ADA.05.06.01 - IDEAZIONE STILISTICA DEI PRODOTTI DI PELLETTERIA

RIEPILOGO SCHEDA DI CASO

RISULTATO ATTESO 1 - Definire la linea stilistica dei prodotti di pelletteria da realizzare sulla base della ricerca delle nuove tendenze e delle innovazioni tecniche-tecnologiche tenendo conto delle strategie indicate dall'azienda

CASI ESEMPLIFICATIVI:

Dimensione 1 - Analisi delle strategie aziendali: **3 casi**
Dimensione 2 - Studio dei trend: **2 casi**
Dimensione 3 - Studio innovazioni tecnologiche: **3 casi**
Dimensione 4 - Ideazione stilistica e creazione delle bacheche: **3 casi**

RISORSE A SUPPORTO DELLA VALUTAZIONE (RSV)

RISULTATO ATTESO 2 - Elaborare proposte stilistiche realizzando bozzetti grafici (manuali o informatizzati) corredati di specifiche funzionali e tecniche, di indicazioni sui materiali selezionati e abbinati che andranno a comporre i diversi prodotti di pelletteria

CASI ESEMPLIFICATIVI:

Dimensione 1 - Realizzazione dei bozzetti a mano: **3 casi**
Dimensione 2 - Realizzazione dei bozzetti informatizzata: **2 casi**
Dimensione 3 - Sviluppo prodotto: **3 casi**
Dimensione 4 - Progettazione del campionario: **2 casi**

RISORSE A SUPPORTO DELLA VALUTAZIONE (RSV)

ADA.05.06.01 - IDEAZIONE STILISTICA DEI PRODOTTI DI PELLETTERIA

SCHEDA DI CASO

RISULTATO ATTESO 1 - Definire la linea stilistica dei prodotti di pelletteria da realizzare sulla base della ricerca delle nuove tendenze e delle innovazioni tecniche-tecnologiche tenendo conto delle strategie indicate dall'azienda

1 - ANALISI DELLE STRATEGIE AZIENDALI

Grado di complessità 3

1.3 ACQUISIZIONE DEL FABBISOGNO

Acquisire il fabbisogno della azienda attraverso l'interlocuzione le funzioni preposte della azienda, director o marketing, al fine di ottenere indicazioni sulla linea stilistica da sviluppare, comprendere gli obiettivi futuri in termini di nuove linee di collezione da sviluppare e/o di apertura verso nuovi mercati

Grado di complessità 2

1.2 ANALISI DELLA PRODUZIONE ATTUALE E POTENZIALE

Acquisire informazioni sulla tipologia di materiali che vengono utilizzati e sulla tipologia di prodotti che l'azienda è in grado di produrre in base alle tecnologie e alle tecniche di lavorazione adottate

Grado di complessità 1

1.1 ANALISI DELLO STORICO DELLA AZIENDA

Acquisire le informazioni relative alle linee di stile, vendite stagioni precedenti in relazione ai prodotti più venduti ed ai riscontri ricevuti

2 - STUDIO DEI TREND

Grado di complessità 2

2.2 ACQUISIZIONE DI INFORMAZIONI DI TIPO SOCIOCULTURALE

Raccogliere e analizzare i fenomeni socioculturali che potrebbero influenzare il settore moda e le linee stilistiche degli articoli di pelletteria anche alla luce di momenti storici, anniversari, ricorrenze, personaggi famosi, artisti, prodotti cinematografici e televisivi, social, libri, mostre e legati al mondo dell'arte in generale.

Grado di complessità 1

2.1 ACQUISIZIONE E ARCHIVIAZIONE DELLE TENDENZE DI STILE

Catalogare e sistematizzare le informazioni sui trend del settore moda e abbigliamento attraverso l'utilizzo di supporti di archiviazione fisica e digitale e acquisite con: la consultazione di riviste; partecipazione a fiere ed eventi; ottenimento di prototipi semilavorati e materiali dai fornitori; conduzione di viaggi studio nelle capitali mondiali della moda per osservare le evoluzioni stilistiche in corso sul posto (fotografando vetrine, mercatini e luoghi fonte di ispirazione e acquistando prodotti)

3 - STUDIO INNOVAZIONI TECNOLOGICHE

Grado di complessità 3

3.3 RICERCA E SVILUPPO

Promuovere ricerche e/o sperimentazioni con fornitori su materiali e /o prodotti di potenziale interesse per la azienda anche recuperando lavorazioni tradizionali e trovando, in collaborazione con i fornitori, nuove tecniche di lavorazione

