



ALLEGATO 1 – CONTENUTI IRRINUNCIABILI MATERIE DI INDIRIZZO CHE LO STUDENTE DOVRA’ POSSEDERE AL SUO RIENTRO O RECUPERARE NEL PERIODO IMMEDIATAMENTE SUCCESSIVO AL RIENTRO IN ITALIA

Nota per tutti gli indirizzi che utilizzano mezzi informatici:

Per seguire utilmente gli insegnamenti digitali essenziali delle discipline progettuali / laboratorio di indirizzo è necessario che lo studente sia dotato di dispositivi informatici idonei allo scopo

DESIGN	TRIMESTRE	SEMESTRE	ANNO
Progettazione	Buona manualità nello schizzo e capacità di rappres. per una facile lettura della proposta progettuale	Buona manualità nello schizzo e capacità di rappres. per una facile lettura della proposta progettuale	Buona manualità nello schizzo e capacità di rappres. per una facile lettura della proposta progettuale. Buona conoscenza dei contenuti trattati fino al terzo anno
Laboratorio	Conoscenza dei programmi laboratoriali in uso nel corso di design (Autocad - Archicad ecc..., salvo se altri) per lo svolgimento dell’esecutivo progettuale e messa in tavola con renderizzazioni	Conoscenza dei programmi laboratoriali in uso nel corso di design (Autocad - Archicad ecc..., salvo se altri) per lo svolgimento dell’esecutivo progettuale e messa in tavola con renderizzazioni	Conoscenza dei programmi laboratoriali in uso nel corso di design (Autocad - Archicad ecc..., salvo se altri) per lo svolgimento dell’esecutivo progettuale e messa in tavola con renderizzazioni

ARCHITETTURA	TRIMESTRE	SEMESTRE	ANNO
Progettazione	Metodologia progettuale (diagrammi, pallogrammi, schemi funzionali). Capacità di schizzare a mano libera. Sistemi di rappresentazione in proiezione ortogonale, assonometria, prospettiva. Storia dell’architettura moderna e contemporanea.	Ricerca preliminare di progetti di riferimento. Metodologia progettuale (diagrammi, pallogrammi, schemi funzionali). Capacità di schizzare a mano libera. Sistemi di rappresentazione in proiezione ortogonale, assonometria, prospettiva. Storia dell’architettura moderna e contemporanea	La somma di quanto previsto per trimestre e pentamestre
Laboratorio	Conoscenza ArchiCAD - Lumion per l’esecutivo progettuale. Tecniche grafiche di colorazione delle tavole. Prospettiva con i punti misuratori.	Conoscenza ArchiCAD - Lumion per l’esecutivo progettuale. Tecniche grafiche di colorazione delle tavole. Prospettiva con i punti misuratori.	La somma di quanto previsto per trimestre e pentamestre



FIGURATIVE	TRIMESTRE	PENTAMESTRE	ANNO
Discipline Pittoriche e Scultoree	Utilizzare gli strumenti critici per una fruizione consapevole del patrimonio artistico e dei media. Saper interpretare, rielaborare e rappresentare tematiche riferite all'attualità e al sociale attraverso il linguaggio delle arti visive.	Elaborare un processo creativo in autonomia Padroneggiare le varie fasi esecutive progettuali. Scegliere ed utilizzare le conoscenze tecnico-formali adeguate agli obiettivi del progetto. Saper rappresentare e comunicare efficacemente una tematica proposta o un progetto personale	Quanto previsto per trimestre e pentamestre, in entrambe le discipline, in quanto le competenze sono in parallelo, trasversali e multidisciplinari. Conoscenza dei contenuti trattati al terzo anno o al quarto anno
Laboratorio della Figurazione Pittorica e Scultorea	Sapersi orientare nelle diverse forme artistico espressive. Avere una capacità di analisi e rappresentazione nell'elaborazione progettuale. Saper utilizzare le tecniche pittoriche e scultoree per rappresentare un'idea.	Risolvere le problematiche dell'elaborato attraverso approfondimenti critici e sviluppi interdisciplinari. Saper applicare metodologie appropriate nell'elaborazione dell'opera. Saper utilizzare linguaggi e tecniche diverse con finalità espressive.	Quanto previsto per trimestre e pentamestre, in entrambe le discipline, in quanto le competenze sono in parallelo, trasversali e multidisciplinari. Conoscenza dei contenuti trattati al terzo anno o al quarto anno



