



## INDIRIZZO DISEGNO INDUSTRIALE

### Presentazione:

Il corso di **Disegno Industriale** tende a formare persone nell'ambito dell'oggettistica nel senso più ampio del termine: dall'arredo per interni o esterni ad oggetti di utilità sia per la casa che per altri aspetti della vita quotidiana.

Durante il secondo biennio di corso e l'ultimo anno, gli studenti indagano gli aspetti fondamentali del settore attraverso la sperimentazione metodologica nelle Discipline Progettuali, la verifica tecnico/pratica in Laboratorio e le principali conoscenze tecnologico/merceologiche dei materiali.

Attraverso il percorso multidisciplinare sarà curato anche l'aspetto concettuale integrando la cultura del passato con la sensibilità del futuro.

<b>Indirizzo DESIGN INDUSTRIALE</b>		
<i>INSEGNAMENTI</i>	<i>Ore settimanali nel 3° e 4° anno</i>	<i>Ore settimanali nel 5° anno</i>
Discipline progettuali	6	6
Laboratorio del Design	6	8
Chimica dei materiali	2	-
<b>TOTALE</b>	<b>14</b>	<b>14</b>

### Competenze in uscita

#### Al termine del percorso liceale gli studenti hanno competenze per:

- ▲ Capacità di gestire in maniera autonoma e critica le fondamentali procedure progettuali, con particolare attenzione alla recente ricerca e al rapporto estetica-funzione-produzione-destinatario.
- ▲ Conoscere ed utilizzare le tecniche specifiche del settore (disegni preparatori a mano libera, disegni tecnici, modellistica) e le tecniche digitali di modellazione 3D e del disegno e dell'immagine (Rhino e Adobe Photoshop);
- ▲ Saper ricercare ed analizzare i principali fenomeni del design dell'oggetto dal passato all'attualità ;
- ▲ Maturare uno stile personale e saper gestire la propria creatività nel costante rapporto progetto/funzionalità/contesto ;
- ▲ Organizzare consapevolmente e criticamente un iter progettuale corretto e valido: dall'idea alla verifica del prodotto, anche tramite la realizzazione di prototipi;
- ▲ Raggiungere l'autonomia nella scelta di soluzioni tecnico-operative appropriate per la definizione di un progetto grafico, di un prototipo o di un modello tridimensionale.

Con queste competenze, lo studente potrà inserirsi in tutte le facoltà universitarie, in tutte le accademie statali e private, in tutte le scuole post-diploma e successivamente nei master specifici del settore design/arredamento.

Tali competenze, facilmente convertibili anche nel campo dell'attività estetico-artistica, si possono inoltre spendere nelle realtà lavorative specifiche del settore: arredamento, accessori moda, oggetti d'uso.

## Curricolo di Discipline Progettuali Disegno Industriale per il III anno

COMPETENZA	CONOSCENZE	ABILITA'	OBIETTIVI	OBIETTIVI MINIMI
<b>Produrre messaggi visivi adeguati al settore ed alle esigenze comunicative (Competenze di base a supporto della Progettazione e del Laboratorio)</b>	Lo studio della forma nelle sue varianti stilistiche: Resa grafico-geometrica	Tecnico/espressive: Saper stilizzare una forma utilizzando adeguatamente le tecniche e gli strumenti ed esercitando il controllo sul risultato espressivo richiesto.	<b>Conoscere ed utilizzare gli elementi costitutivi del linguaggio visuale con particolare riferimento alla forma e alla funzione</b>  Acquisire conoscenze e abilità nell'uso di strumenti e tecniche grafico-geometriche	Conoscere e saper utilizzare gli elementi del linguaggio visuale in maniera semplice ma corretta.  Usare in modo appropriato le tecniche e gli strumenti.
	I metodi di rappresentazione della forma: proiezioni ortogonali e assonometrie. Lo studio della struttura compositiva con particolare riferimento alla ripetibilità del modulo.	Saper eseguire in modo chiaro e corretto il disegno con la rappresentazione grafica più appropriata. Saper individuare le principali caratteristiche della composizione modulare	Saper organizzare le tavole di presentazione degli elaborati secondo una corretta composizione visiva	
	L'iter progettuale: ricerca storico-formale; ideazione e sviluppo della forma; presentazione organizzata degli elaborati.	Saper individuare le principali peculiarità del prodotto e svilupparle in modo personale. Saper organizzare la composizione della tavola di presentazione degli elaborati.		
	Analisi delle proporzioni del corpo umano Tecniche grafiche e pittoriche adeguate alla resa dei materiali da rappresentare (pastelli colorati, tempera, pennarello ecc...).	Saper disegnare oggetti con caratteristiche ergonomiche. Saper utilizzare varie tecniche espressive adeguate al contesto ed alla rappresentazione dell'oggetto.	<b>Saper disegnare l'oggetto adeguatamente al contesto richiesto: sia esso tecnico e di immagine utilizzando un linguaggio personalizzato (stile).                      Comprendere il rapporto tra materiali e tecniche di rappresentazione.</b>	<b>Saper disegnare rispettando le proporzioni fra l'oggetto ed il corpo umano.                      Saper eseguire il progetto utilizzando correttamente almeno una tecnica espressiva.</b>