Grado di complessità 2

3.2 IDENTIFICAZIONE DELLE INNOVAZIONI

Identificare potenziali innovazioni tecnologiche di interesse per lo sviluppo dei prodotti anche alla luce dei trend emersi, delle potenzialità e del fabbisogno dei clienti consultando l'archivio a disposizione

Grado di complessità 1

3.1 ANALISI DELLE FONTI

Ricercare in modo sistematico elementi di innovazione attraverso riviste, fiere, eventi, campioni, relazione con fornitori di innovazioni relative a materie prime, prodotti e processi di produzione, tecniche di lavorazione presenti nel mercato oppure in evoluzione, catalogandoli e archiviandoli sia in digitale che fisicamente, in base alle esigenze dei diversi clienti

4 - IDEAZIONE STILISTICA E CREAZIONE DELLE BACHECHE

Grado di complessità 3

4.3 DEFINIZIONE DELLE LINEE DI PRODOTTO DA SVILUPPARE

Definire nel dettaglio la linea grafica, le misure, i materiali, i colori, le funzionalità tecniche, la tipologia di accessori di una linea di prodotti sviluppata a partire da un concept grafico, identificando le caratteristiche in funzione dei diversi target di riferimento (donne, giovani, uomo etc) e dei diversi contesti di utilizzo (sportivo, elegante etc) tenendo conto della analisi del fabbisogno e delle potenzialità del cliente e riportando quanto definito su più bacheche divise in funzione dei target e

dei contesti.

Grado di complessità 2

4.2 DEFINIZIONE DI UN PRODOTTO DA SVILUPPARE

Definire la linea grafica, (misure, materiali, colori, funzionalità tecniche, tipologia di accessori) che caratterizza un unico prodotto in funzione del target di riferimento (donne, giovani, uomo etc) e del contesto di utilizzo (sportivo, elegante etc) tenendo conto della analisi del fabbisogno e delle potenzialità del cliente e riportando quanto definito sulla bacheca

Grado di complessità 1

4.1 DEFINIZIONE DEGLI ELEMENTI STILISTICI CHIAVE

Individuare i concetti e i valori che si intendono esprimere attraverso un prodotto o una collezione in funzione dei target individuati e dei contesti di utilizzo, selezionando le immagini che meglio le rappresentano e producendo degli schizzi a mano che traducano in senso grafico le idee emerse in base alle linee da sviluppare cominciando a costruire le bacheche/pareti mobili in cui raccogliere e sistematizzare appunti, immagini, campioni , schizzi di disegni fatti a mano o acquisiti dal cliente, che rappresentano la linee stilistica

ADA.05.06.01 - IDEAZIONE STILISTICA DEI PRODOTTI DI PELLETTERIA

SCHEDA RISORSE A SUPPORTO DELLA VALUTAZIONE DEL RISULTATO ATTESO 1

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

- Oggetti utili alla visualizzazione di temi (pezzi di stoffa, accessori, fotografie, ecc.)
- Campioni di prodotti dei concorrenti
- Bacheche/pareti mobili
- Postazione PC con connessione internet
- Giornali o riviste di moda
- Eventi a cui le collezioni devono essere presentate
- Pubblicità di moda
- Dati relativi ai mercati di sbocco (a livello internazionale o nazionale)
- Dati relative alle vendite per canale di vendita
- Informazioni su aspetti contestuali e specifici di interesse per lo sviluppo di prodotti/collezioni"
- Informazioni sulle caratteristiche dei mercati di sbocco
- Informazioni sui trend di riferimento
- Informazioni relative all'ambito tecnico/tecnologico di riferimento

TECNICHE TIPICHE DI REALIZZAZIONE/CONDUZIONE DELLE ATTIVITÀ

- Metodi di analisi di mercato e del posizionamento aziendale
- Metodi di ricerca e analisi delle tendenze socioculturali e della moda
- Metodi di ricerca e analisi delle innovazioni tecniche e tecnologiche

OUTPUT TIPICI DELLE ATTIVITÀ

- Linea stilistica del prodotto e/o della collezione definita in base al contesto di utilizzo e il target

