



*Science Draw Graphic*

# Graphic Communication of Scientific Research Course

---

-proposte per i dottorati-



# Come realizzare un poster scientifico specialistico d'impatto (12 ore)

## 1 giorno: il Layout (4 ore)

Introduzione alla Comunicazione.

Elementi del linguaggio grafico: forme, colore e spazio.

Planning della struttura: regole della composizione e concetto di spazio negativo.

Lo sfondo: percezione visiva, tipologie di contrasti e psicologia del colore.

Cenni di tipografia: scelta e gestione dei font.

Immagini raster e fotografie: la quadricromia, concetti di dimensione e risoluzione, panorama dell'estensione dei file, gestione della dimensione e del peso del file con Gimp. Fonti utili e come apportare piccole correzioni.

## 2 giorno: laboratorio creativo 1 (4 ore)

Il Poster off-line:

La carta: grammatura e tipologie.

La stampa: insidie dello scambio dati con la stamperia e accorgimenti utili.

Brevissima overview di alcuni programmi per la realizzazione dei poster: Power Point, Publisher, Indesign e Prezi.

Realizzazione di un poster per la stampa che verrà appeso, visionato e discusso tramite un'aula nel metaverso. Possibilità di concorso per il miglior poster tramite didattica verticale.

Restituzione e brainstorming finale.

## 3 giorno: laboratorio creativo 2 (4 ore)

Il Poster on-line:

Le potenzialità dell'on-line e trick per sfruttarle al meglio.

Realizzazione di un poster per l'on-line. Possibilità di concorso per il miglior poster tramite didattica verticale.

Restituzione e brainstorming finale.



## Come realizzare una presentazione scientifica specialistica efficace (12 ore)

### 1 giorno: il Layout (4 ore)

Introduzione alla Comunicazione.

Elementi del linguaggio grafico: forme, colore e spazio.

Planning della struttura: regole della composizione e concetto di spazio negativo.

Lo sfondo: percezione visiva, tipologie di contrasti e psicologia del colore.

Cenni di tipografia: scelta e gestione dei font.

Analisi degli elementi per catturare l'attenzione.

Overview di alcuni programmi per la realizzazione di Presentazioni: Power Point e Prezi.

### 2 giorno: illustrazioni e movimento (4 ore)

Immagini raster e fotografie: concetti di dimensione e risoluzione, panorama dell'estensione dei file, gestione del file con Gimp. Fonti utili e come apportare piccole correzioni.

Immagini vettoriali: cosa sono e in cosa si differenziano dalle grafiche raster.

Brevissima overview di alcuni programmi per la realizzazione di illustrazioni vettoriali: Illustrator, Inkscape e Power Point.

Il movimento: tipologie di movimento, gestione di animazioni e video e fonti utili.

Gestione del layout e del movimento con Power Point.

Consegna dell'attività da svolgere a casa.

### 3 giorno: Simulazione di un congresso. (4 ore)

Presentazione da parte dei ragazzi degli elaborati svolti.

Restituzione e brainstorming finale.



## Come realizzare la grafica da anettere ad un articolo per la peer review (12 ore)

### 1 giorno: le basi della comunicazione grafica (4 ore)

Introduzione alla Comunicazione.

Elementi del linguaggio grafico.

Cenni di tipografia: scelta e gestione dei font.

La grafica negli articoli scientifici: tabelle, grafici, schemi, diagrammi, illustrazioni, fotografie.

Grafici multipli.

### 2 giorno: i principali elementi grafici di un articolo (4 ore)

Immagini raster e fotografie: concetti di dimensione e risoluzione, panorama dell'estensione dei file, gestione della dimensione e del peso del file con Gimp. Fonti utili e come apportare piccole correzioni.

Immagini vettoriali: cosa sono e in cosa si differenziano dalle grafiche raster.

Insidie della *Data Visualization*.

Laboratorio creativo n1: realizziamo una grafica per riassumere i dati.

### 3 giorno: laboratori creativi (4 ore)

Royalties: da public domain a tutti i diritti riservati.

Il post pubblicazione: advertising on-line dell'articolo.

Laboratorio creativo n2: realizziamo una post produzione.

Restituzione e brainstorming finale



## Come realizzare Graphical Abstracts, Infografiche e Charticle (12 ore)

### 1 giorno: Graphical Abstract (4 ore)

Definizioni di infografica, graphical abstract e charticle.

Come si realizza un graphical abstract.

Visione e commento insieme di alcuni esempi.

Laboratorio creativo n1: realizzazione di un graphical abstract partendo da un testo fornito.

Laboratorio creativo n2: realizzazione del graphical abstract del proprio progetto di dottorato.

### 2 giorno: Infografica (4 ore)

Elementi base di un'infografica.

Immagini vettoriali: cosa sono e in cosa si differenziano dalle grafiche raster.

Brevissima overview di alcuni programmi per la realizzazione di illustrazioni vettoriali: Illustrator, Inkscape e Power Point.

Fonti utili e come apportare piccole correzioni.

Come si realizza un'infografica.

Visione e commento insieme di alcuni esempi.

Laboratorio creativo n3: realizzazione di un'infografica.

### 3 giorno: Charticle (4 ore)

Cos'è un charticle.

Brevissima overview di alcuni programmi per la realizzazione di un charticle: Power Point, Publisher e Prezi.

Laboratorio creativo n4: realizzazione di un charticle.

Restituzione e brainstorming finale.



# Come realizzare una grafica impattante da annettere ai progetti di crowdfunding, proposals e applications (12 ore)

### 1 giorno: il confine tra *peer-communication* e divulgazione (4 ore)

Che vuol dire comunicare.

Che differenze ci sono tra comunicazione e divulgazione scientifica.

L'importanza di definire pubblico e strumento comunicativo (pitch, speech, articolo, testo parlato, intervento orale...).

Metodo e organizzazione delle idee.

Scelta di forma e linguaggio: il *tone of voice*.

Analisi dei contenuti comunicativi per crowdfunding, proposal e applications.

### 2 giorno: laboratorio creativo (4 ore)

Gli elementi del linguaggio grafico: forme, colore e spazio.

Scelta di forma e linguaggio: come rendere il tuo *tone of voice* con la grafica.

Come usare la grafica per attirare l'attenzione: insidie e opportunità.

Breve carrellata di fonti e strumenti.

Laboratorio creativo: realizziamo il portfolio del vostro progetto.

### 3 giorno (4 ore)

Restituzione e brainstorming finale.