<p><b>Saper identificare ed usare tecniche e tecnologie adeguate alla definizione del progetto grafico</b></p>	<p>Conoscenza dei principali strumenti e funzioni dei software Rhinoceros e Adobe Photoshop finalizzati alla produzione di messaggi visivi adeguati al settore: Design di oggetti</p>	<p>Saper modellare forme tridimensionali semplici con i software di riferimento. Saper organizzare una tavola di presentazione, con i software a disposizione, con disegni tecnici (proiezioni ortogonali) e rendering dell'oggetto ideato.</p>	<p><b>Saper identificare ed utilizzare le tecniche digitali e di manipolazione del disegno e dell'immagine finalizzate al settore .</b></p>	<p><b>Conoscere ed utilizzare correttamente gli strumenti digitali di base.</b></p>
<p><b>Saper ricercare ed analizzare i principali fenomeni del design</b></p>	<p>Conoscenza fondata criticamente dei principali movimenti artistico/culturali che hanno portato allo sviluppo del Design Industriale.</p>	<p>Saper ricercare ed analizzare i principali fenomeni delle origini del design. Saper rielaborare in maniera critica e personale i modelli storici analizzati.</p>	<p><b>Conoscere ed individuare modelli artistici di riferimento per il proprio operare. Saper analizzare e rielaborare prodotti di design o di arte applicata per individuare nuove soluzioni formali applicando in maniera adeguata la teoria della percezione visiva e le tecnologie informatiche.</b></p>	<p><b>Conoscere ed individuare modelli artistici di riferimento per il proprio operare in maniera essenziale. Saper rielaborare in maniera semplice ma personale i modelli artistici analizzati.</b></p>
<p><b>Valorizzare attitudini e competenze in ambito di Alternanza Scuola-Lavoro</b></p>	<p>Conoscere le principali figure professionali del settore in termini di competenze specifiche, responsabilità e attitudini personali in relazione ai vari ambiti di produzione.</p>	<p>Abilità comunicative sia scritte che orali finalizzate alla descrizione di se' stessi in termini di qualità e caratteristiche personali, capacità e competenze riferite alle professioni del settore.</p>	<p><b>Favorire la riflessione in termini di analisi delle peculiarità caratteriali, capacità operative e attitudini in relazione alle competenze e alle responsabilità connesse alle varie figure professionali del settore.</b></p>	<p><b>Conoscere le principali figure professionali del settore e le relative competenze.</b></p>