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

ESTENSIONE SUGGERITA DI VARIETÀ PRESTAZIONALE

1. Due tipologie di articoli componenti la collezione (riproposizioni di prodotti/prodotti nuovi)
2. Un set informativo relativo a tendenze socioculturali, esiti di analisi di mercato e della concorrenza, risultati delle ricerche relative a tecniche e tecnologie di interesse

DISEGNO TIPO DELLA VALUTAZIONE

1. Prova prestazionale: impostazione, sulla base delle informazioni fornite, della linea stilistica di due prodotti di una collezione di articoli di pelletteria, connotata da un bilanciamento tra riproposizioni di articoli con varianti estetiche e da nuovi articoli
2. Colloquio tecnico relativo al processo di reperimento ed analisi delle informazioni su prodotti/mercati/collezioni

ADA.05.06.01 - IDEAZIONE STILISTICA DEI PRODOTTI DI PELLETTERIA

SCHEDA DI CASO

RISULTATO ATTESO 2 - Elaborare proposte stilistiche realizzando bozzetti grafici (manuali o informatizzati) corredati di specifiche funzionali e tecniche, di indicazioni sui materiali selezionati e abbinati che andranno a comporre i diversi prodotti di pelletteria

1 - REALIZZAZIONE DEI BOZZETTI A MANO

Grado di complessità 3

1.3 REALIZZAZIONE A MANO BOZZETTI GRAFICI DI UNA LINEA DI PRODOTTI

Disegnare a mano, con ausilio di supporti tecnici (carta, matite, colori, strumenti tecnici di disegno ecc.) i bozzetti grafici (in tre quarti in prospettiva e/o in dimensioni reale) di tutti i prodotti di una linea e dei relativi accessori, cogliendo gli elementi stilistici e adattandoli ai diversi modelli (postina, zaino, pochette etc) e alle diverse misure richieste, selezionando e fornendo informazioni al/alla prototipista per i prodotti per cui è necessario produrre un prototipo utile alla valutazione della fattibilità tecnica per l'aggiornamento dei bozzetti

Grado di complessità 2

1.2 REALIZZAZIONE A MANO BOZZETTI GRAFICI PER PRODOTTI NUOVI

Disegnare a mano, con ausilio di supporti tecnici (carta, matite, colori, strumenti tecnici di disegno ecc.) il bozzetto grafico (in tre quarti in prospettiva e/o in dimensioni reale) del prodotto e dei relativi accessori, di un prodotto nuovo e innovativo eventualmente fornendo informazioni al/alla prototipista per lo sviluppo di un prototipo non rifinito del prodotto utili a valutarne la fattibilità tecnica e all'aggiornamento del bozzetto grafico

Grado di complessità 1

1.1 REALIZZAZIONE A MANO BOZZETTI GRAFICI PER L'AGGIORNAMENTO DI PRODOTTI

Disegnare a mano con ausilio di supporti tecnici (carta, matite, colori, strumenti tecnici di disegno ecc.) bozzetti grafici di un prodotto e dei relativi accessori di un prodotto già realizzato in passato e che va aggiornato alla luce delle linee della nuova collezione

2 - REALIZZAZIONE DEI BOZZETTI INFORMATIZZATA

Grado di complessità 2

2.2 REALIZZAZIONE DI BOZZETTI IN 3D

Sviluppare, a partire da un bozzetto grafico con le linee stile del prodotto e dell'eventuale prototipo sviluppato dal/dalla prototipista, rendering fotorealistici del prodotto avvalendosi di programmi di

grafica computerizzata tridimensionale, rendendo comprensibili e apprezzabili le caratteristiche del prodotto ed i volumi, visualizzando anche gli effetti di eventuali varianti da apportare al prodotto (relative a colori, materiali, accessori, ecc.)

Grado di complessità 1

2.1 REALIZZAZIONE DI BOZZETTI IN 2D

Sviluppare, a partire da un bozzetto grafico con le linee stile del prodotto e dell'eventuale prototipo sviluppato dal/dalla prototipista, un'immagine 2D con ausilio di software di progettazione grafica elaborando le immagini e rendendo comprensibili e apprezzabili le caratteristiche del prodotto, visualizzando anche gli effetti di eventuali varianti da apportare al prodotto (relative a colori, materiali, accessori ecc.)

