

## **ITI INDIRIZZO MODA**

**DISCIPLINA:** IDEAZIONE PROGETTAZIONE E INDUSTRIALIZZAZIONE DEI PRODOTTI MODA

**DOCENTI:** Sara Ciapica, Milena Cosi

**PROGRAMMAZIONE 3 N**

**Anno scolastico 2016/2017**

TENENDO FEDE ALLE LINEE DI COMPETENZA DI INDIRIZZO

**Testo di riferimento: Il prodotto moda; La figura umana.**

**Il prodotto moda:** Moda e Società, tendenze moda, il mercato, categorie stilistiche del prodotto moda, moda e industria, professioni della moda.

Le professioni della moda: cool hunter, brand manager, product manager, textile researcher, fashion designer, figurinista, modellista, graphic designer, prototipista, fashion buyer, store planner, visual merchandiser.

**La struttura decorativa:** forma e figura, motivi a sviluppo lineare percezione e configurazione, modulo e rapporto compositivo

**Colore e moda:** percezione del colore, teoria del colore, il nome dei colori, il colore moda,

**Dalla figura al figurino:** canoni proporzionali antichi e moderni, la figura nella moda, studio delle parti del corpo umano, rappresentazione della figura, vestire la figura: dal corpo all'abito.

**Progettare collezioni di moda:** pianificare la nuova collezione, la progettazione creativa, la progettazione tecnica, esperienza di lavoro nel campo della moda, percorso progettuale con raccolta di idee, brainstorming, moodboard, puntualità della ricerca, produzione creativa.

Le stagioni della moda; Le uscite sul mercato del prodotto finito; pianificare la nuova collezione: iter e analisi/marketing; la progettazione creativa: le 'informazioni moda', le collezioni, il tableaux d'atmosfera, la cartella colori e la cartella materiali, linee e volumi; ideazione: produzione di schizzi, il figurino, il disegno tecnico e la scheda tecnica.

**Temi e differenze:** pret a porter, couture, sport & street, glam & cool.

**Moda e società:** le tendenze moda: previsioni e temi, le fiere di settore.

Moda e mercato: target clienti, occasioni d'uso.

Categorie stilistiche del prodotto moda: pret a porter, couture, sport & street, glam & cool.

Moda e industria: il made in Italy, il pronto moda.

Pronto moda e programmato.

**Progetto pilota:** temi realizzativi ROUND-A-LINE (lineare/circolare), COLAZIONE DA TIFFANY (bon ton), IL SEGNO INFINITO (ispirazione arte informale), GLAM STREET.

Raccolta di idee e moodboard, sketches, materiali, idee e figurini per la realizzazione dei capi.

## **Disegno.**

Il figurino: canoni delle proporzioni, la figura umana nella moda, la rappresentazione della figura: schema a filo, il manichino, la figura. Studio delle parti del corpo: mani, volti e particolari. Il disegno in plat. Il figurino BIMBO.

Il mood board.

Primo approccio al CAD per la modellistica.

**Insegnante Milena Cosi**

**Modellistica**

<b>MODULO</b>	<b>MODELLISTICA</b>	<b>OBIETTIVI</b>
<b>1-</b> Progettazione della gonna base e sue varianti Programma CAD LECTRA	<b>U.D.1</b> Rilevamento delle misure. <b>U.D.2</b> -Progettazione gonna base con calcolo delle riprese. <b>U.D.3</b> -Progettazione gonna ad anfora, svasata e molto svasata con chiusura delle riprese.	Si vogliono recuperare e approfondire le conoscenze già acquisite.
<b>2.</b> Studio gonne fantasia Programma CAD LECTRA	<b>U.D. 1</b> Progettazione gonna con tagli; pieghe; con telo; a ruota.	Si vogliono fornire elementi base che completano lo studio della gonna
<b>3-</b> Introduzione allo studio dello sviluppo taglie	<b>U.D.1-</b> Sviluppo taglie delle figure geometriche. <b>U.D.2-</b> Sviluppo taglie della gonna e sue varianti.	Si vogliono fornire elementi base per la comprensione del metodo per sviluppare i modelli.
<b>4-</b> Introduzione allo studio del pantalone classico.	<b>U.D.1- U.D.1</b> Rilevamento delle misure. <b>U.D.2</b> -Progettazione pantalone classico.	L'alunna deve essere in grado di riconoscere, nelle riviste di moda, i particolari che compongono il pantalone.