

Corso serale di Moda - PIA PLURICLASSE ARTICOLATA 4I e 3I

Disciplina: Progettazione e Produzione.

Docenti: Ilaria Fioretti 4h + Gisella Alderuccio 2h* (*compresenza).

Argomenti e attività suddivise per moduli o unità di apprendimento.

PROGRAMMA SVOLTO CLASSE 4I

a.s. 2022-23

Modulo 1- STRUMENTI E MATERIALI PER IL DISEGNO (Ripasso prerequisiti- in itinere)

1. Utilizzo di materiali grafici: MATITE ACQUERELLABILI, PANTONI, TEMPERE, ACQUERELLI
2. Utilizzo di cartoncini colorati bristol
3. Collage manuale e digitale
4. I materiali tessili, i filati, le superfici tessili
5. Uso del computer per lo studio delle collezioni.

Modulo 2 - DISEGNO DEL CORPO (Ripasso prerequisiti- in itinere)

1. Rappresentazione del bozzetto vista frontale e vista e posteriore: Maschile e femminile.
2. Rappresentazioni di figure da immagini grafiche e fotografiche.
3. Principio di stilizzazione immagine su linee personali.
4. Rappresentazione figurino in pose statiche e dinamiche.

Modulo 3 – DISEGNO DELL’ABBIGLIAMENTO

1. Rappresentazione grafica a plat e successivamente di figura di capi-base:
4i: la giacca nei suoi modelli e linee
3i: corpetto e abito con linee diverse (cenni)
2. Sviluppo di varianti personali, di capi-base utilizzo di tecniche grafiche a scelta;
3. Disegno di particolari e il loro corretto posizionamento;
4. Presentazione della collezione su mood board;
5. Realizzazioni di piccole collezioni a tema fisso o libero corredate di descrizione tecnica, cartella colori e tessuti.

Modulo 4 - MODA PRODOTTO

1. Parliamo di moda: La moda e società, moda, costume e abbigliamento, tendenze, fiere di settore e temi di tendenza, il consumatore di moda: stilista di sé stesso, Target e strategie di mercato;
2. Categorie di Prodotto: abbigliamento per il giorno, da lavoro, sportivo e *sportwear*, sera e cerimonie.
3. Categorie stilistiche: *Pret a porter (classico basico)*, *couture (classico elegante)*, *Sports & street (casual e comodo)*, *Glam & cool (giovane e disco)*.
4. Le professioni della moda: struttura aziendale, figure dell’area creativa; stagioni della moda e le collezioni A/I P/E, speciali; il processo produttivo.

Modulo 5 - STORIA DELL’ARTE APPLICATE: COSTUME E TESSUTI

1. Evoluzione storica del capo giacca per uomo e per donna;

2. Frasi iconiche e approfondimento su alcuni stilisti scelti dalla docente;
3. Storia del Jeans: tessuto e usi e stili del pantalone e dei capi in denim. (supporto di video lezioni).
4. Flipped classroom e peer to peer: Storia e ricerche individuali su stilisti a scelta degli alunni.
5. Storia e ricerche su stilisti a scelta, classe 4 anno: G. Ferrè, YSL, Prada, Yomi Casual, Armani, Luisa Spagnoli, Louis Vitton.

Modulo 6 – PROGETTAZIONE: LE FASI DEL PROGETTO DI CAPI D’ABBIGLIAMENTO E MINI COLLEZIONI

1. Studio (analisi e disegno) di capo d’abbigliamento: La Giacca nei quattro stili, realizzazione di plat, nomenclatura degli elementi strutturali del capo, e studio di modelli;
2. Analisi di un capo storico e ridisegno;
Gli argomenti sottostanti in condivisione con ltp di LTE
3. Lettura d’immagine e descrizione nel linguaggio tecnico -sartoriale;
4. Analisi, studio, ridisegno e nomenclatura dei dettagli sartoriali;
5. Progettazione di mini collezione di capi d’abbigliamento;
6. Dal disegno tecnico in piano Plat alla realizzazione dei carta-modelli e realizzazione di prototipo sartoriale in collaborazione con LTE.

Modulo 7- APPROFONDIMENTI DI MODELLISTICA E CONFEZIONE

Conoscenze	Abilità	Competenze	Tempi previsti
Realizzazione di modelli e campionature: rilevamento delle misure e progettazione grafica di vari tipi di tasche e colli, scollature, abbottonature e allacciature Assemblaggio di alcune tipologie di tasche e varianti Saper leggere in chiave modellistica qualsiasi tipo di figurino Conoscere il ciclo di lavorazione dei particolari realizzati	Analizzare le linee intervenire sui punti essenziali per ottenere un assemblaggio ottimale. Progettare i grafici base e saperli adattare alle possibili applicazioni, Essere in grado di: - effettuare un’analisi più approfondita delle sequenze di lavoro - facilitare e ridurre i tempi di lavoro	Selezionare e gestire i processi di produzione in rapporto ai materiali e alle tecnologie specifiche Applicare le procedure che disciplinano i processi produttivi nel rispetto della normativa sulla sicurezza nei luoghi di lavoro e sulla tutela dell’ambiente	Settembre - Giugno

Modulo EDUCAZIONE CIVICA:

4i - La moda sostenibile e obiettivi agenda 2030: innovazione tecnologica, tessuti e moda sostenibile.

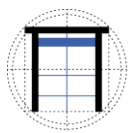
OBIETTIVI RAGGIUNTI

OBBIETTIVI DISCIPLINARI E SPECIFICI

- Conoscenza ed utilizzo di materiali di base per la rappresentazione grafica e cromatica, di soggetti nell’ambito dell’abbigliamento
- Conoscenza e visualizzazione schematica della figura umana e delle proporzioni
- Produzione di bozzetti /capi-base/ corredati da note descrittive, cromatiche e merceologiche
- Ricerche scritte e grafiche con riferimenti alla storia del costume: in particolare durante il periodo di DAD si è approfondito il rapporto tra moda e cinema, analizzando l’abbigliamento e gli accessori gotico-medievali attraverso studio dei costumi dei film di genere storico, fantasy e gotico.

OBBIETTIVI EDUCATIVI

- Sviluppo di ordine, precisione esecutiva in relazione agli strumenti ed ai materiali di lavoro, sviluppo di capacità di autocorrezione.



- Acquisizione della terminologia specifica disciplinare, esercitazione grafica guidata a tema, lavoro individuale
- E di gruppo.
- Esercitazione di impaginazione scritta e grafica degli elaborati
- Ricerche individuali e di gruppo su temi specifici.

FINALITA'

- Sviluppo dell'educazione all'osservazione e comprensione della forma bidimensionale e tridimensionale, Sviluppo della creatività.
- Conoscenza de linguaggio tecnico sartoriale appropriato.
- Conoscenza della struttura del disegno specifico dell'abbigliamento.
- Conoscenza della dimensione formale e storica del costume, quale fonte di informazione e sollecitazione per un utilizzo ideativo.

Parma, data 31-05-2023

LA DOCENTE

Ilaria Fioretti