3 - SVILUPPO PRODOTTO

Grado di complessità 3

3.3 CREAZIONE DELLA SCHEDA DI ABBINAMENTO

Creare, per ciascun prodotto della collezione una scheda che riporti il codice/nome del prodotto e i possibili abbinamenti di materiali, accessori, lavorazioni tecniche associate alla cartella dei colori e alle le misure dei diversi modelli

Grado di complessità 2

3.2 SVILUPPO PRESSO I FORNITORI DI COMPONENTI STRUTTURALI, MATERIALI ED ACCESSORI

Supportare lo sviluppo, in collaborazione coi fornitori, nuovi materiali, accessori e colori coerenti con le linee guida della collezione fornendo tutte le informazioni necessarie, valutando gli esiti e i costi, chiedendo modifiche sino ad ottenere un componente conforme alle richieste

Grado di complessità 1

3.1 RICERCA DI COMPONENTI STRUTTURALI, MATERIALI ED ACCESSORI

Ricercare e selezionare presso i fornitori e nel loro catalogo, proposte di materiali, accessori e colori utili eventualmente richiedendo adattamenti e modifiche coerenti con le linee guida della collezione

4 - PROGETTAZIONE DEL CAMPIONARIO

Grado di complessità 2

4.2 SCELTA DEI MODELLI DA PRESENTARE AI CLIENTI

ADA.05.06.01 - IDEAZIONE STILISTICA DEI PRODOTTI DI PELLETTERIA

Selezionare, in accordo con l'ufficio stile e il marketing, i prodotti della collezione, i modelli e i colori che verranno prodotti e presentati, scegliendo quelli più funzionali alle esigenze del target, alle caratteristiche del mercato di riferimento, alla tipologia di evento a cui si partecipa, al tipo di distribuzione prevista

Grado di complessità 1

4.1 SELEZIONE DEI BOZZETTI CHE POTENZIALMENTE CONFLUIRANNO NELLA COLLEZIONE

Valutare i bozzetti grafici, le immagini 2d computerizzate, i rendering fotorealistici e gli eventuali prototipi realizzati, individuando quelli più appropriati da inserire come proposta nel piano della collezione

ADA.05.06.01 - IDEAZIONE STILISTICA DEI PRODOTTI DI PELLETTERIA

SCHEDA RISORSE A SUPPORTO DELLA VALUTAZIONE DEL RISULTATO ATTESO 2

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

- Software di progettazione grafica 2D
- Software di progettazione grafica 3D
- Supporti per la realizzazione dei bozzetti a mano (carta, matite, colori, ecc.)
- Linee stilistiche della collezione

TECNICHE TIPICHE DI REALIZZAZIONE/CONDUZIONE DELLE ATTIVITÀ

- Tecniche di elaborazione immagini (grafica computerizzata 2D e 3D)
- Tecniche di disegno/realizzazione a mano di bozzetti di prodotti di pelletteria
- Operatività relativa alla ricerca di materiali ed accessori presso fornitori
- Operatività relativa alla valutazione di bozzetti grafici e di materiali ed accessori
- Metodi di analisi di mercato e del posizionamento aziendale

OUTPUT TIPICI DELLE ATTIVITÀ

- Progetto stilistico (bozzetti grafici e/o immagini 2D e/o rendering fotorealistici) realizzato, corredato da indicazioni inerenti materiali componenti ed accessori
- Campionario definito
- Selezione di prodotti da realizzare a corredo del campionario effettuata

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

ESTENSIONE SUGGERITA DI VARIETÀ PRESTAZIONALE

1. Due tipologie di articoli componenti la collezione (riproposizioni di prodotti/prodotti nuovi)
2. Linee stilistiche in funzione di almeno due tipologie di target/contesti di utilizzo
3. Tecniche di realizzazione di bozzetti
4. tipologie di materiali ed accessori presenti a catalogo

DISEGNO TIPO DELLA VALUTAZIONE

1. Prova prestazionale: realizzazione simulata a mano del bozzetto grafico di un prodotto e sua resa successiva attraverso software 2D, selezionando, in base al catalogo di materiali ed accessori prodotti da fornitori abituali, i componenti più coerenti, a partire dalle Linee stilistiche della collezione
2. Colloquio tecnico sul procedimento utilizzato per l'elaborazione del progetto grafico e la selezione di materiali ed accessori, scelte compiute.

ADA.05.06.01 - IDEAZIONE STILISTICA DEI PRODOTTI DI PELLETTERIA

FONTI

Co.Se.F.I. Associazione Industriali di Firenze (a cura di), Lorenzo Ricci, M. Grazia Simoni, (2005) Progetto APPROC Moda - Pelletteria, Contestualizzazione del settore