ADA.05.02.01 - IDEAZIONE STILISTICA DI PRODOTTI DI ABBIGLIAMENTO E PER LA CASA

RIEPILOGO SCHEDA DI CASO

RISULTATO ATTESO 1 - Definire la linea o collezione stilistica dei prodotti di abbigliamento/casa sulla base della ricerca e valutazione delle nuove tendenze tenendo conto delle linee guida definite dall'azienda

CASI ESEMPLIFICATIVI:

Dimensione 1 - Story telling del brand e analisi dei trend di mercato: **5 casi**

Dimensione 2 - Definizione dell'idea stilistica del prodotto: **3 casi**

RISORSE A SUPPORTO DELLA VALUTAZIONE (RSV)

RISULTATO ATTESO 2 - Elaborare proposte stilistiche dei prodotti di abbigliamento/casa producendo bozzetti (a schizzo con matita o con l'utilizzo di sistemi informatizzati) corredati di specifiche tecniche (tessuti, colori, accessori) e di caratteristiche funzionali e tecniche

CASI ESEMPLIFICATIVI:

Dimensione 1 - Selezione e personalizzazione dei materiali: **4 casi**

Dimensione 2 - Realizzazione bozzetti grafici: **4 casi**

Dimensione 3 - Disegno tecnico del capo: **2 casi**

RISORSE A SUPPORTO DELLA VALUTAZIONE (RSV)

RISULTATO ATTESO 3 - Definire il processo di produzione individuando i requisiti e le condizioni di fabbricazione, razionalizzando i parametri di progettazione e producendo documentazione sulle qualità tecniche e morfologiche dei prodotti di abbigliamento/casa

CASI ESEMPLIFICATIVI:

Dimensione 1 - Definizione dei parametri di produzione: **3 casi**

RISORSE A SUPPORTO DELLA VALUTAZIONE (RSV)

ADA.05.02.01 - IDEAZIONE STILISTICA DI PRODOTTI DI ABBIGLIAMENTO E PER LA CASA

SCHEDA DI CASO

RISULTATO ATTESO 1 - Definire la linea o collezione stilistica dei prodotti di abbigliamento/casa sulla base della ricerca e valutazione delle nuove tendenze tenendo conto delle linee guida definite dall'azienda

1 - STORY TELLING DEL BRAND E ANALISI DEI TREND DI MERCATO

Grado di complessità 2

1.2 INDIVIDUAZIONE DELLE TENDENZE

Individuare le tendenze della moda attraverso l'interpretazione di informazioni provenienti da diverse fonti (soggetti guida, negozi leader, fiere di settore ...)

1.2 STORY TELLING DEL BRAND

Realizzare lo story telling del brand focalizzando l'analisi su tipologie di produzione, prodotti e buyer

Grado di complessità 1

1.1 ANALISI CONCORRENZA

Raccogliere informazioni finalizzata ad una analisi concorrenziale dei prodotti, collezioni, partecipazione ad eventi consultando varie fonti (giornali, riviste, pubblicità, internet, ecc.)

1.1 STUDIO TREND MERCATO

Reperire e analizzare le informazioni sui trend di mercato fornite da servizi specializzati (manifestazioni fieristiche della moda, mercato editoriale specializzato...).

1.1 ANALISI PRECEDENTI COLLEZIONI

Analizzare le informazioni riguardo al successo/insuccesso dei capi di precedenti collezioni (per singoli capi per temi, modelli, tessuti e varianti)

2 - DEFINIZIONE DELL'IDEA STILISTICA DEL PRODOTTO

Grado di complessità 2

2.2 ELABORAZIONE DIGITALE MOOD BOARD

Elaborare i mood boards (o concept boards o tabelloni), sintetizzando i temi su cui sviluppare la collezione, sia con suggestioni e immagini, sia con primi schizzi dei modelli, con campioni di tessuto, esempi di etichette e di accessori, utilizzando tecniche grafiche e di impaginazione digitali riviste, pubblicità, internet, ecc.)

ADA.05.02.01 - IDEAZIONE STILISTICA DI PRODOTTI DI ABBIGLIAMENTO E PER LA CASA

2.2 DEFINIZIONE CARATTERISTICHE COLLEZIONE

Definire le caratteristiche della collezione integrando caratteristiche estetiche e funzionali con aspetti commerciali, di marketing e di realizzabilità tecnica ed economica

Grado di complessità 1

2.1 ELABORAZIONE MANUALE MOOD BOARD

Elaborare i mood boards (o concept boards o tabelloni), sintetizzando i temi su cui sviluppare la collezione, sia con suggestioni e immagini, sia con primi schizzi dei modelli, con campioni di tessuto, esempi di etichette e di accessori, utilizzando supporti cartacei, riviste, pubblicità, internet, ecc.)

