



UNITÀ DI APPRENDIMENTO
DISCIPLINA: Laboratorio del design
CLASSE QUARTA
LICEO ARTISTICO indirizzo Design Industriale

COMPETENZE

- Analizzare e applicare le procedure necessarie alla produzione di oggetti di design ideati su tema assegnato sia sotto forma materica che digitale.
- Padroneggiare le strumentazioni, le tecniche e i materiali per l'elaborazione di modelli di studio anche in forma digitale.

ABILITÀ

- Gestire metodologie appropriate, organizzare i tempi e spazi di lavoro in maniera adeguata
- Acquisire consolidare, affinare le capacità manuali e digitali
- Acquisire un metodo di lavoro efficace
- Analizzare e produrre un oggetto di design nei suoi vari aspetti.

ARTICOLAZIONE DELLE CONOSCENZE

UDA 1 – LA RAPPRESENTAZIONE DEGLI OGGETTI DI DESIGN CON AUTOCAD

CONOSCENZE

COMANDI AVANZATI DI DISEGNO 2D
COMANDI AVANZATI DI EDITING 2D
IMPOSTAZIONI DI STAMPA
Caso pratico: rappresentazione grafica digitale di oggetti di uso comune

UDA 2 - LA RAPPRESENTAZIONE DEGLI OGGETTI DI DESIGN CON RHINOCEROS

COMANDI AVANZATI DI DISEGNO 2D
COMANDI AVANZATI DI EDITING 2D
COMANDI BASE DI DISEGNO 3D
COMANDI BASE DI EDITING 3D
IMPOSTAZIONI DI STAMPA
Caso pratico: rappresentazione grafica digitale di oggetti di uso comune



Istituto di Istruzione Secondaria Superiore
**LÉONTINE e GIUSEPPE
DE NITTIS**
- Liceo Artistico | Istituto Professionale -



UDA 3 – I MATERIALI

I MATERIALI PLASTICI – I MATERIALI METALLICI – IL VETRO

- caratteristiche
- lavorazione
- assemblaggi

Caso pratico: produzione di un elaborato di sintesi in formato digitale.

UDA 4 – LA REALIZZAZIONE DI MODELLI DI STUDIO E PROTOTIPI

REALIZZAZIONE DI MODELLI E/O PROTOTIPI TRIDIMENSIONALI IN SCALA DI OGGETTI IDEATI IN DISCIPLINE PROGETTUALI

ELABORATO GRAFICO E/O DIGITALE DI PRESENTAZIONE DELL'OGGETTO PROGETTATO

Caso pratico: realizzazione di un modellino, con tecniche tradizionali, di un oggetto studiato e relativo elaborato di presentazione.

ABILITÀ MINIME

- Acquisire consolidare, affinare le capacità manuali e anche digitali
- Acquisire un metodo di lavoro efficace
- Analizzare e Produrre un oggetto di design nei suoi vari aspetti.

CONOSCENZE ESSENZIALI

LA RAPPRESENTAZIONE DEGLI OGGETTI DI DESIGN CON AUTOCAD

COMANDI AVANZATI DI DISEGNO 2D

COMANDI AVANZATI DI EDITING 2D

IMPOSTAZIONI DI STAMPA

Caso pratico: rappresentazione grafica digitale di oggetti di uso comune

LA RAPPRESENTAZIONE DEGLI OGGETTI DI DESIGN CON RHINOCEROS

COMANDI AVANZATI DI DISEGNO

COMANDI AVANZATI DI EDITING

IMPOSTAZIONI DI STAMPA

Caso pratico: rappresentazione grafica digitale di oggetti di uso comune



I MATERIALI

I MATERIALI PLASTICI – I MATERIALI METALLICI

- caratteristiche
- lavorazione
- assemblaggi

Caso pratico: produzione di un elaborato di sintesi in formato digitale.

LA PROGETTAZIONE DI OGGETTI PER IL FORNITURE DESIGN

- REALIZZAZIONE DI MODELLI TRIDIMENSIONALI IN SCALA DI OGGETTI IDEATI IN DISCIPLINE PROGETTUALI
Caso pratico: realizzazione di un modellino, con tecniche tradizionali, di un oggetto studiato e relativo elaborato di presentazione.

TIPOLOGIA DI VERIFICHE

PROVA GRAFICA - PRATICA