

Discipline progettuali design

Liceo Artistico indirizzo Design

| | 1° biennio | | 2° biennio | | 5° anno |
|-------------------------------|------------|----|------------|-----|---------|
| | 1^ | 2^ | 3^ | 4^ | 5^ |
| Discipline progettuali design | | | 179 | 179 | 179 |

Premessa generale

La disciplina ha come finalità principale quella di dare agli studenti una forma mentale orientata alla “cultura dei progetti” (distinti secondo il settore di produzione) attraverso un costruttivo rapporto multidisciplinare. Si cercherà di sviluppare una creatività consapevole, supportata da una preparazione culturale vasta, articolata e guidata da solide e aggiornate competenze tecnico-grafiche.

Lo studente al termine del percorso avrà acquisito competenze di lettura, storico-critiche, operative e di orientamento all'interno del linguaggio espressivo progettuale (distinti secondo il settore di produzione) in quella parte del disegno finalizzata alla progettazione e prototipazione di oggetti realizzabili in serie.

Sarà capace di analizzare la principale produzione delle arti applicate del passato e del design contemporaneo e di cogliere le interconnessioni tra la disciplina, linguaggi artistici e le interazioni tra gli stessi settori di produzione.

L'insegnamento del Design è connotato da una forte contaminazione tra la teoria e la pratica e ed è proprio questo il suo tratto distintivo e ne costituisce il presupposto pedagogico: alla tradizionale sequenza che vede la teoria precedere la pratica, si sostituisce un processo in parallelo che vede affiancate queste due modalità di apprendimento e trasferimento di conoscenza.

La didattica è altamente interattiva, presuppone un rapporto stretto tra docente/studente; le pratiche di laboratorio si configurano come azioni di sperimentazione e di ricerca continua dove sia i docenti sia gli studenti sono impegnati a trovare soluzioni progettuali sul campo. Le modalità didattiche sono quindi assai distanti da quelle tipiche della lezione *ex cathedra* e richiedono anche il supporto di laboratori strumentali. È perciò fondamentale l'apporto multidisciplinare che fa convergere attorno ad un tema di progetto più competenze tra loro dialoganti.

Durante il biennio e soprattutto nell'ultimo anno gli studenti hanno la possibilità di frequentare stage interni e/o esterni presso aziende o studi professionali.

Il tirocinio in azienda è un'ottima occasione non solo per la crescita personale di ogni singolo studente ma è fondamentale per il rafforzamento dei rapporti tra il Liceo Artistico e sistema produttivo e professionale e per il continuo aggiornamento delle metodologie didattiche dei corsi.

Competenze riferite al secondo biennio e quinto anno

- **Conoscere e gestire processi progettuali e operativi inerenti al design - secondo lo specifico settore di produzione.**
- **Individuare e gestire gli elementi che costituiscono la forma e la funzione, tenendo conto della struttura del prodotto ed avendo la consapevolezza dei relativi fondamenti culturali, sociali, commerciali e storico-stilistici che interagiscono con il proprio processo creativo.**
- **Utilizzare nelle fasi del progetto, il disegno a mano libera e tecnico, i mezzi informatici, le nuove tecnologie, la modellazione 3D, la presentazione della scena virtuale con ambientazione e rendering.**
- **Individuare e utilizzare relazioni tra la forma estetica e le esigenze strutturali e commerciali.**
- **Padroneggiare le tecniche grafiche, geometriche, descrittive, applicazioni informatiche di settore.**
- **Gestire l'iter progettuale di un prodotto di design, passando dagli schizzi preliminari ai disegni definitivi, all'individuazione dei materiali e dei colori, all'elaborazione digitale del modello, coordinando i periodi di produzione scanditi dal rapporto sinergico tra la progettazione ed il laboratorio.**

Discipline progettuali design. Secondo biennio

| Abilità | Conoscenze |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none">- Analizzare, sintetizzare ed elaborare progetti stabilendo nessi, confronti e collegamenti personali tra il proprio prodotto e le conoscenze acquisite nelle altre discipline.- Organizzare coerentemente il proprio lavoro.- Interagire in un gruppo di lavoro.- Correggere il proprio lavoro modificandone, se necessario, il percorso.- Sviluppare senso autocritico sulla propria idea creativa.- Utilizzare i mezzi adeguati nelle varie fasi del progetto.- Orientarsi nel vasto panorama del design attuale.- Ricercare testi, documenti, materiali fotografici, ecc..., necessari allo sviluppo delle proprie idee.- Illustrare brevemente, con semplice terminologia, il proprio progetto sia per iscritto (relazione tecnica) sia oralmente.- Elaborare idee creative coerenti con le scelte progettuali. | <ul style="list-style-type: none">- Elementi delle arti applicate tradizionali e contemporanee, di Storia del Design con particolare riferimento al contesto nazionale.- Alcuni designers contemporanei.- Le caratteristiche tecniche, formali e di lavorabilità di alcuni materiali che utilizzano regolarmente nella costruzione dei modelli.- I principali sistemi di rappresentazione grafica a mano libera e tecnica che applicano nelle varie fasi progettuali.- I principi ergonomici utili per rendere funzionali e corretti gli oggetti progettati.- La terminologia lessicale e tecnica del settore.- Linguaggi specifici, anche informatici e multimediali.- I principali software utili a rappresentare il progetto. |

Discipline progettuali design. Quinto anno

| Abilità | Conoscenze |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> - Dialogare e mediare, durante gli stages, con le diverse figure aziendali. - Relazionare il progetto a livello grafico e verbale con tecnologie tradizionale e/o innovative multimediali. - Potenziare la capacità di ricerca personale spendibile in team works al fine di raggiungere gli obiettivi richiesti dalla committenza. - Approfondire e gestire in autonomia i metodi e le abilità acquisite nel biennio. | <ul style="list-style-type: none"> - I tempi ed i metodi di realizzazione di modelli, prototipi riuscendo ad individuare costi (di massima) di materiali e produzione. - I programmi per la rappresentazione tridimensionale. - Le fasi progettuali di un organico processo creativo attraverso schizzi, meta-progetto ed esecutivi. - L'uso di tecniche e tecnologie adeguate alla definizione e alla realizzazione del progetto grafico finalizzato alla concretizzazione del modello reale e virtuale anche attraverso l'utilizzo di software specifici. - Il linguaggio visivo e multimediale del progetto attraverso la lettura critica dei suoi elementi. |

Discipline progettuali design - Settori di specializzazione

In relazione ai settori di specializzazione gli stessi si articolano attualmente in modo specifico nella realtà territoriale Valle dell'Adige nel seguente modo.

