

QUADRO DI RIFERIMENTO

LICEO ARTISTICO INDIRIZZO: **Design Metalli e Oreficeria**

DISCIPLINA: **Discipline progettuali Design**

ANNO DI CORSO: **Classe Quinta**



MODULO	CONTENUTI IRRINUNCIABILI	ABILITÀ RELATIVE AI CONTENUTI	COMPETENZE SETTORIALI
1. La rappresentazione grafica: nozioni avanzate	Analisi storico culturale. Analisi di mercato. Sequenze procedurali grafico-bozzettistiche e tecnico- analitiche. Composizione della tavola grafica finale (autonomia organizzativa). Progetto completo in tutte le sue componenti sia bidimensionali che tridimensionali. Relazione tecnico-esecutiva.	Progettare con autonomia operativa, tecnico - grafica e rappresentativa. Implementare la creatività personale. Lavorare in team. Relazionare sul progetto creativo e tecnico.	Progettare con consapevolezza: dall'analisi del tema al progetto esecutivo. Lavorare in team attivando le opportune sinergie.
2. Il patrimonio culturale	Ricerca interdisciplinare storico artistica. Analisi del soggetto scelto. Sviluppo del progetto in riferimento agli obiettivi trasversali prescelti.	Individuare gli elementi fondamentali. Analizzare il soggetto scelto. Rielaborazione e sintesi personale.	

3. Il redesign	Opere di design: selezione di un autore. Ricerca e analisi di un suo manufatto. Decodificazione. Scheda tecnica del soggetto scelto. Rielaborazione creativa per il passaggio dall'oggetto scelto al gioiello.	Individuare il soggetto idoneo al progetto da sviluppare. Rielaborare stilisticamente. Sintetizzare le conoscenze acquisite.	Applicare le metodologie progettuali e le tecniche laboratoriali con consapevolezza e in autonomia operativa.
4. I nuovi materiali e le nuove tecnologie	I nuovi materiali e le nuove tecniche nella progettazione e nel laboratorio. I programmi 2D e/o 3D (bidimensionale e/o tridimensionale). Utilizzo CAD per modellazione sia a mano libera che in modalità parametrica (misura).	Ricercare nuovi materiali e nuove tecnologie progettuali e laboratoriali. Realizzare proposte progettuali con tali materiali e tecniche.	Riconoscere nuovi materiali e nuove tecnologie progettuali e laboratoriali. Ipotizzare con cognizione di causa nuove opportunità creative utilizzando i materiali e le tecniche più innovative. Realizzare in autonomia prototipi con interfaccia.
5. Il design dell'attuale gusto giovanile	Conoscere e riconoscere il gioiello con un target giovanile mediante ricerche sulle diverse tipologie di materiali e colori. Iter progettuale e rappresentazioni con sviluppi dimensionali. Prototipi e modelli quale restituzione estetico/morfologica delle idee progetto. Scheda tecnica dell'intero iter progettuale.		

6. Storia del design industriale: la contemporaneità.	Design e designer contemporanei. Nuove tendenze (ecologiche, autoproduzione, ecc.), aziende di design, musei d'impresa. Il Disegno Industriale e il Mercato contemporaneo: marketing e diritto nella produzione industriale, il mercato globale, le specificità locali.		
7. Il design dalla storia all'oggetto	Percorso storico-geografico delle tendenze del design dalle Arts and Crafts a tutto il Novecento, con particolare riferimento al design italiano e alle "manifestazioni" che hanno contribuito a creare e sottolineare l'eccellenza del Made in Italy.	Leggere criticamente un prodotto di design.	Utilizzare le conoscenze acquisite per sviluppare competenze specifiche nella progettazione.
8. La percezione visiva	Le leggi della psicologia della forma (Gestalt), della percezione visiva e del colore. Il linguaggio visivo: dal punto alla linea, dal piano al volume.	Utilizzare i principi della percezione visiva e della composizione in riferimento alla forma dell'oggetto di design. Cogliere le interazione tra l'oggetto di design ed altre forme del linguaggio artistico.	Leggere analizzare e rappresentare graficamente oggetti di design individuandone le caratteristiche funzionali e materiche.