



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

UNITÀ DI APPRENDIMENTO

DISCIPLINA: Discipline progettuali design

CLASSE QUARTA

LICEO ARTISTICO indirizzo Design Industria

COMPETENZE

- Rappresentare graficamente oggetti di design anche con l'utilizzo di applicazioni informatiche
- Progettare oggetti di design a tema stabilito, applicando e descrivendo il metodo progettuale strutturato utilizzato

ABILITÀ

- Utilizzare le diverse tecniche di rappresentazione sia manuali sia informatiche
- Rappresentare graficamente l'oggetto in scala adeguata applicando i metodi di rappresentazione grafica della geometria descrittiva sia manualmente sia con l'utilizzo del CAD
- Scomporre l'oggetto nelle sue diverse parti individuando e rappresentando elementi costitutivi e tecniche costruttive sia manualmente sia con l'utilizzo del CAD
- Identificare e valutare le fasi del ciclo di sviluppo della progettazione
- Utilizzare il ciclo di sviluppo progettuale nel proprio processo ideativo
- Ricercare le fonti e i dati per l'elaborazione di un'idea progettuale
- Individuare il bisogno/problema cui fornire soluzione/risposta

ARTICOLAZIONE DELLE CONOSCENZE

UDA 1 – LA RAPPRESENTAZIONE DEGLI OGGETTI DI DESIGN CON GLI STRUMENTI TRADIZIONALI

LA PROSPETTIVA
LE COMPENETRAZIONI TRA VOLUMI
LO SVILUPPO DI SUPERFICI
Caso pratico: elaborati grafici applicati ad un oggetto di design

UDA 2 – LA PROGETTAZIONE DI OGGETTI PER IL FURNITURE DESIGN

IL DECALOGO DELLE "10 REGOLE DELLA SEMPLICITÀ" DI JOHN MAEDA
INDIVIDUAZIONE E ANALISI DEI BISOGNI
LA RICERCA FORMALE E FUNZIONALE
ERGONOMIA E DIMENSIONAMENTO
LA RELAZIONE TECNICO-ILLUSTRATIVA
Caso pratico: progettazione di un oggetto assegnato



UDA 3 – GLI ARTEFICI DEL DESIGN

CARLO MOLLINO

ACHILLE E PIER GIACOMO CASTIGLIONI

Caso pratico: produzione di elaborato di approfondimento assegnato

ABILITÀ MINIME

- Utilizzare le diverse tecniche di rappresentazione sia manuali sia informatiche
- Rappresentare graficamente l'oggetto in scala adeguata applicando i metodi di rappresentazione grafica della geometria descrittiva sia manualmente sia con l'utilizzo del CAD
- Identificare e valutare le fasi del ciclo di sviluppo della progettazione
- Ricercare le fonti e i dati per l'elaborazione di un'idea progettuale
- Individuare il bisogno/problema cui fornire soluzione/risposta

CONOSCENZE ESSENZIALI

LA RAPPRESENTAZIONE DEGLI OGGETTI DI DESIGN CON GLI STRUMENTI TRADIZIONALI

LA PROSPETTIVA

Caso pratico: elaborati grafici applicati ad un oggetto icona del design

LA RIELABORAZIONE DI OGGETTI DI DESIGN

INDIVIDUAZIONE E ANALISI DEI BISOGNI

LA RICERCA FORMALE E FUNZIONALE

ERGONOMIA E DIMENSIONAMENTO

LA RELAZIONE TECNICO-ILLUSTRATIVA

Caso pratico: progettazione di un oggetto assegnato

GLI ARTEFICI DEL DESIGN



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

CARLO MOLLINO

ACHILLE E PIER GIACOMO CASTIGLIONI

Caso pratico: produzione di elaborato di approfondimento assegnato

TIPOLOGIA DI VERIFICHE

PROVA GRAFICA - PRATICA