

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

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

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 texture, 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 texture, 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 1

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

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

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

FONTI

Aglietti Tatiana, Nuova 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