

ILLUSTRATION

HARIM

Accademia
Euromediterranea



ILLUSTRATION

DURATA

La durata del corso di Illustration è di tre anni. L'anno accademico si apre nel mese di ottobre e si chiude nel mese di maggio. L'offerta didattica è di 16 ore settimanali con la formula full immersion di 8 ore al giorno per 2 volte la settimana. La scelta di questa formula oraria permette agli studenti fuori sede di poter frequentare comodamente le lezioni in sede. Sarà possibile inoltre usufruire della frequenza online in modalità "parziale" o "totale" a seconda delle necessità. Il nostro ufficio informazioni è a disposizione degli allievi per consigli sulla scelta dei corsi e sulla sistemazione logistica dei fuori sede. Nel corso dell'anno accademico, la preparazione raggiunta dall'allievo viene monitorata attraverso verifiche intermedie, esami orali e valutazioni dei lavori pratici.

OBIETTIVI

Il candidato potrà confrontarsi direttamente con i settori più importanti del mondo creativo, affinando le skills indispensabili per realizzare prodotti multimediali, loghi, grafiche per giornali e riviste, brochure, locandine, per progettare siti web, layout e applicazioni per dispositivi mobili; per ritoccare, creare e modificare foto e video fino all'implementazione delle tecnologie 4D per generare prodotti dall'alto contenuto professionale.

A circular illustration in shades of orange and yellow. It depicts a hand holding a pen, poised to draw on a palette. In the background, there is a large lotus flower and several bees flying around it.

HARIM

Accademia
Euromediterranea

ILLUSTRATION

SBOCCHI PROFESSIONALI

La figura delineata è un illustratore che riesce a trasferire sullo schermo tutte le sfaccettature di un progetto, attraverso computer graphic, motion graphic e software di alta programmazione 3D. Le figure professionali formate saranno in grado di distinguersi all'interno di aziende italiane ed internazionali in ruoli come Illustrator, Graphic Designer, Web Designer, UX Designer, Cartoonist e Game Designer..

ATTIVITA' EXTRACURRICULARI

L'Accademia prevede diverse attività extra-curricolari, come seminari, concorsi, fiere di settore, personal project, shooting e workshop professionalizzanti, per far confrontare gli studenti con il mondo del lavoro già durante gli anni accademici. Inoltre, durante il corso degli anni, saranno previsti interventi di ospiti influenti nel settore attraverso dirette Instagram e talk con la possibilità di interagire dal vivo. Il contatto con il network Harim produce infatti occasioni di visibilità interessanti per gli allievi, come la Fashion Week, la Design Week ed il MADEINMEDI, evento annuale in cui i giovani talenti emergenti hanno l'opportunità di presentare le prime collezioni ed opportunità lavorative quali:

- Collaborazione per la rivista di moda on line HariMag
- Talent Scouting
- Produzione contenuti per social e web



HARIM

Accademia
Euromediterranea

ILLUSTRATION

1° ANNO



ILLUSTRATION

MATERIE - 1°anno

Graphic design 1

Morfologia del segno grafico. Anatomia e utilizzo dei font. Approfondimento delle teorie sul colore, delle forme e del significato. Il programma si sviluppa con lezioni pratiche su computer, utilizzando i software Adobe e lezioni teoriche per l'apprendimento del know how grafico.

Computer Grafica 1

Nozioni d'informatica applicate alla comprensione e all'utilizzo della computer grafica per il trattamento dei file digitali.

Primo approccio con gli strumenti informatici necessari per ritoccare, elaborare, migliorare e applicare effetti speciali alle immagini. Fondamenti della progettazione grafica, della parola scritta, dell'immagine. Il programma si sviluppa con lezioni pratiche al computer, utilizzando il software di fotoritocco.

Illustrazione 1

Sviluppo delle abilità artistiche degli allievi tramite tecniche e metodi di illustrazione tradizionale con l'utilizzo di matite, acquerelli, pantoni, tempere per la realizzazione di layout illustrati realistici e in stile fumettistico. Tecniche di story board (conoscenza sulla costruzione di serie di immagini o sceneggiatura illustrata che racconta visivamente la proposta di uno spot al cliente) e di strip (breve fumetto o striscia pubblicitaria). Creazione di personaggi (character design) e tecniche di illustrazione per l'editoria e per il merchandising.