ADA.05.02.01 - IDEAZIONE STILISTICA DI PRODOTTI DI ABBIGLIAMENTO E PER LA CASA

SCHEDA RISORSE A SUPPORTO DELLA VALUTAZIONE DEL RISULTATO ATTESO 1

RISORSE FISICHE ED INFORMATIVE TIPICHE (IN INPUT E/O PROCESS ALLE ATTIVITÀ)

- Strumenti informatici per le ricerche
- Strumenti informatici per la composizione digitale del mood board
- Materiali per la composizione manuale del mood board (materiale cartaceo, kit disegno, etichette, campioni tessuto…)
- Dati e informazione sulle produzioni relativi a specifici brand
- Articoli di giornale
- Articoli su riviste
- Esempi di video pubblicitari veicolati su diversi canali (televisivi, web, social…)
- Risultati di ricerche condotte a livello locale, nazionale e/o internazionale su specifici oggetti di interesse per lo sviluppo della collezione
- Informazioni sulle Fiere di settore
- Informazioni su calendari e contenuti eventi

TECNICHE TIPICHE DI REALIZZAZIONE/CONDUZIONE DELLE ATTIVITÀ

- Metodi di analisi dei trend del mercato
- Tecniche di analisi del posizionamento aziendale nel mercato di sbocco
- Tecniche di analisi storica dei prodotti, del brand e buyer aziendali
- Tecniche di rappresentazione dell'idea stilistica
- Tecniche per la definizione delle linee guida di una collezione
- Operatività di costruzione del mood board con strumenti manuali e digitali

OUTPUT TIPICI DELLE ATTIVITÀ

- Mood board prodotti con strumenti manuale
- Mood board prodotti con strumenti digitali

INDICAZIONI A SUPPORTO DELLA SCELTA DEL METODO VALUTATIVO E DELLA PREDISPOSIZIONE DELLE PROVE

ESTENSIONE SUGGERITA DI VARIETÀ PRESTAZIONALE

1. Le tecniche di analisi dei trend di mercato
2. L'insieme delle tecniche di definizione e rappresentazione delle linee guida di una collezione
3. Le modalità operative di costruzione del mood board (con strumenti manuali e digitali)

DISEGNO TIPO DELLA VALUTAZIONE

ADA.05.02.01 - IDEAZIONE STILISTICA DI PRODOTTI DI ABBIGLIAMENTO E PER LA CASA

1. Prova prestazionale: impostazione, sulla base dell'analisi storica del brand aziendale, di parte di una linea di collezione di prodotti di abbigliamento o casa, caratterizzata da nuovi prodotti, utilizzando strumenti digitali
2. Colloquio tecnico relativo al processo di reperimento ed analisi delle informazioni su prodotti/mercati/collezioni

ADA.05.02.01 - IDEAZIONE STILISTICA DI PRODOTTI DI ABBIGLIAMENTO E PER LA CASA

SCHEDA DI CASO

RISULTATO ATTESO 2 - Elaborare proposte stilistiche dei prodotti di abbigliamento/casa producendo bozzetti (a schizzo con matita o con l'utilizzo di sistemi informatizzati) corredati di specifiche tecniche (tessuti, colori, accessori) e di caratteristiche funzionali e tecniche

1 - SELEZIONE E PERSONALIZZAZIONE DEI MATERIALI

Grado di complessità 2

1.2 ANALISI SIMULAZIONI DIGITALI

Analizzare le diverse simulazioni di tessuto disponibili su supporto digitale al fine di individuare i tessuti adatti alla collezione coerenti con il mood della collezione

1.2 PERSONALIZZAZIONE COMPONENTI

Selezionare e personalizzare tessuti, materiali, stampe e colori in coerenza con il mood board (o concept boards o tabellone di ispirazione)

Grado di complessità 1

1.1 ANALISI TESSUTI

Analizzare le diverse tipologie di tessuto al fine di individuare i tessuti adatti alla collezione coerenti con il mood della collezione, anche con l'utilizzo di supporti digitali

1.1 SELEZIONE TESSUTI

Scegliere tessuti/ materiali, stampe e colori, tra quelli disponibili, in coerenza con il mood board (o concept boards o tabellone di ispirazione)

2 - REALIZZAZIONE BOZZETTI GRAFICI

Grado di complessità 2

2.2 REALIZZAZIONE DIGITALE BOZZETTO GRAFICO DI UN CAPO (PRODOTTO RIPROPOSTO)

Realizzare con l'ausilio di software di progettazione dei bozzetti grafici (schizzi) per lo studio preliminare del modello relativamente alla riproposizione di un prodotto introducendo alcuni elementi innovativi coerenti con le indicazioni stilistiche

