

### **RIEPILOGO SCHEDA DI CASO**

**RISULTATO ATTESO 1** - Elaborare il modello strutturale a partire da quello base sulla base dell'interpretazione del bozzetto/figurino e delle indicazioni ricevuti dagli stilisti

**CASI ESEMPLIFICATIVI:**

**Dimensione 1** - Predisposizione del modello base del capo: **4 casi**

**Dimensione 2** - Preparazione del modello strutturale del capo: **2 casi**

**RISORSE A SUPPORTO DELLA VALUTAZIONE (RSV)**

---

**RISULTATO ATTESO 2** - Realizzare, ed eventualmente modificare, i cartamodelli (manualmente o con sistemi informatizzati) dei prodotti di abbigliamento/casa catalogandoli e archiviandoli

**CASI ESEMPLIFICATIVI:**

**Dimensione 1** - Costruzione cartamodelli: **4 casi**

**Dimensione 2** - Catalogazione modelli: **2 casi**

**RISORSE A SUPPORTO DELLA VALUTAZIONE (RSV)**

---

**RISULTATO ATTESO 3** - Elaborare la documentazione tecnica di lavorazione del modello del prodotto di abbigliamento/casa necessaria alla produzione

**CASI ESEMPLIFICATIVI:**

**Dimensione 1** - Produzione scheda tecnica: **2 casi**

**RISORSE A SUPPORTO DELLA VALUTAZIONE (RSV)**

---

**SCHEDA DI CASO**

**RISULTATO ATTESO 1** - Elaborare il modello strutturale a partire da quello base sulla base dell'interpretazione del bozzetto/figurino e delle indicazioni ricevuti dagli stilisti

**1 - PREDISPOSIZIONE DEL MODELLO BASE DEL CAPO**

Grado di complessità 2

**1.2 REALIZZAZIONE DIGITALE MODELLO BASE DI UN PRODOTTO GIÀ ESISTENTE**

Realizzare il disegno di un modello già esistente attraverso un sistema di computer graphics intervenendo sulle linee geometriche del disegno mediante una penna elettronica ed una tavoletta di digitalizzazione.

**1.2 REALIZZAZIONE DIGITALE MODELLO BASE DI UN PRODOTTO NUOVO**

Realizzare attraverso un sistema di computer graphics il modello base di un nuovo prodotto convertendo gli schizzi (figurini) in precise forme geometriche con riferimento ad una taglia standard definita mediante una penna elettronica ed una tavoletta di digitalizzazione.

Grado di complessità 1

**1.1 REALIZZAZIONE MANUALE MODELLO BASE DI UN PRODOTTO GIÀ ESISTENTE**

Realizzare manualmente il modello base di un prodotto a partire da un modello già esistente intervenendo sulle linee geometriche del disegno e utilizzando gli appositi strumenti (matita, squadra, riga, curvilinea...).

**1.1 REALIZZAZIONE MANUALE MODELLO BASE DI UN PRODOTTO NUOVO**

Realizzare manualmente il modello base di un nuovo prodotto convertendo gli schizzi (figurini) in precise forme geometriche con riferimento ad una taglia standard definita e utilizzando gli appositi strumenti (matita, squadra, riga, curvilinea...).

**2 - PREPARAZIONE DEL MODELLO STRUTTURALE DEL CAPO**

Grado di complessità 2

**2.2 REALIZZAZIONE DIGITALE MODELLO STRUTTURALE**

Realizzare attraverso un sistema di computer grafica il modello strutturale di un prodotto seguendo le indicazioni stilistiche del mood board aggiungendo al modello base colori e riproduzioni del tessuto disponibili nell'archivio digitale.

## ADA.05.02.02 - COSTRUZIONE DEI MODELLI DI PRODOTTI DI ABBIGLIAMENTO E PER LA CASA

Grado di complessità 1

### 2.1 REALIZZAZIONE MANUALE MODELLO STRUTTURALE

Realizzare manualmente il modello strutturale di un prodotto aggiungendo al modello base colori e riproduzioni del tessuto disponibili nelle cartelle colori e cartelle tessuti.

