

IV LICEO ARTISTICO STATALE DI ROMA "A. Caravillani"

Classi Quinte

Indirizzo: DESIGN

DISCIPLINE PROGETTUALI

LABORATORIO DI DESIGN

PROGRAMMA ESAMI INTEGRATIVI

CONTENUTI:

- a) conoscenza degli elementi costitutivi dei codici dei linguaggi grafici, progettuali e della forma;
- b) conoscenza delle radici storiche, delle linee di sviluppo e delle diverse strategie espressive proprie dei vari ambiti del design e delle arti applicate tradizionali;
- c) individuazione delle corrette procedure di approccio nel rapporto progetto funzionalità contesto, nelle diverse finalità, relative a beni, servizi e produzione;
- d) identificazione e uso delle tecniche e tecnologie adeguate alla definizione del progetto grafico, del prototipo e del modello tridimensionale;
- e) conoscenza del patrimonio culturale e tecnico delle arti applicate;
- f) conoscenza e saper applicare i principi della percezione visiva e della composizione della forma.

In particolare:

OGGETTO DI ARREDO PER UNA CAMERA D'ALBERGO

Progettare un elemento di arredo in stile prescelto, destinato ad una camera di albergo, con applicazione di STILE DI ARREDAMENTO.

- Applicazione con strumenti tradizionali e digitali.
- Testo relazione di 1000 battute spazi inclusi
- Modello in scala opportuna

MATERIALI E TRASFORMAZIONE DI UN PRODOTTO

Esercizio di sviluppo digitale in Autocad3D di alcuni oggetti proposti.

Scelta di uno di loro e applicazione a una scelta di materiali diversi.

La scelta di quest'ultimi (legno, ceramica, vetro, polimeri, metalli, tessuti) sarà basata su scelta cromatica.

- Relazione di identificazione del prodotto e dell'ambiente nel quale verrà utilizzato.
- Applicazione con strumenti digitali.

PROGETTAZIONE DI DESIGN SULLA VALORIZZAZIONE DELLE TRADIZIONI CULTURALI ITALIANE DEL SETTORE ALIMENTARE E SULLA PROMOZIONE DEL PATRIMONIO AMBIENTALE.

(ad esempio: packaging, presentazione e comunicazione del prodotto, spazi, utensili e componenti di arredo per il consumo del cibo)

Il prodotto dovrà essere accompagnato da una relazione che espliciti le diverse fasi:

- l'iter progettuale: dall'idea iniziale, alla verifica, fino alla realizzazione;
- le eventuali difficoltà incontrate, analizzate e superate;
- le caratteristiche innovative dell'oggetto, dei materiali utilizzati, del processo seguito, del prodotto ottenuto, in maniera tale da sottolineare il valore simbolico e la valenza funzionale.

Le diverse fasi progettuali realizzate possono essere documentate con foto, disegni, video. I diversi prodotti dovranno essere:

- 3 tavole per progetto –in formato.pdf
- 3 immagini significative -in formato.jpg
- Testo relazione di 1000 battute spazi inclusi

- Eventuali video
- Applicazione con strumenti digitali e tradizionali.

MOBILE VETRINA

Un Collezionista di monete commissiona la Progettazione di un Mobile Vetrina da ubicare in un ambiente del proprio appartamento per custodire ed esporre i pezzi più rari della sua raccolta numismatica.

Si richiede:

- Ex-tempore
- Sviluppo in Scala opportuna. (2D)
- Elaborato Grafico Pittorico che analizzi gli aspetti strutturali e le componenti semantiche dell'opera proposta.
- Realizzazione nei materiali prescelti del progetto o di una parte di esso. (3D)
- Relazione scritta riferita dell'iter metodologico seguito all'illustrazione del progetto e alle problematiche dei materiali in relazione alle loro implicazioni formali.
- Modello in scala opportuna

PROGETTAZIONE DI DIVISIONE E ARREDO PER UN AMBIENTE ABITATIVO CON PARETI ATTREZZATE

Data la planimetria in scala 1:100 di un alloggio tipo, elaborare un progetto di arredo utilizzando il sistema modulare di pareti attrezzate con mobili di produzione industriale dati.

