

QUADRO DI RIFERIMENTO

LICEO ARTISTICO INDIRIZZO: **Design Industria**

DISCIPLINA: **Discipline Progettuali Design**

ANNO DI CORSO: **classe Quarta**



MODULO	CONTENUTI IRRINUNCIABILI	ABILITÀ RELATIVE AI CONTENUTI	COMPETENZE SETTORIALI
1. La rappresentazione grafica: perfezionamento delle tecniche e degli strumenti	Formati e impaginazione degli elaborati. Norme UNI-ISO. Simbologie grafiche, esplosi, sezioni, spaccati, sviluppo delle tecniche tradizionali grafiche, del rendering e dei programmi informatici per il design più diffusi.	Saper utilizzare i diversi metodi di rappresentazione codificati dalla geometria descrittiva nel disegno a manuale, strumentale e digitale Saper utilizzare i metodi di rappresentazione più appropriati nelle diverse fasi del progetto	Riconoscere e saper scegliere gli elementi costitutivi dei codici dei linguaggi grafici, progettuali e della forma
2 . La composizione e la percezione visiva: nozioni avanzate	Approfondimento e sperimentazione compositiva della forma tramite letture geometrico-modulare, forma-struttura-resistenza, forma-funzione, aggregazione, psicologia della forma	Analizzare la struttura compositiva di prodotti già realizzati. Rielaborare e sperimentare metodi compositivi	Riconoscere e saper scegliere gli elementi costitutivi e percettivi della struttura grafico-compositiva
3. L'ergonomia: nozioni avanzate e applicazione	Applicazione degli strumenti e dello studio ergonomico a progetti e a tematiche esemplificatrici.	Saper rilevare nelle tematiche esemplificatrici studi ed esemplificazioni ergonomiche essenziali	Saper applicare nel progetto i principi dell'ergonomia
4. Tecnologia e materiali: nozioni base	Struttura e caratteristiche fisiche e tecnologiche dei principali materiali (in collaborazione con "Chimica dei materiali"). Utilizzo dei materiali (naturali, artificiali). Processi di lavorazione e trasformazione. Eco materiali, design sostenibile ed ecologico.	Saper individuare e scegliere tecnologie e materiali adatti e idonei alla progettazione del prodotto, privilegiando i materiali e le tecnologie eco – sostenibili. Avere consapevolezza e gestire le diverse fasi produttive. Valutare e sperimentare materiali e tecnologie	Cogliere i valori delle scelte effettuate, saper scegliere e motivare materiali, tecniche e tecnologie in relazione al proprio contesto progettuale

5. Storia del design industriale: il XX secolo	Elementi della storia del design industriale del XX secolo (dall'Art Nouveau al Bauhaus alla Scuola di Ulm). I grandi maestri protagonisti del design internazionale e italiano. Movimenti e tendenze. Rapporto tra arte, industria e artigianato.	Sapersi orientare nel vasto panorama del design storico e attuale. Studiare e ricercare fonti, documentazioni e materiali. Acquisire ed esporre i contenuti con senso critico-storico-culturale.	Avere consapevolezza delle radici storiche-culturali e sociali del design. Contestualizzare l'oggetto di design.
6. La pratica del progetto	Tecniche grafiche, procedure, regole compositive e metodologia progettuale pratica assistite. Design planning. Prove progettuali graduali. Impostazione della relazione di progetto.	Saper seguire un iter progettuale rispettandone in modo organico le diverse fasi operative. Saper individuare i punti di forza e le criticità del progetto. Saper elaborare in forma corretta ed appropriata semplici relazioni tecnico-descrittive del proprio elaborato progettuale.	Essere in grado di utilizzare un metodo di lavoro basato sullo sviluppo del progetto (e della propria capacità ideativa) organizzato per fasi successive, sapendone distribuire tempi, modi e approfondimento anche nel rapporto sinergico tra progettazione e laboratorio. Essere in grado di interagire con il contesto della comunicazione sociale e della produzione.
7. La presentazione del progetto	Sviluppo delle tecniche di rappresentazione e comunicazione dell'iter progettuale. Portfolio, Moodboard, Mock-up, Slide (P.P.o simili su Storyboard), Video-presentazione, Virtual gallery.	Saper scegliere ed applicare le tecniche di rappresentazione e comunicazione più idonee alla presentazione del progetto.	Essere in grado di comunicare con diversi linguaggi le scelte progettuali maturate in funzione del contesto, anche mediante con l'utilizzo di altre tecniche: (fotografia, video, animazione 3D ecc.).