## Curricolo di Discipline Progettuali Disegno Industriale per il IV anno

COMPETENZA	CONOSCENZE	ABILITA'	OBIETTIVI	OBIETTIVI MINIMI
<b>Saper individuare le corrette procedure di approccio nel rapporto progetto-funzionalità-contesto, nelle diverse finalità relative a prodotti, servizi e produzione.</b>	L'oggetto dall'idea alla realizzazione: le tendenze, gli stili di vita, il target, la comunicazione, la scelta dei materiali e delle tecniche di produzione.	Saper individuare i materiali e le tecniche di produzione più adatte alla realizzazione degli oggetti. Saper finalizzare un progetto al target di riferimento inteso come stile di vita, fascia di mercato ed identità del consumatore.	<b>Saper seguire un iter progettuale corretto e mirato per gli ambiti di applicazione affrontati. Sviluppare la capacità di scelta delle metodologie progettuali e delle tecniche più adatte ad esprimere le proprie idee e la propria personalità. Imparare a progettare: dalle singole fasi dell'iter operativo all'avvio della comprensione del rapporto estetico-funzione-destinatario. Saper impostare la progettazione in modo chiaro, esplicativo e coerente. Utilizzare correttamente gli strumenti si a manuali che digitali.</b>	<b>Imparare a progettare: dalle singole fasi dell'iter operativo alla comprensione del rapporto estetico-funzione-produzione-destinatario, seppur in maniera non completamente autonoma in tutte le sue fasi.</b>
<b>Saper analizzare ed applicare le procedure relative alla elaborazione progettuale del prodotto di design.</b>	Le fasi della progettazione: definizione del problema progettuale; definizione di varie ipotesi (schizzi, bozzetti, campionature); elaborazione delle proposte sia formale che funzionale; Verifica del percorso (Il feedback e l'errore); Realizzazione dell'elaborato finale; Le possibili varianti.  La definizione progettuale: le varianti compositive e cromatiche, le tecniche di realizzazione, le campionature e l'ambientazione delle proposte. Le scale di rappresentazione, i metodi di rappresentazione tramite le proiezioni ortogonali e lo sviluppo di solidi/modellistica anche virtuale.	Saper sviluppare, sia a mano che tramite elaborazioni digitali gli oggetti ideati dalla definizione del tema alla redazione esecutiva con relative varianti; saper ambientare una proposta progettuale.		
<b>Saper ricercare ed analizzare i principali fenomeni del design</b>	Conoscenza fondata criticamente dei principali interpreti del design del '900, fino alla secondo dopoguerra, nel loro rapporto con le industrie e la società.	Saper individuare ed analizzare i principali fenomeni del design e i suoi principali protagonisti. Saper rielaborare in maniera critica e personale i modelli storici analizzati.	<b>Conoscere ed individuare modelli artistici di riferimento per il proprio operare. Saper analizzare e rielaborare prodotti di design o di arte applicata per individuare nuove soluzioni formali applicando in maniera adeguata la teoria della percezione visiva e le tecnologie informatiche.</b>	<b>Conoscere ed individuare modelli artistici di riferimento per il proprio operare in maniera essenziale. Saper rielaborare in maniera semplice ma personale i modelli artistici analizzati.</b>
<b>Valorizzare attitudini e competenze in ambito di Alternanza Scuola-Lavoro</b>	Conoscenza del layout di un curriculum vitae e di una lettera di presentazione. Gli strumenti di Europass.	Saper stilare un curriculum vitae ed una lettera di presentazione. Saper usare strumenti progettati per il dialogo multiculturale standardizzato e promosso dalla Comunità Europea (C.V. Europass)	<b>Acquisire nuove competenze per agevolare le future scelte professionali.</b>	<b>Saper stilare un C.V. ed una lettera di presentazione in maniera semplice ma corretta.</b>