**SCHEDA RISORSE A SUPPORTO DELLA VALUTAZIONE DEL RISULTATO ATTESO 1**

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

- Strumenti informatici con archivi digitali contenenti cartamodelli preesistenti
- Software di progettazione grafica 2D o 3D
- Supporti per la realizzazione dei figurini a mano (carta, matite, colori, ecc.)
- Supporti per la realizzazione dei modelli a mano (matita, squadra, riga, curvilinea...).
- Disegno tecnico di un capo abbigliamento o prodotto
- Scheda tecnica di un capo di abbigliamento o prodotto casa compilata manualmente o con programmi di grafica

**TECNICHE TIPICHE DI REALIZZAZIONE/CONDUZIONE DELLE ATTIVITÀ**

- Tecniche di disegno di figurini per capi di abbigliamento manuale e digitale
- Tecniche di costruzione dei modelli tecnici di un capo di abbigliamento o prodotto casa, con metodo manuale e digitale
- Metodologie di calcolo per la progettazione del cartamodello
- Operatività nella trasformazione di un modello in base alla linea e ai particolari del modello
- Tecniche di progettazione informatizzata

**OUTPUT TIPICI DELLE ATTIVITÀ**

- Figurino del modello su carta o digitale
- Progetto del cartamodello su carta o digitale

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

**ESTENSIONE SUGGERITA DI VARIETÀ PRESTAZIONALE**

- 1.** Le diverse tipologie di disegno manuale e digitale di figurini (capi di abbigliamento) connotate da diverso grado di dettaglio tecnico
- 2.** Le tecniche di costruzione dei modelli tecnici di un capo di abbigliamento o prodotto casa, con metodo manuale e digitale
- 3.** Le metodologie di calcolo per la progettazione del cartamodello basate su diverse tipologie di misure
- 4.** Le diverse tecniche di rappresentazione grafica di tutte le tipologie di capi di abbigliamento e prodotti casa: modelli nuovi o modelli preesistenti in archivio

**DISEGNO TIPO DELLA VALUTAZIONE**

## ADA.05.02.02 - COSTRUZIONE DEI MODELLI DI PRODOTTI DI ABBIGLIAMENTO E PER LA CASA

1. Prova prestazionale: Progettazione di un cartamodello di un capo di abbigliamento a partire da un cartamodello preesistente in archivio di un capospalla producendo almeno due varianti per linee geometriche (es. fit stretta, fit larga...) e altri particolari (es. quantità, tipologie e posizione di tasche, bottoni...)
2. Colloquio tecnico sul procedimento utilizzato per la progettazione del cartamodello

## SCHEDA DI CASO

**RISULTATO ATTESO 2** - Realizzare, ed eventualmente modificare, i cartamodelli (manualmente o con sistemi informatizzati) dei prodotti di abbigliamento/casa catalogandoli e archiviandoli

### **1 - COSTRUZIONE CARTAMODELLI**

Grado di complessità 2

#### **1.2 REALIZZAZIONE DIGITALE CARTAMODELLO DI UN PRODOTTO GIÀ ESISTENTE**

Realizzare il cartamodello in taglia standard modificando un prodotto già esistente mediante utilizzo di software CAD ottimizzando il rapporto tra area utile (sagome dei modelli) e lo sfrido di produzione.

#### **1.2 REALIZZAZIONE DIGITALE CARTAMODELLO DI UN PRODOTTO NUOVO**

Realizzare il cartamodello in taglia standard di un prodotto nuovo, mediante utilizzo di software CAD ottimizzando il rapporto tra area utile (sagome dei modelli) e lo sfrido di produzione.

Grado di complessità 1

#### **1.1 REALIZZAZIONE MANUALE CARTAMODELLO DI UN PRODOTTO GIÀ ESISTENTE**

Realizzare manualmente un cartamodello modificando un prodotto già esistente sistemando le sagome del cartamodello manualmente e riducendo il più possibile la stoffa di scarto.

#### **1.1 REALIZZAZIONE MANUALE CARTAMODELLO DI UN PRODOTTO NUOVO**

Realizzare il cartamodello in taglia standard modificando un prodotto già esistente mediante utilizzo di software CAD ottimizzando il rapporto tra area utile (sagome dei modelli) e lo sfrido di produzione.

### **2 - CATALOGAZIONE MODELLI**

Grado di complessità 2

#### **2.2 COSTRUZIONE ARCHIVIO DIGITALE**

Costruire un archivio digitale di cartamodelli attraverso l'utilizzo di un dispositivo di digitalizzazione al fine di convertire le forme dei modelli in dati memorizzati.

Grado di complessità 1

#### **2.1 IMPOSTAZIONE CRITERI CATALOGAZIONE**

Impostare i criteri di catalogazione e consultazione dell'archivio digitale di cartamodelli.



