

## ADA.05.06.02 - SVILUPPO DEI MODELLI DI ARTICOLI DI PELLETERIA CON METODO TRADIZIONALE O INFORMATIZZATO

### SCHEDA DI CASO

**RISULTATO ATTESO 2** - Realizzare il modello di pelletteria con sistema informatizzato (CAD), avendo preventivamente effettuato una prova in carta del modello

#### 1 - STUDIO DI FATTIBILITÀ

Grado di complessità 2

##### 1.2 STUDIO DISEGNO DETTAGLIATO DI MODELLO CON PIÙ MATERIALI E LAVORAZIONI

Esprimere un giudizio di fattibilità tecnica a partire dalla analisi del cartamodello relativo ad un articolo innovativo e/o asimmetrico, composto da un numero consistente di pezzi, multi-materiale, e/ o con diverse lavorazioni (es. modello secchiello, borsone, tracolla trapuntata...)

Grado di complessità 1

##### 1.1 STUDIO DI UN DISEGNO DETTAGLIATO DI MODELLO SEMPLICE

Esprimere un giudizio di fattibilità tecnica a partire dalla analisi del cartamodello relativo ad un modello classico e/o simmetrico composto da un limitato numero di pezzi/accessori, di un unico materiale e con unica lavorazione (es. modello bustina, shopping bag con tasche...)

#### 2 - SVILUPPO DEL MODELLO GRAFICO

Grado di complessità 3

##### 2.3 SVILUPPO DEL MODELLO GRAFICO TRIDIMENSIONALE

Progettare mediante sistema CAD 3D, a partire dal cartamodello in piano, il modello grafico di un articolo raffigurando i pezzi che lo compongono e specificando per ciascuno le caratteristiche stilistiche, le misure, i materiali, il tratteggio delle cuciture, i punti di piega, con rendering fotorealistici del prodotto e rendendo apprezzabili i volumi e gli accessori in grandezza reale.

Grado di complessità 2

##### 2.2 SVILUPPO DEL MODELLO GRAFICO DI ARTICOLO INNOVATIVO

Disegnare a mano o mediante CAD2D, a partire dal cartamodello in piano, il modello grafico di un articolo innovativo e/o asimmetrico caratterizzato da diverse lavorazioni e/o multimateriale (es. modello secchiello, borsone, tracolla trapuntata...), raffigurando i pezzi che lo compongono e specificando per ciascuno le caratteristiche stilistiche, le misure, i colori, i materiali, il tratteggio delle cuciture, i punti di piega, gli accessori in grandezza reale.

## ADA.05.06.02 - SVILUPPO DEI MODELLI DI ARTICOLI DI PELLETERIA CON METODO TRADIZIONALE O INFORMATIZZATO

Grado di complessità 1

### 2.1 SVILUPPO DEL MODELLO GRAFICO DI UN ARTICOLO CLASSICO

Disegnare a mano o mediante CAD2D, a partire dal cartamodello in piano, il modello grafico di un articolo classico e simmetrico caratterizzato da una unica lavorazione e/o un unico materiale (es. modello bustina, shopping bag con tasche...), raffigurando i pezzi che lo compongono e specificando per ciascuno le caratteristiche stilistiche, le misure, i colori, i materiali, il tratteggio delle cuciture, i punti di piega, gli accessori in grandezza reale

## 3 - VERIFICA DEL MODELLO

Grado di complessità 2

### 3.2 REALIZZAZIONE DEL PRIMO PROTOTIPO A MANO

Ritagliare a mano su cartoncino o tessuto, seguendo il modello in piano, le dime (i pezzi) che compongono il modello e montare un primo prototipo in cartone o in tessuto al fine di verificare la correttezza delle misure, dei punti di giuntura e delle lavorazioni

Grado di complessità 1

### 3.1 REALIZZAZIONE INFORMATIZZATA DEL PRIMO PROTOTIPO

Stampare su cartoncino o tessuto, seguendo il modello in piano, le dime (i pezzi) che compongono il modello e montare un primo prototipo in cartone o in tessuto al fine di verificare la correttezza delle misure, dei punti di giuntura e delle lavorazioni

## ADA.05.06.02 - SVILUPPO DEI MODELLI DI ARTICOLI DI PELLETERIA CON METODO TRADIZIONALE O INFORMATIZZATO

### 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
- Fogli, matite, attrezzature tecnico
- Software di progettazione grafica
- Disegni su in cartamodello degli articoli di pelletteria
- Disegni su foglio costituenti il progetto stilistico

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

- Tecniche di costruzione e sviluppo dei modelli
- Tecniche di progettazione informatizzata

#### OUTPUT TIPICI DELLE ATTIVITÀ

- Modello di articolo di pelletteria

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

##### ESTENSIONE SUGGERITA DI VARIETÀ PRESTAZIONALE

1. Tecnica informatizzata 2d e a mano
2. Almeno due modelli classici di articoli di pelletteria, di cui uno composto da diversi pezzi

##### DISEGNO TIPO DELLA VALUTAZIONE

1. Prova prestazionale: sulla base di un disegno su foglio progettazione simulata del modello di una tipologia di articolo di pelletteria e successivo sviluppo in piano dei relativi pezzi, identificando ed applicando la tecnica idonea
2. Colloquio tecnico sugli aspetti critici riscontrati nell'elaborazione del modello

## ADA.05.06.02 - SVILUPPO DEI MODELLI DI ARTICOLI DI PELLETERIA CON METODO TRADIZIONALE O INFORMATIZZATO

## ADA.05.06.02 - SVILUPPO DEI MODELLI DI ARTICOLI DI PELLETERIA CON METODO TRADIZIONALE O INFORMATIZZATO

### 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