2.2 REALIZZAZIONE DIGITALE BOZZETTO GRAFICO DI UN CAPO (PRODOTTO NUOVO)

Realizzare con l'ausilio di software di progettazione dei bozzetti grafici (schizzi) per lo studio

preliminare del modello di un nuovo prodotto coerenti con le indicazioni stilistiche

Grado di complessità 1

2.1 REALIZZAZIONE MANUALE BOZZETTO GRAFICO DI UN CAPO (PRODOTTO RIPROPOSTO)

Realizzare a mano dei bozzetti grafici (schizzi) per lo studio preliminare del modello relativamente alla riproposizione di un prodotto introducendo alcuni elementi innovativi coerenti con le indicazioni stilistiche, con l'ausilio di supporti (carta, matite, colori, ecc.)

2.1 REALIZZAZIONE MANUALE BOZZETTO GRAFICO DI UN CAPO (PRODOTTO NUOVO)

Realizzare a mano dei bozzetti grafici (schizzi) per lo studio preliminare del modello di un nuovo prodotto coerenti con le indicazioni stilistiche., con l'ausilio di supporti (carta, matite, colori, ecc.)

3 - DISEGNO TECNICO DEL CAPO

Grado di complessità 2

3.2 REALIZZAZIONE DIGITALE DEL DISEGNO TECNICO DI UN CAPO

Realizzare con l'ausilio di software di progettazione il disegno tecnico ("sketch”) di un capo (messa in piano o flat) nelle diverse varianti (base, morbido, bianco e nero, colori, arricchiti di texure, abbellimenti extra ...), a partire dai figurini realizzati

Grado di complessità 1

3.1 REALIZZAZIONE MANUALE DEL DISEGNO TECNICO DI UN CAPO

Realizzare a mano il disegno tecnico ("sketch") (messa in piano o flat) di un capo nelle diverse varianti (base, morbido, bianco e nero, colori, arricchiti di texure, abbellimenti extra ...), a partire dai figurini realizzati

ADA.05.02.01 - IDEAZIONE STILISTICA DI PRODOTTI DI ABBIGLIAMENTO E PER LA CASA

SCHEDA RISORSE A SUPPORTO DELLA VALUTAZIONE DEL RISULTATO ATTESO 2

RISORSE FISICHE ED INFORMATIVE TIPICHE (IN INPUT E/O PROCESS ALLE ATTIVITÀ)

- Cartelle tessuti
- Cartelle colori
- Strumenti informatici contenenti archivi supporti digitali (simulazioni tessuti e colori digitali)
- Software di progettazione grafica 2D o 3D
- Supporti per la realizzazione dei bozzetti a mano (carta, matite, colori, ecc.)
- Linee guida della collezione (mood board cartaceo o digitale)

TECNICHE TIPICHE DI REALIZZAZIONE/CONDUZIONE DELLE ATTIVITÀ

- Tecniche di disegno/realizzazione a mano di bozzetti grafici (schizzi)
- Tecniche di elaborazione immagini (grafica computerizzata)
- Operatività relativa alla individuazione/selezione dei tessuti, colori, accessori per il disegno di un capo di abbigliamento o prodotto casa
- Operatività relativa alla personalizzazione dei tessuti, colori, accessori per il disegno di un capo di abbigliamento o prodotto casa

OUTPUT TIPICI DELLE ATTIVITÀ

- Bozzetti grafici e/o immagini 2D e/o 3D di un capo abbigliamento o prodotto casa
- Disegno tecnico di un capo abbigliamento o prodotto casa

INDICAZIONI A SUPPORTO DELLA SCELTA DEL METODO VALUTATIVO E DELLA PREDISPOSIZIONE DELLE PROVE

ESTENSIONE SUGGERITA DI VARIETÀ PRESTAZIONALE

1. Le tecniche di realizzazione di un bozzetto grafico e disegno tecnico (manuale o digitale)
2. Le modalità operative di individuazione e selezione delle componenti del bozzetto/disegno
3. Le modalità operative per la personalizzazione del capo con riferimento ad almeno tessuti e colori

DISEGNO TIPO DELLA VALUTAZIONE

1. Prova prestazionale: realizzazione simulata a mano del bozzetto grafico e del disegno tecnico di un prodotto e sua resa successiva attraverso un software 2D, selezionando, in base alle cartelle tessuti e colori, i componenti coerenti con le indicazioni stilistiche del mood board
2. Colloquio tecnico sul procedimento utilizzato per l'elaborazione del progetto grafico e la selezione dei tessuti, colori...