Si richiede:

- ex tempore;
- sviluppo in scala opportuna;
- elaborazione grafico-pittorica che analizzi gli aspetti strutturali e le componenti semantiche dell'opera proposta;
- realizzazione nei materiali prescelti e disponibili nei laboratori della scuola;
- relazione scritta riferita all'iter progettuale metodologico seguito, alla illustrazione del progetto ed alle problematiche dei materiali in relazione alle loro implicazioni formali.
- Applicazione con strumenti digitali e tradizionali.
- Modello in scala opportuna

ANGOLO LETTURA IN UNA STAZIONE FERROVIARIA

Un dipartimento delle Ferrovie dello Stato desidera inserire un angolo letture nelle stazioni delle città ove si registrano alte percentuali di presenze turistiche. Si ipotizzi la soluzione più adatta alla tematica proposta.

Si richiede:

- ex tempore;
- sviluppo in scala opportuna;
- elaborazione grafico-pittorica che analizzi gli aspetti strutturali e le componenti semantiche dell'opera proposta;
- realizzazione nei materiali prescelti e disponibili nei laboratori della scuola;
- relazione scritta riferita all'iter progettuale metodologico seguito, alla illustrazione del progetto ed alle problematiche dei materiali in relazione alle loro implicazioni formali.
- Applicazione con strumenti digitali e tradizionali.
- Modello in scala opportuna

ELEMENTO DI ARREDO IN CERAMICA

Esempio: Un noto brand italiano di arredi, lampade e complementi di arredo pensati da designer di tutto il mondo in modo partecipato ed ecosostenibile, scelti da una community di appassionati di design, realizzati da piccole aziende del Made in Italy, propone un concorso di idee e progetti che mettano alla prova un materiale potente e antico come la ceramica, figlia dell'unione e della commistione degli elementi che compongono il nostro stesso pianeta: terra, aria, acqua e fuoco. Un materiale con una potenza creativa intrinseca, flessibile nella sua plasmabilità e solida nel carattere forgiato dal fuoco: mantiene un'anima fragile che la rende preziosa. Si chiede all'alunno di proporre una soluzione progettuale, combinando le

caratteristiche della ceramica con la vostra creatività, per ripensare al suo utilizzo in maniera insolita, inserendola come elemento principale e protagonista di arredi, complementi e lampade:

- rientrano nella categoria di arredo e complementi di arredo e lampade (quindi SI: mobili, sedie, tavolini, librerie, porta riviste, poltroncine, pouf, comodini, consolle, appendiabiti, scarpiera, mobiletti per il bagno, lampade, vasi; NO orologi, oggettistica, moda, accessori, utensili da cucina, mobili per bambini, giocattoli, ecc.)
- utilizzino come materiale prevalente o unico la ceramica. Insieme alla ceramica potranno essere utilizzati legno massello o in pannelli e imbottiti con varie finiture, lavorazione dei metalli in lastra attraverso deformazione a freddo, tranciatura e taglio laser 2d e 3d, così come lavorati dalle nostre aziende (quindi nessun 100% Legno, Vetro, Plastica, Marmo, Pietre, Corian ecc...).

In generale si potranno usare tutti i materiali tranne metalli stampati in pressofusione e plastica stampata. Niente prodotti o parti di essi che necessitano di stampi, ma legno (e tutti i suoi derivati), tessuti e pelli (il cocodrillo e la foca meglio di no!). Potrete usare anche il vetro ricordando che è pesante e che i prodotti fragili sono più difficili da spedire e da maneggiare per chi li acquista. I materiali plastici non sono vietati se usati in minima parte, purché gli elementi proposti siano ottenibili da semilavorati o siano componenti reperibili sul mercato che non richiedano stampi o attrezzature particolari per la loro lavorazione.

Gli elaborati di progetto richiesti sono:

- Schizzi preliminari
- piante, prospetti e sezione dell'elemento progettato in scala opportuna
- una o più rappresentazioni prospettiche o assonometriche
- Applicazione con strumenti tradizionali.
- Modello in scala opportuna

PROGETTAZIONE DI UN ELEMENTO DI ARREDO CARATTERIZZANTE IL LUOGO

Esempio:

Sulla collina di una grande città di mare (Mediterraneo) è in fase di realizzazione un ostello della gioventù. Esso tra l'altro prevede camere per accogliere due persone della misura di 16 mq. Oltre all'ingresso sarà realizzata una seconda apertura, una finestra panoramica.

Progettare un elemento (oggetto o struttura o decorazione) per tale locale.

Gli elaborati devono comprendere:

- gli studi preliminari attraverso i quali dovrà essere evidenziata la logica dell'iter progettuale e dei criteri di scelta della soluzione adottata,
- lo sviluppo grafico esecutivo del progetto;
- la realizzazione del progetto stesso o di una sua parte, ovvero la realizzazione di un modello in scala, ovvero l'esecuzione di una campionatura tecnica.