## Curricolo di Discipline Progettuali Disegno Industriale per il V anno

COMPETENZA	CONOSCENZE	ABILITA'	OBIETTIVI	OBIETTIVI MINIMI
<b>Saper individuare le corrette procedure di approccio nel rapporto progetto-funzionalità-contesto, nelle diverse finalità relative a prodotti, servizi e produzione.</b>	Il rapporto funzione-forma, nuove tecnologie e materiali innovativi, l'eco-sostenibilità.	Saper riconoscere ed applicare al progetto le principali tecnologie per la produzione seriale e i materiali, anche innovativi. Sperimentare nuovi percorsi progettuali: dal materiale all'estetica del prodotto.	<b>Potenziare le competenze tecniche/tecnologiche nello sviluppo progettuale.</b> <b>Sensibilizzare alle problematiche connesse alla eco-sostenibilità.</b>	<b>Potenziare le competenze tecniche/tecnologiche nello sviluppo progettuale.</b> <b>Sensibilizzare alle problematiche connesse alla eco-sostenibilità.</b>
<b>Saper sperimentare le tecniche progettuali nei vari ambiti che verranno proposti e nei tempi opportuni.</b>	Varie tipologie di prodotto del settore dell'oggettistica (complemento d'arredo, cucina, accessorio moda, arredo urbano, oggetti ludici ecc...)	Saper sviluppare, sia a mano che tramite elaborazioni digitali, iter progettuali in vari settori con particolare attenzione alla presentazione ed alla comunicazione del prodotto nel rispetto dei tempi prestabiliti.	<b>Sviluppare l'autonomia progettuale: dalle singole fasi dell'iter operativo alla comprensione del rapporto estetica-funzione-destinatario.</b> <b>Affinare le capacità espositive del proprio progetto: siano esse grafiche, verbali, scritte del proprio progetto.</b>	<b>Sviluppare l'autonomia progettuale: dalle singole fasi dell'iter operativo alla comprensione del rapporto estetica-funzione-destinatario.</b> <b>Affinare le capacità espositive del proprio progetto in maniera adeguata al contesto.</b>
<b>Saper ricercare ed analizzare i principali fenomeni del design</b>	Conoscenza fondata criticamente dei principali interpreti del design moderno e contemporaneo dagli anni 70 del '900 ad oggi, nel loro rapporto con le industrie e la società.	Saper sviluppare una ricerca artistica individuale o di gruppo finalizzata alla realizzazione di un book cartaceo e/o digitale che contempra i vari aspetti indagati durante il triennio.	<b>Saper individuare modelli artistici di riferimento per la rielaborazione personale di un prodotto.</b>	<b>Saper individuare modelli artistici di riferimento per la rielaborazione personale del prodotto, seppur in maniera non completamente autonoma in tutte le sue fasi.</b>
<b>Valorizzare attitudini personali e competenze in ambito di Alternanza Scuola-Lavoro</b>	Come affrontare un colloquio di lavoro nel settore della produzione di oggettistica di design: come presentarsi, le informazioni necessarie, le domande più frequenti. La presentazione multimediale: gli strumenti di Microsoft PowerPoint. Il portfolio digitale.	Sapersi preparare per affrontare un colloquio di lavoro. Saper realizzare un portfolio di disegni e progetti utilizzando PowerPoint.	<b>Saper valorizzare le proprie attitudini e le proprie abilità.</b> <b>Potenziare le competenze comunicative verbali, scritte e visive.</b>	<b>Saper valorizzare le proprie attitudini e le proprie abilità.</b> <b>Potenziare le competenze comunicative</b>

## INDIRIZZO DESIGN - LABORATORIO DISEGNO INDUSTRIALE

### Presentazione:

Il corso **Disegno Industriale** è finalizzato a formare personalità nell'ambito dei diversi aspetti del design: oggettistica, arredamento, illuminazione, fashion design...

Durante il secondo biennio di corso e l'ultimo anno, gli studenti indagano gli aspetti fondamentali del settore attraverso la sperimentazione metodologica nelle Discipline Progettuali, la verifica tecnico/pratica in Laboratorio applicate alla conoscenza tecnologica dei materiali.

Attraverso il percorso multidisciplinare sarà curato anche l'aspetto concettuale integrando la cultura del passato con la sensibilità del futuro.