**SCHEDA RISORSE A SUPPORTO DELLA VALUTAZIONE DEL RISULTATO ATTESO 2**

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

- Strumenti informatici con archivi digitali contenenti cartamodelli preesistenti
- Software di progettazione grafica 2D o 3D
- Supporti per la realizzazione del cartamodello (punteruolo, carta, cartone - o tessuti - , forbici per la costruzione delle sagome
- Figurino del modello su carta o digitale
- Progetto del cartamodello su carta o digitale

**TECNICHE TIPICHE DI REALIZZAZIONE/CONDUZIONE DELLE ATTIVITÀ**

- Tecniche di realizzazione dei tracciati o cartamodelli, manuale e digitale
- Operatività di realizzazione o modifica dei tracciati o cartamodelli
- Tecniche di rifilatura del cartone
- Tecniche di catalogazione dei cartamodelli manuali e digitali

**OUTPUT TIPICI DELLE ATTIVITÀ**

- Tracciati realizzati o modificati
- Cartamodelli realizzati
- Archivio aggiornato con tracciati e cartamodelli

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

**ESTENSIONE SUGGERITA DI VARIETÀ PRESTAZIONALE**

1. Tutte le tecniche di realizzazione dei tracciati o cartamodelli, manuale e digitale
2. Le diverse tecniche di rifilatura del cartone o del tessuto
3. Le modalità operative di catalogazione digitali dei cartamodelli

**DISEGNO TIPO DELLA VALUTAZIONE**

1. Prova prestazionale: Realizzazione di un tracciato nella taglia scelta per il capo prototipo procedendo operativamente con una serie di passaggi manuali; 2.2 Richiamare dalla memoria di un archivio digitale un cartamodello e provvedere alla realizzazione del cartamodello digitale coerente con i dati del progetto del cartamodello.
2. Colloquio tecnico sulle tecniche di realizzazione di un cartamodello



**SCHEDA DI CASO**

**RISULTATO ATTESO 3** - Elaborare la documentazione tecnica di lavorazione del modello del prodotto di abbigliamento/casa necessaria alla produzione

**1 - PRODUZIONE SCHEDA TECNICA**

Grado di complessità 2

**1.2 COMPLETAMENTO DIGITALE SCHEDA TECNICA**

Procedere al completamento della scheda tecnica di lavorazione del modello descrivendo il tipo di costruzione e di progettazione da utilizzare per la produzione del capo (indicazioni sul posizionamento della stampa tessuto, cartella colori, cartella tessuti, piegature, posizionamento etichette), con l'utilizzo di programmi di grafica

Grado di complessità 1

**1.1 COMPLETAMENTO MANUALE SCHEDA TECNICA**

Procedere manualmente al completamento della scheda tecnica di lavorazione del modello descrivendo il tipo di costruzione e di progettazione da utilizzare per la produzione del capo (indicazioni sul posizionamento della stampa tessuto, cartella colori, cartella tessuti, piegature, posizionamento etichette).

**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
- Tracciati
- Cartamodelli
- Progetto del cartamodello su carta o digitale
- Dati occorrenti alla realizzazione del capo (tessuto, colori, stampa, accessori, misure...)
- Dati e informazioni inerenti ai parametri di produzione di prodotti esistenti
- Scheda tecnica di un capo di abbigliamento o prodotto casa compilata manualmente o con programmi di grafica

**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, completata con dati relativi alla produzione/realizzazione del prototipo

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

**ESTENSIONE SUGGERITA DI VARIETÀ PRESTAZIONALE**

1. Le diverse tecniche di individuazione e raccolta dati per la messa in produzione del capo
2. Le diverse tecniche di definizione dati per la produzione di un capo di abbigliamento o prodotto casa
3. Le diverse modalità operative relative alla compilazione della scheda tecnica (manuale e digitale)

**DISEGNO TIPO DELLA VALUTAZIONE**

1. Prova prestazionale: Aggiornamento di una scheda di un capo di abbigliamento o prodotto casa manualmente o con programmi di grafica con riferimento alla taglia scelta per il capo prototipo e alla posizione del capo per
2. Colloquio tecnico sul procedimento di definizione dei parametri di produzione inseriti

## **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 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](http://www.impresasicura.org/abbigliamento/pdf/capitoli/isabb14_cap_2.pdf)