Metodologia di progettazione

Vengono fornite le modalità ottimali per la realizzazione concettuale e in seguito concreta dei progetti di comunicazione. Attraverso lo studio dei casi e delle regole principali di composizione, si forniscono le competenze per un approccio adeguato a modalità di problem solving nello studente.



HARIM

Accademia
Euromediterranea

ILLUSTRATION

MATERIE - 1°anno

Teoria della percezione

Dalle diverse prospettive dei casi osservati verranno approfondite le problematiche relative all'uso della forma e alla conseguente elaborazione dei linguaggi creativi specifici. L'insegnamento fornirà le competenze adeguate all'acquisizione di particolari attitudini visive, funzionali al rilevamento delle variabili essenziali quali colore, forma, trasparenza e superficie.

Storia dell'Arte contemporanea

Studio dell'arte dal XIX secolo fino agli anni '60 con particolare attenzione dedicata alle avanguardie e allo studio delle principali opere che hanno caratterizzato l'ultimo secolo.

Teoria dei mass media

Il corso si pone come obiettivo generale quello di offrire allo studente una panoramica critica sui media digitali, focalizzando in particolare l'attenzione su linguaggio e usi sociali delle nuove tecnologie di comunicazione in relazione con la ricostruzione storica, l'analisi strutturale e linguistica delle modalità di produzione e distribuzione della società di massa.

Semiotica dell'arte

Lo sviluppo del legame di significato e significante attraverso le produzioni creative genera degli specifici effetti estetici e dei regimi di fruizione che hanno contraddistinto le epoche storiche a seconda degli esiti generati. Dall'analisi dei processi comunicativi l'insegnamento intende esaminare e vagliare i meccanismi poetici, utilizzando le metodologie messe a punto dalla semiotica.



HARIM

Accademia
Euromediterranea

ILLUSTRATION

MATERIE - 1°anno

Storia della grafica

Il corso fornisce agli studenti i lineamenti storico-critici e metodologici per comprendere e contestualizzare la produzione grafica, ripercorrendone, da un punto di vista cronologico e tematico, le principali tappe a partire dalla sua prima affermazione. Verranno esposti le principali teorie e le diverse definizioni di grafica-editoriale e pubblicitaria che hanno contraddistinto il clima culturale delle epoche in cui vengono collocati.

Web Design 1

Questo corso fornisce le competenze tecniche e conoscenze concettuali per creare e gestire siti web professionali: le basi di web design tra cui HyperText Markup Language (HTML), la creazione di collegamenti e l'applicazione di fogli di stile a cascata (CSS) a pagine web, e la gestione di un sito web utilizzando i CMS.

Semiotica dell'arte

Lo sviluppo del legame di significato e significante attraverso le produzioni creative genera degli specifici effetti estetici e dei regimi di fruizione che hanno contraddistinto le epoche storiche a seconda degli esiti generati. Dall'analisi dei processi comunicativi l'insegnamento intende esaminare e vagliare i meccanismi poetici, utilizzando le metodologie messe a punto dalla semiotica.

Inglese 1

Ripasso generale della grammatica inglese, della fonetica e della fonologia. Conversazione su argomenti della vita quotidiana e anche su concetti di tipo astratto. Consolidamento delle abilità personali di comprensione e d'uso della lingua inglese. Verranno proposte attività di esercitazione sul sistema grammaticale e attività di interazione e produzione orale.

**HARIM****Accademia
Euromediterranea**

ILLUSTRATION

2° ANNO

ILLUSTRATION

MATERIE - 2°anno

Grafica Editoriale

Acquisizione delle conoscenze informatiche relative ai programmi di impaginazione, nozioni tecniche riguardanti il trattamento delle immagini, l'impaginazione e l'utilizzo dei font, le tecniche di stampa. Il corso comprende anche lezioni teoriche volte ad introdurre il mondo dell'editoria ed il marketing editoriale. Il risultato saranno esempi concreti di magazine, fanzines, brochure e dépliant.