<b>Indirizzo DESIGN – DISEGNO INDUSTRIALE</b>		
<i>INSEGNAMENTI</i>	<i>Ore settimanali nel 3° e 4° anno</i>	<i>Ore settimanali nel 5° anno</i>
Discipline progettuali	6	6
Laboratorio del Design	6	8
Chimica dei materiali	2	-
<b>TOTALE</b>	<b>14</b>	<b>14</b>

### Competenze in uscita

#### Al termine del percorso liceale gli studenti hanno competenze per:

Conoscere ed utilizzare gli elementi costitutivi del linguaggio visuale con particolare riferimento alla forma (*stilizzazione*), il colore (*contesto fisico e simbolico*) e la composizione (i rapporti di ripetibilità);

Conoscere ed utilizzare le tecniche specifiche del settore inclusa la modellazione digitale e la stampa 3D (Rhinoceros – Flamingo) e le tecniche digitali di manipolazione del disegno e dell'immagine finalizzate alla presentazione dei progetti (Adobe Photoshop);

Saper ricercare ed analizzare i principali fenomeni del Disegno Industriale dalla sua nascita all'attualità;

Maturare uno stile personale e saper gestire la propria creatività nel costante rapporto progetto/funzionalità/contesto;

Organizzare consapevolmente un iter progettuale ed esecutivo: dall'idea alla verifica del progetto secondo le tecniche di volta in volta necessarie;

Raggiungere l'autonomia nella scelta di soluzioni tecnico-operative appropriate per la definizione di un progetto grafico, di un prototipo o di un modello tridimensionale.

Con queste competenze, lo studente potrà inserirsi in tutte le facoltà universitarie, in tutte le accademie statali e private, in tutte le scuole post-diploma e successivamente nei master specifici del settore Disegno Industriale/Arredamento.

## Curricolo di Laboratorio Disegno Industriale - III° anno

COMPETENZA	CONOSCENZE	ABILITA'	OBIETTIVI	OBIETTIVI MINIMI
<b>Produrre messaggi visivi adeguati al settore ed alle esigenze comunicative (Competenze di base a supporto della Progettazione e del Laboratorio)</b>	Lo studio della forma nelle sue varianti stilistiche: Resa chiaroscurale / volumetrica Resa cromatica	Tecnico/espressive: Saper stilizzare una forma utilizzando adeguatamente le tecniche e gli strumenti.	Conoscere ed utilizzare gli elementi costitutivi del linguaggio visuale con particolare riferimento alla forma, al colore e alla composizione.  Acquisire conoscenze e abilità di base nell'uso degli strumenti del laboratorio e nell'uso delle tecniche grafiche e digitali per la rappresentazione degli oggetti.  Conoscere i valori simbolici del colore e i rapporti tra percezione cromatica e reazione psicologica. Conoscere i materiali conformi ai progetti di Design.  Saper applicare le regole dell'Ergonomia. Dimensione e forma degli ambienti e degli arredi in esso inseriti.	Saper realizzare studi bi e tridimensionali di forme non eccessivamente elaborate. Usare in modo appropriato le tecniche e gli strumenti.  Essere puntuali nella realizzazione degli elaborati e nella consegna dei medesimi.
	Il gradiente dimensionale: piccolo, medio, grande. Lo studio della struttura compositiva con particolare riferimento alla ripetibilità del modulo.	Sapere organizzare composizioni modulari nella realizzazione di oggetti design.		
	Il corpo umano in relazione agli oggetti che lo circondano e al loro utilizzo. Lo studio ergonomico della forma.	Saper rappresentare forme tridimensionali applicando le regole ergonomiche.		
<b>Saper identificare ed usare tecniche e tecnologie adeguate alla realizzazione del modello</b>	Conoscenza di base dei software Rhinoceros – Flamingo per la modellazione digitale e di Adobe Photoshop per la presentazione dei progetti.	Saper utilizzare gli strumenti informatici adeguatamente al contesto richiesto ed ai risultati attesi nelle esercitazioni assegnate.	Saper identificare ed utilizzare le tecniche di modellazione digitale e di manipolazione del disegno.	Conoscere ed utilizzare gli strumenti digitali di base. Saper realizzare modelli in scala di forme non particolarmente elaborate.
<b>Saper ricercare ed analizzare i principali fenomeni del design</b>	Conoscenza di esempi caratterizzanti il Disegno Industriale.	Saper ricercare ed analizzare i principali fenomeni del disegno industriale.	Conoscere ed individuare modelli artistici di riferimento per il proprio operare. Saper analizzare e rielaborare prodotti di design o di arte applicata per individuare nuove soluzioni formali.	Conoscere ed individuare modelli artistici di riferimento per il proprio operare in maniera essenziale. Saper rielaborare in maniera semplice ma personale i modelli artistici analizzati.

