

## **IDONEITA' ALLA CLASSE 5<sup>A</sup>**

### **PROGRAMMA DI QUARTO ANNO**

## **DISCIPLINE PROGETTUALI DESIGN LABORATORIO DESIGN**

### **PROVA SCRITTO/GRAFICA**

#### **Discipline progettuali**

Progettazione arredi ambienti per residenza:

Analisi stato di fatto; raccolta dei dati informativi, ricerca storiografica, bibliografica e sitografica;

Definizione degli obiettivi;

Analisi dei requisiti di natura:

Funzionale: in relazione all'ergonomia e all'utilizzo; flessibilità;

Formale: morfologica, dimensionale, materica, cromatica;

Strutturale: materiale/i, componenti, manutenibilità (ordinaria e straordinaria), sostenibilità ambientale, "ecodesign".

Ipotesi progettuale:

Idea di soluzione coerente con gli obiettivi di progetto prefissati e con l'analisi / ricerca svolta sul tema (riferimenti, esempi paradigmatici, ecc.).

Temi di progetto: spazi e servizi per la residenza.

*Comunicazione delle idee: ex-tempore.*

*Stesura dell'ex-tempore; disegni a mano libera, utilizzo di varie tecniche pittoriche, texture, materiali, colori. Tali disegni vanno corredati da testi scritti, annotazioni e descrizioni, riferimenti storico-artistici, misure e quote generali di riferimento, ambientazione; motivando le scelte intraprese.*

Storia del design dalla Bauhaus al boom economico ('60)

#### **Laboratorio**

Stesura degli esecutivi; in scala 1:50/20/25 e anche 1:10. Se piccole dimensioni 1:1 o 1:2.

Proiezioni ortogonali, sezioni, assonometrie, assonometrie esplose, prospettive per ambientazioni.

Tecniche di rendering.

Metodi prospettici: - Punti misuratori - Raggi visuali

Programmi software.

È consentito l'uso di Manuali dell'Architetto e di Disegno e Design.

Realizzazione del modellino/plastico; anch'esso in scala adeguata e coerente all'idea di soluzione adottata e corrispondente agli esecutivi di progetto.

Materiali: metalli e materiali lapidei.

Inoltre il candidato deve dimostrare di conoscere e saper applicare i principi della percezione visiva e della composizione della forma; di saper individuare le corrette procedure di approccio relative a beni, servizi e produzione nel rapporto progetto-funzionalità-contesto. Deve infine saper identificare diverse strategie espressive e usare tecniche e tecnologie adeguate allo sviluppo del progetto grafico, del prototipo e del modello tridimensionale