Brand & Packaging

Analisi e studio del logotipo, del pittogramma, dell'ideogramma, del manuale e del marchio. Studio della corporate identity attraverso le scelte aziendali intraprese dal brand e la produzione commercializzata negli anni. Sviluppo delle linee di confezionamento e distribuzione del prodotto.

Tecniche di stampa

Attraverso le lezioni si analizzeranno le varie tipologie di approccio alla stampa, dalle tecniche classiche a quelle più sperimentali, con laboratori all'interno dei quali sarà possibile dar vita ai propri project works. In tal modo gli studenti avranno la possibilità di toccare con mano gli aspetti teorici approfonditi durante il corso dell'anno.

Illustrazione 2

Corso di Illustrazione avanzato, con focus sulle tecniche digitali di illustrazione 2D e 3D attraverso l'utilizzo di software vettoriali e bitmap. Verranno anche fornite le basi di animazione tradizionale applicate su Flash. Metodi di esportazione sui vari supporti (televisione, internet, ecc.). Corretto impiego dei software e applicazione nei diversi frame presi in considerazione.



HARIM

Accademia
Euromediterranea

ILLUSTRATION

MATERIE - 2° anno

4D Animation

Uno spazio quadridimensionale o 4D è un'estensione matematica del concetto di spazio e tempo. Attraverso le competenze acquisite nello studio dei software di produzione 3D si procederà alla progettazione grafica su un piano avanzato tramite l'applicazione del concetto di animazione digitale. L'elemento statico, sulla scia di esempi nei settori come cinema, videogiochi e realtà aumentata, verrà trasformato in una sequenza-movimento, in grado di restituire in modo più realistico gli effetti desiderati.

Fotografia / Fotoritocco

Il focus dell'insegnamento verterà sullo sviluppo del frame digitale in contenuti video per la produzione di filmati, spot, videoclip, cortometraggi. I moduli dedicati alla visual communication, al video editing e alla video production prevederanno una conoscenza approfondita dei software di After Effects e Premiere Pro trattando il processo analogico in tutti i campi di applicazione dei contenuti proposti.

Video / Video Editing

Cenni storici e culturali sullo sviluppo della fotografia. Introduzione allo studio dell'immagine fotografica e alle tecniche fotografiche basilari (la fotocamera digitale e gli accessori, l'esposizione, il flash, la messa a fuoco, i filtri fotografici, taglio, composizione dell'immagine, luce). Elementi di software per la fotografia digitale e per il ritocco attraverso l'impiego del pacchetto Adobe.



HARIM

Accademia
Euromediterranea

ILLUSTRATION

MATERIE - 2°anno

Graphic Design 2

Approfondimento delle tecniche fondamentali del trattamento e dell'elaborazione delle immagini digitali attraverso l'utilizzo pratico del software di fotoritocco. Introduzione all'elaborazione di illustrazioni nella grafica vettoriale. Acquisizione delle competenze fondamentali per la creazione di una raccolta dei migliori lavori realizzati dall'allievo che riassume la storia del suo percorso accademico, l'evolversi dei progressi riscontrati e il raggiungimento degli obiettivi prefissati. Storia della moda contemporanea Studio dello stile, delle tendenze e dei fashion designer dell'epoca contemporanea.

Web Design 2

Obiettivo del corso è quello di guidare lo studente alla predisposizione di testi che abbiano tutte le caratteristiche per poter coinvolgere maggiormente gli utenti sul web, senza dimenticare l'importanza di un testo ben strutturato anche ai fini SEO. Durante il corso andremo ad analizzare tutti gli elementi che compongono un testo, evidenziandone le problematiche ed i punti di forza. La seconda parte del corso sarà invece dedicata agli aspetti SEO. In stretta correlazione, gli studenti si approcceranno ai social network concentrando la loro attenzione sulla predisposizione dei contenuti editoriali, la gestione dei contenuti per un blog aziendale e delle sponsorizzate.

