


PROGRAMMA SVOLTO al 06 - 06 - 2022

Firma degli ALUNNI

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Firma dei DOCENTI

\_\_\_\_\_  


- LIM\_ Metodologia della Progettazione: Un -Esempio- di Approccio Progettuale.
- Brainstorming e Processo creativo -Mind Map-.
- B. MUNARI fragmenti: Il metodo progettuale - Fantasia -.
- B. MUNARI: Le principali opere.
- DESIGN: Il genio di Philippe Stark.
- PROJECT: "H2O" Ed. Civica: tematiche ambientali legate all'acqua.
- 
- LABORATORIO :
  - 1) Tavola schizzi progettuali: schizzi, extempore, percorso di individualizzazione del soggetto.
  - 2) Tavola tecnica: disegno geometrico del soggetto, proiezioni ortogonali e misure. Finestra dei materiali utilizzati e finestra del percorso progettuale.
  - 3) Tavola definitiva del soggetto: Illustrazione e ingrandimento del soggetto scelto
  - 4) Tavola di ambientazione: Rappresentazione del soggetto scelto nello spazio richiesto, disegni di restituzione tridimensionale e assonometrico-prospettici. Colore.
  - 5) Bozzetto: Rappresentazione del soggetto scelto in terza dimensione, utilizzando il materiale più adeguato.