## Curricolo di Laboratorio Disegno Industriale - IV° anno

COMPETENZA	CONOSCENZE	ABILITA'	OBIETTIVI	OBIETTIVI MINIMI
<b>Saper individuare le corrette procedure di approccio nel rapporto progetto-funzionalità-contesto, nelle diverse finalità relative a prodotti, servizi e produzione.</b>	Conoscere le caratteristiche del Product Design.	Saper finalizzare un progetto al target di riferimento inteso come stile di vita, fascia di mercato ed identità del consumatore.	Saper seguire un iter progettuale corretto e mirato per gli ambiti di applicazione affrontati. Sviluppare la capacità di scelta delle metodologie operative e delle tecniche più adatte ad esprimere le proprie idee e la propria personalità. Imparare a concretizzare il progetto dalle singole fasi dell'iter operativo all'avvio della comprensione del rapporto estetica-funzione-destinatario. Utilizzare correttamente gli strumenti sia manuali che digitali.	Saper realizzare disegni bi e tridimensionali, con quote ed assonometrie, teoria del colore. Conoscenza ed appropriato utilizzo del programma Rhinoceros. Prototipazione di oggetti d'uso in scala.
<b>Saper analizzare ed applicare le procedure relative alla elaborazione progettuale del prodotto di design.</b>	Le fasi della progettazione e della verifica laboratoriale: definizione del problema progettuale; definizione di varie ipotesi (schizzi, bozzetti, campionature); elaborazione delle proposte sia formale che cromatica; realizzazione dell'elaborato finale.  Dalla tendenza alla Collezione: le varianti compositive e cromatiche, le tecniche di realizzazione, le campionature e l'ambientazione delle proposte. Le scale di rappresentazione, i metodi di rappresentazione tramite le proiezioni ortogonali e lo sviluppo di solidi/modellistica.	Saper sviluppare, sia a mano che tramite elaborazioni digitali, i prototipi relativi ai progetti sviluppati con varianti cromatiche e di materiale.		
<b>Saper ricercare ed analizzare i principali fenomeni del design</b>	Conoscenza dei principali movimenti artistico/culturali nel loro rapporto con il Disegno Industriale.	Saper ricercare ed analizzare i principali fenomeni del Disegno Industriale. Saper rielaborare in maniera critica e personale i modelli storici analizzati.	Conoscere ed individuare modelli artistici di riferimento per il proprio operare. Saper analizzare e rielaborare prodotti di design o di arte applicata per individuare nuove soluzioni formali applicando in maniera adeguata la teoria della percezione visiva e le tecnologie informatiche.	Conoscere ed individuare modelli artistici di riferimento per il proprio operare in maniera essenziale. Saper rielaborare in maniera semplice ma personale i modelli artistici analizzati.

<b>Valorizzare attitudini e competenze in ambito di Alternanza Scuola-Lavoro</b>	Conoscenza del layout di un curriculum vitae e di una lettera di presentazione.	Saper stilare un curriculum vitae ed una lettera di presentazione.	Acquisire nuove competenze per agevolare le future scelte professionali.	Saper stilare un C.V. ed una lettera di presentazione in maniera semplice ma corretta.
--	---	--	--	--

