**CLASSE III**

**PROGRAMMA DISCIPLINE PROGETTUALI DESIGN DEL TESSUTO E MODA**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **COMPETENZA** | **CONOSCENZE** | **ABILITA’** |
| **Produrre ­messaggi visivi adeguati al settore ed alle esigenze comunicative**  **(Competenze di base a supporto della Progettazione e del Laboratorio)** | Lo studio della forma nelle sue varianti stilistiche:  Resa pittorica  Resa chiaroscurale  Resa geometrica  Resa lineare  Resa Silhouette: Monocromatica  Texturizzata | Tecnico/espressive:  Saper stilizzare una forma utilizzando adeguatamente le tecniche e gli strumenti ed esercitando il controllo sul risultato espressivo richiesto. |
| Lo studio del colore in ambito fisico e simbolico:  Teoria del colore; il colore luce ed il colore pigmento, il cerchio di  Itten, colori primari e secondari, i gradienti chiaroscurali; gli attributi del colore.  Conoscenza del valore di tonalità-saturazione-chiarezza cromatica.  Il significato dei colori: colore e simbolo; il nome dei colori. | Saper realizzare campiture a tinte piatte utilizzando tempere ad acqua e/o colori acrilici.  Saper riconoscere le componenti di una tinta e saperla riprodurre.  Saper utilizzare consapevolmente il colore nel settore moda: negli abbinamenti e nella esecuzione di una palette.  Saper denominare tonalità complesse nella progettazione moda. |
| Il rapporto figura sfondo.  Il gradiente dimensionale: piccolo, medio, grande.  Lo studio della struttura compositiva con particolare riferimento alla ripetibilità del modulo sulla superficie tessile. | Sapere organizzare la composizione tramite l’utilizzo dei rapporti di ripetibilità: all-over, saltato, simmetrico, piazzato. |
| Lo studio delle proporzioni del corpo umano finalizzato alla rappresentazione del figurino di moda: immagine/tecnico  La stilizzazione del figurino.  Tecniche grafiche e pittoriche adeguate alla resa dei materiali da rappresentare. | Saper disegnare un figurino per la moda attraverso l’uso delle griglie modulari, il manichino e lo schema a filo.  Saper utilizzare varie tecniche espressive adeguate al contesto ed alla rappresentazione di texture, tessuti, materiali e pattern decorativi. |
| **Saper identificare ed usare tecniche e tecnologie adeguate alla definizione del progetto grafico** | Conoscenza dei principali strumenti e funzioni dei software Adobe Photoshop e Adobe Illustrator finalizzati alla produzione di messaggi visivi adeguati al settore:  Tendenze moda  Il disegno vettoriale di pattern decorativi  Varianti cromatiche  La modularità  Simulazioni materiche e di prototipi. | Saper utilizzare gli strumenti informatici adeguatamente al contesto richiesto ed ai risultati attesi nelle esercitazioni assegnate. |

**CLASSE III**

**PROGRAMMA**

**LABORATORIO DEL DESIGN DEL TESSUTO E MODA**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **COMPETENZA** | **CONOSCENZE** | **ABILITA’** |
| **. Conoscere e sapere gli elementi fondamentali per la progettazione ed esecuzione di un tessuto semplice.** | Studio delle caratteristiche tecniche e rappresentative dell’intreccio.  Rappresentazione grafica dell’intreccio-Armatura.  Rapporto d’armatura. Il telaio.  Il rimettaggio.  I tre intrecci fondamentali e derivate.  -Tela-Cannellato per trame e  ordito regolare e irregolare.  Stoia regolare e irregolare.  -Saie-Saie a nervatura composta,  multipla e operata.  -Rasi- Rasi a ripetizione. Rasati e  Rasati su fondo allargato.  Studio del colore e del materiale della trama e dell’ordito. | Tecnico/pratiche.  Saper disegnare un rapporto d’armatura e la ripetibilità.  Saper eseguire sul telaio un rimettaggio.  Saper disegnare su carta tecnica le armature fondamentali.  Saper progettare e realizzare schede tecniche della disposizione dell’ordito e della trama in riferimento ad una gamma cromatica e materica. |
| **Conoscere le basi della modellistica della gonna e saper realizzare un cartamodello.** | Studio delle parti e delle zone anatomiche della figura femminile in relazione alla modellistica.  Misure dirette e indirette della  modellistica per la gonna.  Studio dei volumi e degli incavi per la modellistica della gonna dritta e a ruota. | Saper individuare e riconoscere,  con terminologia corretta, su un’immagine di moda le varie parti e zone anatomiche in relazione alla modellistica  Saper rilevare misure di circonferenza e di livello per la modellistica della gonna.  Saper costruire il tracciato base della gonna dritta, a ruota e/o a mezza ruota in Tg.42. e il trasporto in carta velina. |
| **Conoscere e sapere la tecnica e la metodologia esecutiva della stampa** | Studio della messa a rapporto del modulo per la stampa su tessuto. | Saper strutturare la composizione dei moduli per la ripetibilità sul tessuto. |

**CLASSE III**

**PROVA SCRITTO-GRAFICA**

**Prova d’esame congiunta di DISCIPLINE PROGETTUALI E LABORATORIO DEL DESIGN relativa ad una esercitazione scritto-grafica della durata di 4 ore**

Esercitazioni da svolgere prima dell’esame e da presentare il giorno della prova:

*Progettazione*

1. Disegno dal vero e stilizzazione di elementi decorativi con tipologia naturalistica, geometrica, artificiale, ecc.
2. Studio di uno schema compositivo modulare a scacchiera, utilizzando un decoro dell’esercizio n. 1
3. Studio del figurino moda partendo da una immagine a figura intera e rappresentazione grafica tramite lo schema a filo del figurino stilizzato e personalizzato.

*Laboratorio*

1. Su di un foglio liscio F4 33X48 disegnare in quadrati 10X10 tre tessuti: principe di galles, tessuto scozzese e tessuto stampato con motivi floreali. Descrivere le caratteristiche tecnico-merceologiche dei suddetti tessuti.
2. Disegnare su carta a quadretti le tre armature base: tela e derivate, saia e derivate, raso e derivate.
3. Da un disegno, studiato nella disciplina di progettazione, eseguire una stampa con la tecnica delle mascherine.