

## Disciplina: Ideazione, progettazione e industrializzazione dei prodotti moda - Area di Indirizzo

### Competenze:

- Astrarre topos letterari e/o artistici per ideare messaggi di moda
- Analizzare gli sviluppi della storia della moda del ventesimo secolo
- Individuare i processi della filiera d'interesse e identificare i prodotti intermedi e finali dei suoi segmenti, definendone le specifiche
- Progettare prodotti e componenti della filiera d'interesse con l'ausilio di software dedicati
- Progettare collezioni di moda
- Acquisire la visione sistemica di un'azienda di moda
- Utilizzare le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca e approfondimento disciplinare
- Utilizzare gli strumenti del modellista;
- Applicare le misure dirette ed indirette al tracciato;
- Progettare gonne, pantaloni, corpini a sacco con modifiche di linea, lunghezza e volume;
- Industrializzare i modelli completi della corretta nomenclatura tecnica;
- Assemblare un modello in carta;
- Redigere la scheda anagrafica;
- Utilizzare la terminologia tecnica di settore

<b>Conoscenze:</b>	<b>Abilità:</b>
<p>-Evoluzione storica della moda con particolare riferimento alle tendenze della prima metà del Novecento.</p> <p>-Tecniche di disegno e rappresentazione grafica relative al disegno tecnico (principali tipologie di pantalone e corpini) e al figurino di moda.</p> <p>-Ideazione e progettazione di collezioni moda anche con software CAD dedicato.</p> <p>-Tendenze nella progettazione di collezioni.</p> <p>-Lessico e terminologia tecnica di settore inerente le tipologie di capi studiati.</p> <p>-Conoscere i tracciati base della gonna e del pantalone.</p> <p>-Conoscere le principali trasformazioni di linea e volume per modificare in modo coerente il tracciato di base;</p> <p>- Conoscere le principali tipologie di tasche.</p>	<p>-Definire i rapporti tra moda ed espressioni artistiche.</p> <p>-Correlare gli stili della moda agli eventi storici e socio-culturali e ai movimenti artistici.</p> <p>-Rappresentare bozzetti, figurini di moda e disegni tecnici impiegando differenti tecniche di rappresentazione grafica anche con l'ausilio della grafica computerizzata.</p> <p>-Utilizzare software CAD ideativo e di progettazione.</p> <p>-Riconoscere una tendenza moda, analizzarne le origini, prevederne i possibili sviluppi individuandone i temi cromatici.</p> <p>-Riconoscere i diversi sistemi progettuali e produttivi comprese le fasi, le tempistiche di realizzazione e le figure professionali</p>

<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conoscere il tracciato del corpino a sacco nelle diverse lunghezze con scollature di base.</li> <li>- Conoscere il metodo di realizzazione della manica di base.</li> <li>- Conoscere l'industrializzazione delle parti che compongono il modello completo di nomenclatura tecnica.</li> <li>- Conoscere la scheda anagrafica.</li> <li>- Conoscere lo sviluppo taglie.</li> <li>- Utilizzare il software di settore per la digitalizzazione e l'industrializzazione del modello;</li> </ul>	<p>coinvolte.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Utilizzare in modo appropriato il lessico e la terminologia di settore.</li> <li>- Progettare i principali prodotti di abbigliamento (gonne, pantaloni, corpino);</li> <li>- Industrializzare i modelli progettati completi della corretta nomenclatura tecnica;</li> <li>- Assemblare un modello in carta;</li> <li>- Redigere la scheda anagrafica;</li> <li>- Utilizzare la terminologia tecnica di settore;</li> <li>- Realizzare lo sviluppo di un modello;</li> <li>- Utilizzare il software di settore per la digitalizzazione e l'industrializzazione del modello;</li> </ul>
---	---

<p><b>Obiettivi Minimi:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Conoscere le principali tappe dell'evoluzione degli stili della moda.</li> <li>- Disegnare attraverso varie metodologie un semplice figurino.</li> <li>- Leggere e interpretare un semplice prodotto moda.</li> <li>- Individuare le principali figure professionali coinvolte nel mondo fashion.</li> <li>- Ideare e progettare una semplice collezione moda.</li> <li>- Conoscere le funzioni basilari di software ideativi.</li> <li>- Essere in grado di progettare un capo d'abbigliamento con linea e volume essenziali inerente alla programmazione del 3<sup>^</sup>e 4<sup>^</sup> anno;</li> <li>- Redigere la scheda anagrafica;</li> <li>- Utilizzare la terminologia tecnica di settore;</li> </ul>
---

<b>Metodologie:</b>	<b>Valutazione/Tipologie di Verifiche:</b>
<p>Lezione frontale, mediatori didattici, didattica laboratoriale, metodologie collaborative e cooperative mediante lavori di coppia e/o gruppo, esercitazioni guidate, presentazioni multimediali, debate e utilizzo delle TIC.</p>	<p>Impiego di griglie di valutazione con opportuni livelli.          Prova: scritta (strutturata e semistrutturata), orale, pratica, presentazione di elaborati individuali e/o gruppo.</p>