ADA.05.02.01 - IDEAZIONE STILISTICA DI PRODOTTI DI ABBIGLIAMENTO E PER LA CASA

SCHEDA DI CASO

RISULTATO ATTESO 3 - Definire il processo di produzione individuando i requisiti e le condizioni di fabbricazione, razionalizzando i parametri di progettazione e producendo documentazione sulle qualità tecniche e morfologiche dei prodotti di abbigliamento/casa

1 - DEFINIZIONE DEI PARAMETRI DI PRODUZIONE

Grado di complessità 2

1.2 COMPILAZIONE DIGITALE SCHEDA TECNICA DI PRODUZIONE

Stilare la scheda tecnica di un capo descrivendo il ciclo di lavorazione e distinta base del modello prescelto con riferimento al tipo di tessuto usato, alle misure di riferimento ritenute indispensabili (misure su cui realizzare il modello, misure degli accessori) utilizzando programmi di grafica

Grado di complessità 1

1.1 RACCOLTA DATI DI PRODUZIONE

Raccogliere tutti i dati occorrenti alla realizzazione del capo relative ai tipi di tessuto e agli accessori, nonché i dati inerenti alle modalità di produzione ai fini della compilazione della scheda tecnica

1.1 COMPILAZIONE MANUALE SCHEDA TECNICA DI PRODUZIONE

Stilare manualmente la scheda tecnica di un capo descrivendo il ciclo di lavorazione e distinta base del modello prescelto con riferimento al tipo di tessuto usato, alle misure di riferimento ritenute indispensabili (misure su cui realizzare il modello, misure degli accessori).

ADA.05.02.01 - IDEAZIONE STILISTICA DI PRODOTTI DI ABBIGLIAMENTO E PER LA CASA

SCHEDA RISORSE A SUPPORTO DELLA VALUTAZIONE DEL RISULTATO ATTESO 3

RISORSE FISICHE ED INFORMATIVE TIPICHE (IN INPUT E/O PROCESS ALLE ATTIVITÀ)

- Supporti per la compilazione scheda (format scheda cartaceo, matite ...)
- Software per inserimento dati
- Linee guida della collezione
- Bozzetti grafici realizzati a mano o con software di progettazione
- Disegno tecnico realizzato a mano o con software di progettazione
- Dati occorrenti alla realizzazione del capo (tessuto, colori, stampa, accessori, misure...)
- Dati e informazioni inerenti ai parametri di produzione di prodotti esistenti

TECNICHE TIPICHE DI REALIZZAZIONE/CONDUZIONE DELLE ATTIVITÀ

- Tecniche di individuazione e raccolta dati per la messa in produzione del capo
- Tecniche di definizione dati per la produzione di un capo di abbigliamento o prodotto casa
- Operatività relativa alla compilazione della scheda tecnica (manuale e digitale)

OUTPUT TIPICI DELLE ATTIVITÀ

- Scheda tecnica di un capo di abbigliamento o prodotto casa compilata manualmente o con programmi di grafica

INDICAZIONI A SUPPORTO DELLA SCELTA DEL METODO VALUTATIVO E DELLA PREDISPOSIZIONE DELLE PROVE

ESTENSIONE SUGGERITA DI VARIETÀ PRESTAZIONALE

1. L'insieme delle caratteristiche di produzione per le diverse varianti di capi (caratteristiche tessuti, misure...)
2. L'insieme dei parametri di produzione di un capo da inserire in una scheda tecnica
3. Le modalità operative per la compilazione di una scheda tecnica (manuale, digitale)

DISEGNO TIPO DELLA VALUTAZIONE

1. Prova prestazionale: compilazione della scheda di un capo di abbigliamento o prodotto casa manualmente o con programmi di grafica con riferimento al tipo di tessuto usato e alle misure di riferimento ritenute indispensabili per la costruzione del prototipo
2. Colloquio tecnico sul procedimento di definizione dei parametri di produzione inseriti nella scheda tecnica

FONTI

Aglietti Tatiana, Nuovo tecnologie della modellistica e della confezione 2, Ideazione, Progettazione e Industrializzazione del Sistema Moda, Ed. Hoepli, 2015
Grana Cosetta, Tecnologie applicate ai materiali e ai processi produttivi tessili, abbigliamento e moda, 1, 2, 3, Ed. San Marco (Ponteranica), 2014
Tecnologia della confezione nel sistema moda, link
https://www.setificio.edu.it/wp-content/uploads/2019/12/tecnologia-della-confezione-completa.pdf
A cura di Clemente Tartaglione e Fabrizio Gallante, Il processo creativo nel Sistema Moda, 2010, link
https://www.sogesnetwork.eu/sites/default/files/166739153-Processo-Creativo-Nel-Sistema-Moda.pdf
A cura di Eber, Ebam, Inali, Reg,. Emilia Romagna, Marche Abbigliamento: confezioni, in Impresa sicura, l'Abbigliamento, Link: http://www.impresasicura.org/abbigliamento/pdf/capitoli/isabb14_cap_2.pdf