INAPP
ISTITUTO NAZIONALE PER L'ANALISI DELLE POLITICHE PUBBLICHE

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

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.

ADA.05.02.02 - COSTRUZIONE DEI MODELLI 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 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

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