

QUADRO DI RIFERIMENTO

LICEO ARTISTICO INDIRIZZO: **Design Moda**

DISCIPLINA: **Discipline progettuali Design**

ANNO DI CORSO: **classe Terza**



MODULO	CONTENUTI IRRINUNCIABILI	ABILITÀ RELATIVE AI CONTENUTI	COMPETENZE SETTORIALI
1. Teoria della percezione e linguaggio visivo	Teoria del colore Teoria della forma - figura Leggi della Gestalt	Saper identificare nel contesto di un'immagine le leggi della comunicazione visiva Saper applicare in una composizione grafica i concetti base della teoria della forma e del colore	Trasferire nell'ambito del design moda le competenze relative al linguaggio visivo Utilizzare le competenze acquisite per restituire graficamente in modo corretto e personale le idee progettuali
2. Moodboard di presentazione	Concept Target Contest Macro-categorie stilistiche Impaginazione Cartella colore Conoscere strumenti digitali per la grafica	Saper selezionare immagini come supporto all'idea moda per illustrare al meglio il concept Saper classificare target, contest e categorie stilistiche Saper presentare in maniera accurata il moodboard avvalendosi anche di strumenti digitali	Presentare e illustrare in maniera chiara e accattivante il concept del progetto sia verbalmente che tramite relazione scritta

3. Figurino di moda	Anatomia umana Antropometria e canone proporzionale Stilizzazione della figura umana per la creazione del figurino di moda Dalla figura statica al movimento Conoscere strumenti dei software per la grafica	Saper proporre attraverso la sintesi grafica le parti del corpo umano nonché la figura intera, sia in forma statica che in movimento	Utilizzare l'abilità raggiunta per ricercare il proprio stile (competenza livello base)
4. Capi d'abbigliamento base e linee stilistiche	Conoscenza e nomenclatura dei componenti dei capi base Definizione delle varie linee stilistiche Tipologie dei capi base con eventuali varianti Messa in piano	Saper rappresentare i capi base ed eventuali varianti sul figurino Saper rappresentare i capi base in plat Saper riconoscere le parti costituenti dei capi base	Presentare il lavoro curando l'impaginazione in maniera personale
5. Tecniche grafiche di rappresentazione	Utilizzo adeguato degli strumenti grafici tradizionali e digitali per la rappresentazione della figura umana Utilizzo adeguato degli strumenti grafici tradizionali e digitali per la rappresentazione del capo d'abbigliamento e del tessuto	Saper raffigurare in maniera appropriata la silhouette attraverso tecniche grafiche specifiche Saper raffigurare il capo d'abbigliamento in modo che sia leggibile la tipologia di tessuto e il modello	Padroneggiare in maniera creativa una o più tecniche di rappresentazione grafica applicata al prodotto moda

6. Tavola di restituzione tecnico grafica	Disegno tecnico del capo d'abbigliamento su manichino sartoriale con vista frontale, laterale e posteriore Conoscenza delle linee di riferimento principali del manichino sartoriale Concetto di aplomb Conoscenza del concetto di rotazione	Saper rappresentare in maniera corretta il capo d'abbigliamento su manichino sartoriale nelle tre viste richieste Saper raffigurare le linee del taglio sartoriale in modo che sia leggibile il modello Saper raffigurare rispettando le linee principali delle altezze (seno, vita, spalle) il modello ruotato	Padronanza delle procedure di restituzione grafica per la produzione delle tavole tecniche
7. Storia del costume	Nozioni base della storia del costume dalle origini alla prima metà del 1800	Saper riconoscere i canoni stilistici delle diverse epoche storiche Saper produrre su supporti digitali una documentazione per immagini e definizione di riferimento	Saper applicare le conoscenze acquisite nell'ambito della progettazione come riferimenti di creazioni innovative
8. Progettazione di una capsule collection di moda	Concetto di collezione e capsule collection Step necessari dell'iter progettuale Definizione dei parametri della collezione Ricerca Ideazione (schizzi) Illustrazione (moodboard, figurini) Conoscere strumenti dei software per la grafica	Saper stabilire i parametri adatti per creare una collezione nella sua completezza Rispettare le fasi del progetto Saper effettuare una ricerca su supporti tradizionali o web inerenti al tema Saper restituire graficamente in modo istintivo le idee base Saper rendere visivamente chiare e piacevoli tutte le tavole illustrative Saper scegliere i tessuti adeguati al progetto	Produrre e presentare il lavoro in ogni sua parte, in modo curato, corretto, originale e personale.