PROGETTAZIONE DI UNO SPAZIO DI LAVORO

Esempio: uno dei padiglioni intitolato "The work-La passeggiata", progettato da Michele De Lucchi, all'interno del Salone Internazionale del Mobile di Milano 2015, tra i padiglioni dedicati al Workplace 3.0, dove si propongono dei cambiamenti in atto nel mondo del lavoro, considerati dal punto di vista filosofico, di design, di sostenibilità e di tecnologia innovativa. Un tentativo di rielaborare in chiave moderna un luogo di lavoro in cui tutto contribuisca ad aumentare la sensazione di benessere che vi si prova, condizione importante per ottenere un risultato migliore in termini di salute e produttività.

Il tema che ogni alunno dovrà elaborare è progettare la disposizione di arredo nelle quattro aree proposte:

The Club, dove essere imprevedibili soprattutto nella socialità e nell'interazione con gli altri;

Free Man, sezione dedicata ad aree di dimensioni ridotte in cui lavorare da soli e riflettere;

Agorà, che in greco antico vuole dire "piazza", il luogo di incontro dove si svolgono iniziative e conferenze;

Lab, il laboratorio della praticità e dell'apprendimento, dove si assiste in concreto alla lavorazione del mobile, dalle metodologie tradizionali alla stampa 3d;

e approfondire la progettazione all'interno di ognuna delle aree con un mobile, un oggetto di design o un elemento di arredo o un elemento decorativo significativo per il nuovo concetto di lavoro contemporaneo.

Gli elaborati devono comprendere :

- studi preliminari che evidenziano la logica dell'iter progettuale e dei criteri di scelta della soluzione adottata;
- sviluppo grafico esecutivo del progetto;
- realizzazione del progetto o di una parte di esso, ovvero la realizzazione di un modello in scala, ovvero l'esecuzione di una campionatura tecnica
- Applicazione con strumenti tradizionali e digitali.

STORIA DEL DESIGN

Dal 1900 ai nostri giorni.

PRINCIPI FONDAMENTALI DELLA PROSPETTIVA.

Ripasso generale dei principi fondamentali della prospettiva; elementi necessari per eseguire la prospettiva lineare; restituzione centrale di interni; prospettiva intuitiva; ambientazioni.

IL DISEGNO INFORMATIZZATO

Uso di AutoCAD e dei comandi principali:

- _ Avvio del software: Area di lavoro
- _ Descrizione della schermata iniziale: area di disegno, barra del titolo, barra dei menù, barre degli strumenti, riga dei comandi, barra di stato, icona UCS
- _ Immissione dei comandi: uso del mouse, menù di scelta rapida, uso della tastiera, esecuzione di un comando
- _ Creazione, apertura e salvataggio dei file
- _ Sistema di riferimento e coordinate: sistema di riferimento cartesiano, coordinate polari, visualizzazione delle coordinate, sistema della coordinate
- _ I layer
- _ Proprietà degli oggetti
- _ I comandi di zoom e di visualizzazione
- _ Strumenti di precisione: polare, orto, osnap, puntamento, modello carta
- _ Il menù Disegna: linea, polilinea, poligono, rettangolo, arco, cerchio, inserisci blocco, crea blocco, tratteggio, testo
- _ Inserimento di una tabella
- _ Selezione di oggetti
- _ Comandi di modifica: finestra, modifica degli oggetti, cancella, copia, specchia, offset, sposta, ruota, taglia, estendi, esplodi, elimina
- _ Le quote: uso degli stili di quota
- _ I testi: uso degli stili di testo

Disegno tridimensionale con AutoCAD:

- _ Stili di visualizzazione 3D, browser dei materiali
- _ Modellazione solida
- _ Creazione di un solido estruso, comando di rivoluzione, sweep,loft
- _ Creazione di un solido composto: comando unione, comando sottrai, comando intersezione
- _ Layout: spazio carta, impostazione dei layout, posizionamento di finestre di layout, creare una finestra di layout
- _ Stampa: impostazione di una pagina per la stampa, specificazione dell'area di stampa, controllo della stampa degli oggetti, impostazione delle opzioni per gli oggetti stampati, uso degli stili di stampa, stampa su file.

Uso di Photoshop e dei comandi principali:

- comando di selezione,
- menù immagine: comando di ritaglia.

LIBRO DI TESTO ADOTTATO: