

## - ARCHITETTURA E AMBIENTE

Partendo dalle conoscenze dei fondamenti storico-stilistici, morfologici e tipologici che guidano il processo artistico per la trasformazione e il recupero del territorio, lo studente gestirà con creatività e fantasia aspetti formali, funzionali, tecnologici e materici atti a migliorare la vita quotidiana dell'uomo.

Sarà guidato a controllare in maniera autonoma e critica le regole grafico-progettuali per l'analisi del contesto e la produzione personale nell'ottica dell'innovazione, dell'originalità, della sostenibilità, della salvaguardia e valorizzazione ambientale.

L'acquisizione delle regole della percezione visiva, della geometria descrittiva, dei software per l'elaborazione C.A.D., della foto-cinematografia e dell'animazione e modellazione virtuale, permetteranno all'allievo di cimentarsi nel campo della progettazione e riqualificazione di organismi architettonici, spazi per il verde, complementi d'arredo; tematiche fondamentali per l'elaborazione multimediale di scenari virtuali da divulgare tramite la rete WEB come architetture, spazi museali e ambiti produttivi per il commercio e per l'ideazione di set cinematografici, teatrali e televisivi.

Svilupperà un percorso teorico-pratico, dall'analisi delle esigenze, all'ideazione e rappresentazione sino alla definizione del prototipo in laboratorio di modellistica e alla comunicazione e presentazione dell'artefatto in laboratorio informatico.

Il processo terrà conto delle logiche costruttive e delle innovazioni tecnologiche, dei campi d'intervento e dei ruoli delle figure professionali coinvolte nella progettazione, nella produzione, nella pubblicizzazione.

Quindi una maieutica di processo e non di prodotto, dove la creazione dell'oggetto diventa non il fine ultimo ma uno snodo di un sistema più complesso per far emergere tematiche come: sostenibilità, consumismo, omologazione, accessibilità, fruibilità dei beni. Dalla progettazione dell'artefatto a quello dell'esperienza, dall'ideazione alla realizzazione.

Un criterio che attiva il pensiero divergente creativo che si pone come obiettivo le acquisizioni di competenze nel dominio della pratica del problem solving, nella risoluzione di situazioni reali e concrete preventivamente individuate e delineate.

Una metodologia inclusiva, incentrata sulla sperimentazioni, sulla ricerca-azione che genera una cultura pluridisciplinare e aperta alla pratica digitale e multimediale così da padroneggiare più linguaggi espressivi; un metodo vicino al modo di pensare dei nativi digitali che sappia focalizzare i problemi e trovare più soluzioni spendibili in vari campi del sapere e negli studi universitari.

## - Il PROGRAMMA DIDATTICO

La sezione di architettura e ambiente, annovera docenti inseriti nel mondo del lavoro con laurea magistrale e specializzazione nelle materie di indirizzo capaci di innovare le prassi scolastiche tradizionali promuovendo il binomio scuola - inclusione sociale.

Una maieutica che valorizza il processo insegnamento-apprendimento e la sintesi tra tecnica e creatività per risolvere problemi reali, coniugando bisogni e aspettative occupazionali degli studenti con le esigenze del mercato del lavoro e degli studi superiori.

Un'offerta formativa, coinvolgente, stimolante e spendibile che agevola il saper apprendere incentivando l'interesse e la passione per la cultura e per lo studio, dove l'allievo è attore principale della sua crescita personale attraverso la partecipazione a concorsi di progettazione, mostre, seminari e manifestazioni del settore; momenti di dialogo e confronto con i coetanei per acquisire autostima, sicurezza e intraprendenza, prerogative essenziali per il successo personale nel far emergere il talento e cogliere nuove opportunità d'inserimento sociale con conseguente gratificazione e appagamento.

## - PERCORSI FORMATIVI POST DIPLOMA

Con il diploma di Maturità Artistica nell'indirizzo Architettura e Ambiente, si può accedere a tutte le facoltà universitarie come Discipline delle Arti, della Musica e dello Spettacolo, Facoltà di Beni culturali, Facoltà di Lettere e Filosofia, a corsi specifici di Arredamento d'interni, d'Industrial Design, all'Istituto Superiore per le Industrie Artistiche, all'Accademia di Belle Arti ai Corsi di post Diploma, es. operatori informatici di C.A.D.

In particolare alle seguenti tipologie di corsi di laurea afferenti la Facoltà di Architettura:

- Architettura
- Disegno Industriale
- Gestione del processo edilizio - Project management
- Scienze dell'architettura
- Architettura (restauro)
- Architettura del paesaggio
- Design degli interni
- Design del prodotto (product design)
- Design, comunicazione visiva e multimediale

#### - SBOCCHI LAVORATIVI

Lo studente dopo il conseguimento della Maturità Artistica nell'indirizzo Architettura e Ambiente può:

svolgere la libera professione;

realizzare arredamenti per set televisivi, cinematografici e teatrali;

progettare stand fieristici ed espositivi;

allestire spazi per il commercio;

lavorare come arredatore presso studi professionali di settore, industrie, mobilifici e negozi;

partecipare a concorsi pubblici, nazionali, regionali, provinciali.