design



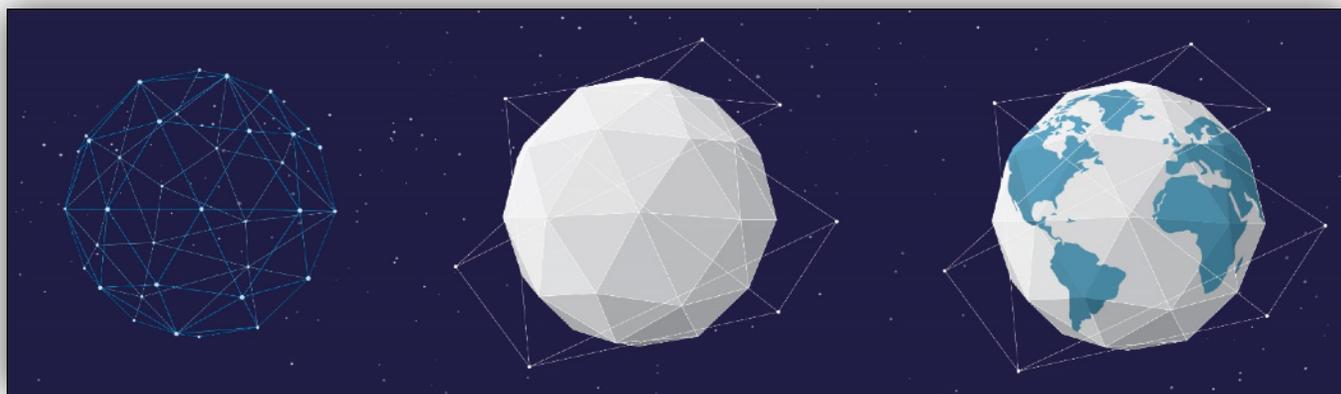
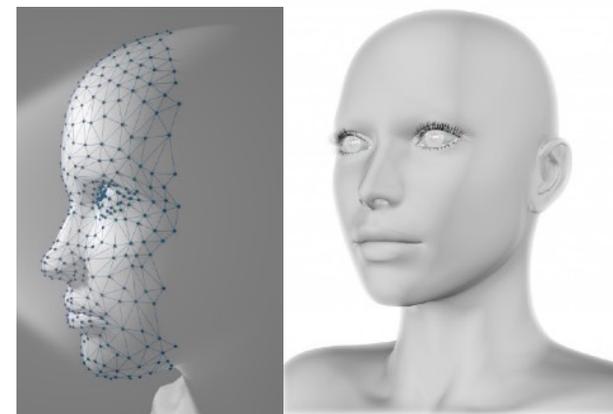
ILLUSTRAZIONE INTERNA BANCONE LOCALE

Grafica 3D: architettura, cine-tv, comunicazione



La **grafica 3D** consente di ricreare e riprodurre la realtà, cambiandone alcuni aspetti o integrando alcuni elementi a proprio piacimento.

Tutto questo ha un'efficacia comunicativa notevole, che fa della grafica a tre dimensioni uno **strumento di comunicazione davvero potente** e sempre più utilizzato, non solo nel campo del cinema, della pubblicità, dell'animazione, ma anche in nuovi ambiti di applicazione.



LA GRAFICA 3D

Il 3D è uno strumento estremamente versatile: unisce la tecnica e la razionalità alla creatività e all'emozionalità.

Il supporto della grafica 3D permette di realizzare progetti efficaci e di grande impatto. Proporre a potenziali clienti i nostri servizi e i nostri prodotti sotto forma di immagini tridimensionali **aumenta l'impatto emotivo e favorisce un maggiore coinvolgimento.**



La grafica 3D sfrutta tutti i vantaggi e le potenzialità della **computer grafica** spaziando dall'interior design, alla comunicazione, alla pubblicità.

LA PROTOTIPAZIONE 3D

Grazie alla computer grafica 3D è possibile realizzare un prodotto non ancora esistente (un innovativo modello di scarpa, un particolare pezzo meccanico, un nuovo elettrodomestico), che deve essere immesso sul mercato, o deve essere approvato da un cliente.

In questo modo si ha la possibilità a priori di vedere con assoluta esattezza come l'oggetto in questione verrà realizzato nella realtà e fornisce l'opportunità all'osservatore (cliente, partner, azionista) di manipolare il **prototipo** e inserirlo nel contesto che preferisce.



Seguici sui social



[/portafuturo lazio](#)



[@pf_lazio](#)



[pflazio](#)



Grazie per l'attenzione
www.portafuturo lazio.it

Le slide possono essere richieste inviando una email a info@portafuturo lazio.it