Storia del Cinema

Attraverso un percorso evolutivo che esamina le tappe fondamentali della storia del cinema verranno messe in risalto le evoluzioni stilistiche, espressive e narrative tramandate nel tempo. Ciò che emerge sarà il legame instauratosi tra i progressi tecnologici dei mezzi di produzione e la conseguente evoluzione del linguaggio cinematografico fino ad oggi.



HARIM

Accademia
Euromediterranea

ILLUSTRATION

MATERIE - 2°anno

Sociologia dei consumi

I comportamenti di consumo in relazione ai diversi stili di vita. Sociologia dei consumi funzione socio - culturale dei consumi e l'iperconsumismo. La psicologia d'acquisto. La consapevolezza del consumo critico. Scelte etiche e sostenibili. Le associazioni e il sistema di protezione del consumatore.

E-commerce

Studio degli aspetti strategici e operativi legati all'adozione di nuovi modelli di business focalizzati sul mondo digitale, concentrandosi in particolare sul ruolo delle tecnologie internet-based nell'impresa e nelle relazioni con gli stakeholder. Dal marketing plan alla piattaforma di vendita online si passerà agli strumenti di email marketing, content marketing e digital advertising. Attraverso lo studio di casi pratici, la partecipazione a lavori di gruppo e l'incontro con consulenti e manager attivi nei contesti digitali, il corso consentirà di sviluppare le competenze necessarie per un efficace utilizzo delle tecnologie nel business di impresa, oggi imprescindibile nell'acquisizione di nuovi canali di vendita globali.

Inglese 2

Conversazione applicata a diverse tipologie di ambiti professionali tra i quali il settore della comunicazione aziendale e quello della comunicazione pubblicitaria. L'obiettivo è quello di giungere ad un'avanzata capacità comunicativa, di comprensione e produzione di testi di diversa tipologia (da forme sintetiche e immediate di comunicazione a forme più complesse come il comunicato stampa, l'articolo di giornale, gli articoli per il web, ecc.). Tramite esercizi di role-play, gli studenti dovranno essere in grado di interagire in base a ruoli assegnati.

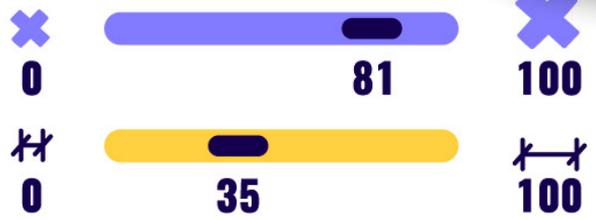
The logo features the word "HARIM" in a large, bold, white, sans-serif font, centered within a white rectangular box. Below this box, the text "Accademia Euromediterranea" is written in a smaller, white, sans-serif font. The background of the logo is a circular graphic with a warm orange and yellow color palette, overlaid with various abstract shapes and icons representing digital technology, such as a smartphone, a laptop, and a tablet, all rendered in a flat, illustrative style.

HARIM

Accademia
Euromediterranea

ILLUSTRATION

3° ANNO



ILLUSTRATION

MATERIE - 3°anno

Computer Graphic 3 / Portfolio

Creazione di un portfolio creativo attraverso l'utilizzo del software di Indesign. Studio preliminare per la selezione dei contenuti e scelta dei criteri di progettazione, che forniranno le chiavi interpretative per la presentazione del candidato come professionista nel settore di riferimento, in occasione di project works, colloqui ed assessment nel mondo lavorativo.

Motion Graphic

Il corso si propone di approfondire le conoscenze tecniche ed estetiche della grafica animata (Motion Graphic). Primo approccio ai software Adobe After Effect e Photoshop. Realizzazione assistita di animazioni di brand aziendali, contenuti per video istituzionali e tecnici, animazioni di banner pubblicitari, animazioni testi, slideshow e bumper tv per un approccio sempre più orientato verso il mondo del lavoro e delle sue richieste.