MULTIMEDIA	TRIMESTRE	SEMESTRE	ANNO
Progettazione audiovisiva	<p>Dal testo letterario al racconto visivo.</p> <p>Adattamento di un racconto breve, il soggetto, la scaletta, la sceneggiatura, lo storyboard.</p> <p>La graphic novel come linguaggio letterario.</p>	<p>Prodotto multimediale a tema sociale Interpretare la realtà</p> <p>Capacità di traduzione di un soggetto letterario in una sequenza d'immagini a scopo narrativo</p>	<p>Sapere utilizzare la forza espressiva delle immagini per descrivere, sintetizzare, raccontare.</p> <p>Sapere organizzare materiale audiovisivo per informare e comunicare concetti astratti</p> <p>Capacità di scelta e adattamento di immagini e suoni</p> <p>Sapere guardare il mondo attraverso l'inquadratura fotografica: capacità di astrazione e uso degli elementi compositivi compresi nell'inquadratura</p>
Laboratorio Audiovisivo	<p>Forma e sintassi della sceneggiatura (software Celtx), segni e simboli nel linguaggio dello storyboard</p> <p>Fotografia, deformazione visiva, morphing, montaggio fotografico, animazione, timelapse, rallentatore, dilatazione del tempo e inversione temporale</p> <p>Trattamento immagini digitali, utilizzo di formati in funzione dell'animazione che si vuole ottenere (carrellata, panoramica, zoom, ecc.)</p>	<p>Accenni e strategie di un racconto visivo.</p> <p>Impaginazioni e riprese, con studi di inquadrature a sviluppo dinamico delle immagini.</p> <p>Riprese video della realtà (documentario e Interviste in strada), doppiaggio, selezione e montaggio.</p> <p>Racconti visivi a tema: raccontare una storia, evocare un'emozione. Ricerca dei materiali visivi secondo indicazione dei parametri o attraverso scelta personale.</p> <p>Rendering: ricerche di textures per adattamento di sfondi. Composizioni di fondali paesaggistici con l'utilizzo di immagini grafiche ricavate dal web.</p>	<p>Realizzazione di scene e sequenze animate e sincronizzate con la colonna sonora.</p> <p>Conoscenza della fase letteraria nel Cinema, saper trasformare un soggetto in sceneggiatura e una sceneggiatura in storyboard</p> <p>Conoscere i formati fotografici, il loro utilizzo digitale e la loro trasformazione in stampa</p> <p>Conoscere tecniche e strumenti di ripresa video, registrazione audio, montaggio</p> <p>conoscenze sull'iter progettuale di un prodotto audiovisivo.</p>



SCENOGRAFIA	TRIMESTRE	SEMESTRE	ANNO
Progettazione Scenografica	<p>Storia del teatro dal rinascimento al Barocco.</p> <p>Shakespeare Saper progettare una scenografia con cambi di scena , schizzi a mano libera colorati, sviluppi in scala, tavole tecniche esaustive degli elementi scenici scelti comprensive di proiezioni ortogonali ed assonometrie o esplosi assonometrici. Saper disegnare un bozzetto di una scena in scala 1:20 o 1:25, Impostazione della Linea d’orizzonte ad altezza m.2.,colorarlo con effetti illuminotecnici</p> <p>Conoscenza ed uso del programma Archicad per disegnare tutta la scenografia , Photoshop per elaborare le immagini.</p>	<p>Il Teatro Barocco ed il ‘700, evoluzione dello spazio scenico. Gli scenografi famosi del panorama italiano ed europeo. Goldoni.</p> <p>L’Opera buffa e l’Opera lirica: Progettazione di una scenografia per un testo scelto comprensiva di schizzi progettuali a mano libera,ricerca iconografica.Tavole tecniche degli sviluppi, bozzetto colorato di una scena in scala 1:25.</p> <p>Conoscenza degli elementi scenici del periodo suddetto, (fondale, principali, spezzati, quinte, parapettata, plafone, binari, guide, carri, ecc) Il cambio di scena a vista. Il Teatro lirico (larghezze, altezze boccascena e graticcia)</p>	<p>Conoscere la Storia del teatro dal rinascimento al 1700, riferita all’evoluzione dello spazio scenico, architettonico e le macchine sceniche, gli scenografi, i drammaturghi famosi del panorama italiano ed europeo.</p> <p>Saper progettare una scenografia con cambi di scena con schizzi a mano libera colorati, sviluppi in scala, tavole tecniche esaustive degli elementi scenici scelti comprensive di proiezioni ortogonali ed assonometrie o esplosi assonometrici. Saper disegnare un bozzetto di una scena in scala 1:20 o 1:25, Impostazione della Linea d’orizzonte ad altezza m.2.,colorarlo e saper disporre le luci .</p> <p>Conoscenza ed uso del programma Archicad per disegnare tutta la scenografia , Photoshop per elaborare le immagini.</p>
Discipl. geometriche Scenotecnica	<p>Conoscere e applicare la prospettiva centrale ed accidentale con i vari metodi, taglio dei raggi visuali, misuratori, e delle fughe, applicata a vari solidi composti tra loro, le tavole devono essere rifinite con acquarello.</p> <p>Saper applicare la restituzione prospettica teatrale ai bozzetti pittorici dati con studio degli “sfori” e sezioni</p>	<p>Saper applicare la Teoria delle ombre alla prospettiva accidentale e centrale di composizioni di solidi. Sorgente finita ed infinita.</p>	<p>Conoscere la prospettiva centrale ed accidentale con i vari metodi.</p> <p>Saper applicare la Teoria delle ombre alla prospettiva accidentale e centrale di composizioni di solidi. Sorgente finita ed infinita.</p> <p>Saper applicare la restituzione prospettica teatrale ai bozzetti pittorici dati, con studio degli “sfori” e sezioni.</p>
Laboratorio Scenografico	<p>Saper dipingere con tecniche ad acqua particolari e bozzetti. Buona conoscenza delle tecniche a secco ed ad acqua</p>	<p>Esercitazioni pittoriche su finti marmi, finte finestre, materiali quali pietra e tessuti, su supporti diversi: carta, legno, tela</p>	<p>Esercitazioni pittoriche su finti marmi, finte finestre, materiali quali pietra e tessuti.Saper dipingere con tecniche ad acqua particolari e bozzetti. Buona conoscenza delle tecniche a secco ed ad acqua.su supporti diversi: carta, legno, tela</p>