Industrial design

Le conoscenze e le abilità sopra individuate sono caratteristiche dell'industrial design che è sezione specifica di indirizzo. Le stesse sono individuabili negli altri settori di indirizzo.

DESIGN DEL METALLO E DEL GIOIELLO - Ulteriori conoscenze ed abilità specifiche quali:

| Abilità | Conoscenze |
|--------------------------------|---|
| Vedi quelle sopra individuate. | <ul style="list-style-type: none">- Creatività e tecnica orafa nella progettazione di settore; gli elementi costitutivi del gioiello, dell'oggettistica in metallo e dell'accessorio per la moda.- L'evoluzione storica, tecnologica e formale dell'oreficeria e del metallo, dalla nascita come simbolo di "Status sociale", alle molteplici interpretazioni in chiave contemporanea, commerciale, o artistico – scultorea.- Le attuali tendenze di gusto e di mercato di settore. |

DESIGN DEL LEGNO E DELL'ARREDO - Conoscenze ed abilità specifiche quali:

| Abilità | Conoscenze |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none">- Analizzare e progettare elementi di arredo, organizzare spazi abitativi e funzionali.- Identificare i materiali e le tecniche costruttive più idonee, finalizzate alla funzionalità e alla forma estetica. | <ul style="list-style-type: none">- Creatività e tecnica nella lavorazione del legno nella progettazione di settore; gli elementi costruttivi del mobile e del complemento di arredo, la distribuzione degli spazi abitativi e tutto quello che riguarda l'interior design.- L'evoluzione storico – tecnologica del mobile e dei materiali collegati alla filiera del legno in un'ottica di sostenibilità ambientale.- Le attuali tendenze stilistiche di gusto e di mercato. |

DESIGN DEL LEGNO E DELL'ARREDO - Ulteriori conoscenze ed abilità specifiche quali:

| Abilità | Conoscenze |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> - Attuare un iter progettuale mirato alla definizione di ambienti interni ed esterni che comprenda l'interior design, installazioni per fiere, mostre, manifestazioni pubbliche, opere d'arte, progettazioni al servizio di settori di categoria e concorsi. - Usare tecniche e tecnologie adeguate alla definizione e alla realizzazione del progetto grafico finalizzato alla concretizzazione del modello reale e virtuale anche attraverso l'utilizzo di software specifici. - Usare linguaggi multimediali per l'esplicitazione del progetto. | <ul style="list-style-type: none"> - Le fasi progettuali di un organico processo creativo. - Il linguaggio visivo del progetto attraverso la lettura critica dei suoi elementi. - I tempi ed i metodi di realizzazione di modelli, prototipi riuscendo ad individuare costi (di massima) di materiali e produzione. |

Indicazioni metodologiche

La disciplina è finalizzata all'acquisizione di un metodo di lavoro, di un metodo progettuale e di capacità grafiche necessarie alla definizione dell'idea e dell'oggetto progettato.

L'idea non è il solo e unico elemento da considerare, ma il processo creativo necessita di adeguati elementi di connessione tra problema e soluzione. Dopo aver individuato il problema per arrivare ad una soluzione adeguata, bisogna affrontare una fase di metaprogetto, cioè suddividere il problema in sotto problemi, raccogliere dati e, dopo averli analizzati, generare delle opportunità e dei limiti che vincoleranno il progetto del prodotto.

La metodologia progettuale sarà scandita nelle seguenti fasi: problem finding, problem setting e problem solving. Va precisato che, come per ogni metodologia di progettazione, questa è una linea guida e che va adattata alle singolari caratteristiche di ogni prodotto progettato.

Le lezioni sono articolate pensando ad un momento di acquisizione teorica dei contenuti e di approfondimento degli stessi, utilizzando i metodi della lezione frontale, della discussione seminariale, della ricerca sia singola che di gruppo.

Il metodo di lavoro seguito dagli alunni nel secondo biennio e nel quinto anno può così sintetizzarsi:

1. individuazione del problema (problem finding);
2. definizione del problema, componenti del problema, raccolta dati con ricerche sugli oggetti "esistenti" ed analisi sulle "funzioni d'uso", sulle loro caratteristiche ergonomiche, strutturali e sui materiali (problem setting);
3. creatività con definizione di varie ipotesi costruttive (mediante schizzi e/o con semplici rappresentazioni tecniche) e scelta della "forma":
 - con predimensionamento dell'oggetto e individuazione di eventuali problemi tecnici;
 - con studio di un iniziale esecutivo con definizione di dettagli costruttivi e formali;
 - con esecuzione di un primo modello;
 - con elaborazione dell'esecutivo con dettagli costruttivi e formulazione della relazione tecnica;
 - con costruzione di un eventuale modello finale e/o del prototipo.

Ovviamente i vari progetti devono prevedere alcuni momenti di compresenza degli insegnanti di progettazione e laboratorio come garanzia dell'unitarietà della creazione del prodotto.