

ADA.05.06.01 - IDEAZIONE STILISTICA DEI PRODOTTI DI PELLETERIA

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

ADA.05.06.01 - IDEAZIONE STILISTICA DEI PRODOTTI DI PELLETTERIA

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

Ricerca 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 PELLETERIA

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 1

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

ADA.05.06.01 - IDEAZIONE STILISTICA DEI PRODOTTI DI PELLETTERIA

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