### Curricolo di Laboratorio Disegno Industriale - V° anno

COMPETENZA	CONOSCENZE	ABILITA'	OBIETTIVI	OBIETTIVI MINIMI
<b>Saper individuare le corrette procedure di approccio nel rapporto progetto-funzionalità-contesto, nelle diverse finalità relative a prodotti, servizi e produzione.</b>	Conoscere i materiali e la loro applicazione nei diversi prodotti di Disegno Industriale	Sperimentare nuovi percorsi progettuali e operativi.	Potenziare le competenze tecniche/tecnologiche nello sviluppo progettuale. Sensibilizzare alle problematiche connesse alla eco-sostenibilità.	Potenziare le competenze tecniche/tecnologiche nello sviluppo progettuale. Prototipazione: materiali della tradizione e dell'innovazione. Sensibilizzare alle problematiche connesse alla eco-sostenibilità. Ecosostenibilità ambientale e riciclabilità dei materiali.
<b>Saper sperimentare le tecniche progettuali nei vari ambiti che verranno proposti e nei tempi opportuni.</b>	Conoscenza dei vari campi di produzione industriale. Conoscenza delle esigenze specifiche in base alle tematiche progettuali proposte per elementi di arredo singoli o coordinati, complementi ed oggetti di uso quotidiano o di ornamento.	Saper verificare, sia a mano che tramite elaborazioni digitali, i progetti sviluppati e curarne, in particolare, anche la presentazione.	Sviluppare l'autonomia operativa: dalle singole fasi dell'iter alla comprensione del rapporto estetica - funzione-destinatario. Affinare le capacità espositive del proprio progetto: siano esse grafiche, verbali, scritte del proprio progetto.	Sviluppare l'autonomia operativa: dalle singole fasi dell'iter alla comprensione del rapporto estetica - funzione-destinatario. Affinare le capacità espositive del proprio progetto: siano esse grafiche, verbali, scritte del proprio progetto.

<p><b>Saper ricercare ed analizzare i principali fenomeni del design</b></p>	<p>Conoscenza fondata criticamente dei principali movimenti artistico/culturali nel loro rapporto con il disegno industriale.</p>	<p>Saper sviluppare una ricerca artistica individuale o di gruppo finalizzata alla realizzazione di un book cartaceo e/o digitale che contempra i vari aspetti indagati durante il triennio.</p>	<p>Saper individuare modelli artistici di riferimento per la rielaborazione personale.</p>	<p>Saper individuare modelli artistici di riferimento per la rielaborazione personale.</p>
<p><b>Valorizzare attitudini personali e competenze in ambito di Alternanza Scuola-Lavoro</b></p>	<p>Come affrontare un colloquio di lavoro nel settore del Design: come presentarsi, le informazioni necessarie, le domande più frequenti. La presentazione multimediale: gli strumenti di Microsoft PowerPoint. Il portfolio digitale.</p>	<p>Sapersi preparare per affrontare un colloquio di lavoro. Saper realizzare un portfolio di disegni e elaborati.</p>	<p>Saper valorizzare le proprie attitudini e le proprie abilità. Saper comunicare il progetto, scegliendo metodologie di comunicazione efficaci e linguaggi appropriati.</p>	<p>Saper valorizzare le proprie attitudini e le proprie abilità. Potenziare le competenze comunicative</p>

ESAMI INTEGRATIVI E D'IDONEITA' INDIRIZZO DISEGNO INDUSTRIALE  
COMPETENZE RICHIESTE PER PROGETTAZIONE E LABORATORIO

IV ANNO: Il Candidato dovrà presentare al momento dell'Esame almeno sei tavole formato 33x48 contenenti disegni a mano libera di oggetti d'uso domestico semplici (es: cornici portafoto, portachiavi, appendiabiti ecc... ) nel loro insieme e dei particolari che ne permettono il funzionamento.

Il Candidato durante la prova d'Esame dovrà realizzare:

- disegni a mano libera
- proiezioni ortogonali
- una vista assonometrica

Inoltre il Candidato dovrà dimostrare di conoscere i comandi basilari del programma di modellazione 3D Rhinoceros.

V ANNO: Il Candidato dovrà presentare al momento dell'Esame almeno sei tavole formato 33x48 contenenti disegni a mano libera di oggetti d'uso (es: caffettiera, lampada da tavolo, orologio da parete ecc... ) nel loro insieme e dei particolari che ne permettono il funzionamento. Una delle tavole dovrà contenere la rielaborazione personale della forma di uno degli oggetti disegnati.

Il Candidato durante la prova d'Esame dovrà realizzare:

- disegni a mano libera
- proiezioni ortogonali
- viste assonometriche
- sezioni e/o esplosi assonometrici

Inoltre il Candidato dovrà dimostrare di conoscere e di saper usare i principali comandi del programma informatico di modellazione 3D Rhinoceros.