Brand identity and Communication

Analisi dei trend; riflessione su marchi e collezioni d'impatto. Excursus sulla fenomenologia dei grandi brand innovativi. Il percorso per l'ideazione di un'identità efficace. Analisi e confronto delle strategie comunicative moderne.

Illustrazione 3

Analisi delle fasi di pre-produzione e produzione di un prodotto in animazione con destinazione broadcaster. Sono affrontate sul piano nozionistico e pratico le fasi di creazione e realizzazione di un vero e proprio film, sia che si tratti di un corto/pilota per un potenziale format cartoon, di uno spot o di una diversa declinazione dell'animazione. Studio del layout e dell'animazione 2D sono analizzati secondo varie possibili tecniche: disegno tradizionale o découpage digitale con l'ausilio del software After Effects.



HARIM

Accademia
Euromediterranea

ILLUSTRATION

MATERIE - 3° anno

Grafica Multimediale

Acquisizione delle conoscenze basilari per progettare e realizzare la grafica di siti web, piattaforme multimediali, videogiochi, applicazioni per mobile, CD-ROM e altri tipi di schermate interattive applicando criteri di fattibilità, usabilità e accessibilità. Parallelamente, vengono affrontati i principi della grafica vettoriale e le conseguenti declinazioni nel campo del web e delle applicazioni multimediali. Il programma si sviluppa con lezioni pratiche su computer e con software Adobe Photoshop e Illustrator.

Web Design 3

Obiettivo del corso è quello di guidare lo studente alla realizzazione di un ecommerce. Per fare ciò, la parte iniziale del corso prevedrà delle nozioni teoriche sullo sviluppo del commercio elettronico, su quali elementi chiavi puntare per un eshop di successo e quali errori non commettere. Successivamente si studieranno gli elementi distintivi di un'ecommerce e si procederà all'installazione e configurazione di un sito ecommerce. La parte conclusiva sarà riservata alle diverse tecniche utili per pubblicizzare un eshop.

Social Media Management

Social Media Strategy: analisi e overview sui social media. Trend e dati di riferimento. Come strutturare una strategia integrata. I contenuti da comunicare e le modalità. La misurazione dei risultati. Social Media Metrics & Analytics. Twitter, Instagram, LinkedIn Strategy.

Trend Design

Il corso cercherà di restituire i fenomeni maggiormente diffusi nell'ultimo secolo, ponendo la massima attenzione su tutte le suggestioni contemporanee che hanno investito i settori economici e produttivi, comportando una netta modificazione della società di oggi con le loro influenze, dettando mode, usi e costumi che hanno influenzato le grandi aziende in tutto il mondo.



HARIM

Accademia
Euromediterranea

ILLUSTRATION

MATERIE - 3°anno

Event Management

L'organizzazione di un evento: target e tipologie. Le fasi progettuali, creative e organizzative. Location, allestimenti, fornitori, logistica, budget. La realizzazione operativa, il programma e la gestione del personale. Fundraising, sponsorizzazioni e network. Regia e coordinamento. Verifica dei risultati e report post - evento.

Self-Marketing & Soft Skills

Strategie e tecniche necessarie per creare e moltiplicare le proprie occasioni professionali. La gestione della propria immagine sui social network. La ricerca attiva del lavoro, il CV efficace in italiano e in inglese, le PR e la gestione dei contatti. La preparazione al colloquio di selezione e le tipologie di colloquio: individuale, di gruppo e in assessment. Le soft skills, le competenze più ricercate dalle aziende. Applicazione delle soft skills ai colloqui di selezione: comunicazione assertiva, leadership, team building, decision making e problem solving.

**HARIM**

Accademia
Euromediterranea

triennale

Dipartimento comunicazione visiva

ILLUSTRATION

CONTATTI



 **Harim - Sede Centrale**

Via Gabriele D'Annunzio, 31 - 95128, Catania (CT)
Tel/ Fax (+39) 095 7164138

 **Harim Hub**

Via Pietro Toselli, 31 - 95129, Catania (CT)
Tel (+39) 0952866357

 info@harim.it

 www.harim.it
www.castdiva.com
www.harimag.com
www.madeinmedi.org