

ITI INDIRIZZO MODA

DISCIPLINA: IDEAZIONE E PROGETTAZIONE GRAFICA

DOCENTI: Sara Ciapica, Carmela Mennone

PROGRAMMAZIONE 4 M

TENENDO FEDE ALLE LINEE DI COMPETENZA DI INDIRIZZO

Testo di riferimento: Il prodotto moda.

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

Progettare collezioni di moda: pianificare la nuova collezione, la progettazione creativa, la progettazione tecnica, esperienza di lavoro nel campo della moda, percorso progettuale con ricerca fonti, moodboard, produzione grafica e colorazione.

Utilizzo degli strumenti idonei per realizzare una piccola collezione. Uso dei Pantone, dei pennini, dei software e delle app digitali dedicate.

STORIA DEL COSTUME E DELLA MODA:

Principali tappe dell'evoluzione dell'abbigliamento e della moda dal 1900 al 1950. Linee abbigliamentoari, contestualizzazioni con la politica e il sociale, nuovi materiali in voga, icone di stile, veicoli di trasmissione delle mode, valori e bisogni delle varie collettività, primi accenni sulla moda e contro moda, gli stilisti più affermati, contestualizzazione con gli stili musicali in voga, la produzione artistica e il design.

DOSSIER: Percorso storico sugli anni '70: evoluzioni delle linee dell'abbigliamento e paralleli con la società.

Moda e società: le tendenze moda: previsioni e temi, le fiere di settore. Tendenze moda s/s 2018. Temi tendenze, materiali e cool look della prossima stagione:

Animalier

Checks

Piume

Glow

Transparence

No fabric

Disegno.

Il figurino: canoni delle proporzioni, la figura umana nella moda, la rappresentazione della figura: schema a filo, il manichino, la figura. Wraparounds e definizione dei volumi.

Stilizzazione del figurino e ricerca personale della linea.

Il mood board.

CAD per la modellistica.

N.B. Tutte gli allievi realizzeranno degli abiti per il Progetto finale, e seguiranno, dopo gli aspetti ideativi e progettuali, lo stesso procedimento:

- studio e scelta del modello
- scheda tecnica-disegno in piatto per la codifica dei particolari

- realizzazione del cartamodello nella taglia base
- eliminazione dei difetti
- ridefinizione del cartamodello base
- posizionatura e confezione del capo

Insegnante Mennone Maria Carmela

Modellistica

A.S. 2017/18 CLASSE 4^M

MODULO	MODELLISTICA	OBIETTIVI
1- Progettazione del pantalone e sue varianti	U.D.1 Rilevamento delle misure. U.D.2 –Progettazione pantalone base. U.D.3 -Progettazione pantalone fantasia (palazzo, zampa di elefante, a sigaretta).	L'alunno deve essere in grado di riconoscere, nelle riviste di moda, i particolari che compongono il pantalone.
2- Progettazione corpino base	U.D.1 Rilevamento delle misure. U.D.2 –Progettazione del corpino lento e aderente	L'allievo comprende e progetta le parti che compongono il corpino.
3- Progettazione del vestito fantasia	U.D.1 Progettazione vestito aderente e con trasformazioni	L'allievo riconosce, nelle riviste di moda, i particolari che compongono il vestito.
4- Studio della manica	U.D.1 Schema e tracciato della manica classica	Rilevare le misure su un capo fantasia e progettare la manica adeguata.
5- Introduzione allo studio dello sviluppo taglie	U.D.1- Sviluppo taglie delle figure geometriche. U.D.2- Sviluppo taglie della gonna e sue varianti.	Si vogliono fornire elementi base per la comprensione del metodo per sviluppare i modelli.