



INDIRIZZO DESIGN DEL TESSUTO E DELLA MODA

Presentazione:

Il corso **Design del tessuto e della moda** tende a formare persone nell'ambito del textile design nel settore abbigliamento/arredamento e fashion design nel settore abbigliamento e accessori.

Durante il secondo biennio di corso e l'ultimo anno, gli studenti indagano gli aspetti fondamentali del settore attraverso la sperimentazione metodologica nelle Discipline Progettuali, la verifica tecnico/pratica in Laboratorio e le principali conoscenze tecnologico/merceologiche dei materiali del settore tessile.

Attraverso il percorso multidisciplinare sarà curato anche l'aspetto concettuale integrando la cultura del passato con la sensibilità del futuro.

Indirizzo DESIGN DEL TESSUTO E DELLA MODA		
INSEGNAMENTI	Ore settimanali nel 3° e 4° anno	Ore settimanali nel 5° anno
Discipline progettuali	6	6
Laboratorio del Design	6	8
Chimica dei materiali	2	-
TOTALE	14	14

Competenze in uscita

Al termine del percorso liceale gli studenti hanno competenze per:

- Conoscere ed utilizzare gli elementi costitutivi del linguaggio visuale con particolare riferimento alla forma (*stilizzazione*), il colore (*contesto fisico e simbolico*) e la composizione (i rapporti di ripetibilità);
- Conoscere ed utilizzare le tecniche specifiche del settore (tessitura, stampa, decorazione, modellistica) e le tecniche digitali di manipolazione del disegno e dell'immagine (Adobe Photoshop, Illustrator, CAD);
- Saper ricercare ed analizzare i principali fenomeni del design del tessuto e della moda dal passato all'attualità ;
- Maturare uno stile personale e saper gestire la propria creatività nel costante rapporto progetto/funzionalità/contesto ;
- Organizzare consapevolmente e criticamente un iter progettuale corretto e valido: dall'idea alla verifica del prodotto/tessuto/abito/accessorio moda, anche tramite la realizzazione di campionature e prototipi;
- Raggiungere l'autonomia nella scelta di soluzioni tecnico-operative appropriate per la definizione di un progetto grafico, di un prototipo o di un modello tridimensionale.

Con queste competenze, lo studente potrà inserirsi in tutte le facoltà universitarie, in tutte le accademie statali e private, in tutte le scuole post-diploma e successivamente nei master specifici del settore abbigliamento/arredamento.

Tali competenze, facilmente convertibili anche nel campo dell'attività estetico-artistica, si possono inoltre spendere nelle realtà lavorative specifiche del settore: abbigliamento, accessori moda, maglieria, ricamo, produzione tessile e sta

Curricolo di Discipline Progettuali Design del Tessuto e della Moda per il III anno

Curricolo di Discipline Progettuali Design del Tessuto e della Moda per il III anno

COMPETENZA	CONOSCENZE	ABILITA'	OBIETTIVI	OBIETTIVI MINIMI
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.	Conoscere ed utilizzare gli elementi costitutivi del linguaggio visuale con particolare riferimento alla forma, al colore e alla composizione. Acquisire conoscenze e abilità di base nell'uso di strumenti e tecniche grafico/pittoriche per la rappresentazione dal vero e non. Conoscere i valori significanti e simbolici del colore. Comprendere il rapporto tra percezione cromatica e reazione psicologica. Saper definire una gamma cromatica a tema.	Conoscere e saper utilizzare gli elementi del linguaggio visuale in maniera semplice ma corretta. Usare in modo appropriato le tecniche e gli strumenti.
	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-chiaro-cromatico. 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.	Saper organizzare un sistema decorativo secondo diversi criteri compositivi.	
	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.	Saper organizzare un sistema decorativo secondo diversi criteri compositivi.	
	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 disegnare il figurino per la moda adeguatamente al contesto richiesto: sia esso tecnico e di immagine utilizzando un linguaggio personalizzato (stile). Comprendere il rapporto tra materiali e tecniche di rappresentazione. Conoscenza e applicazione di nuove tecniche grafiche e pittoriche. Acquisire manualità e sveltezza esecutiva.	Saper disegnare il figurino per la moda rispettando le proporzioni utilizzando correttamente almeno una tecnica espressiva.

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.	Saper identificare ed utilizzare le tecniche digitali e di manipolazione del disegno e dell'immagine finalizzate al settore moda.	Conoscere ed utilizzare correttamente gli strumenti digitali di base.
Saper ricercare ed analizzare i principali fenomeni del design	Conoscenza fondata criticamente dei principali movimenti artistico/culturali nel loro rapporto con il tessuto e con il costume.	Saper ricercare ed analizzare i principali fenomeni del design del tessuto e della moda dal passato alla attualità Saper rielaborare in maniera critica e personale i modelli storici analizzati.	Conoscere ed individuare modelli artistici di riferimento per il proprio operare. Saper analizzare e rielaborare prodotti di design o di arte applicata per individuare nuove soluzioni formali applicando in maniera adeguata la teoria della percezione visiva e le tecnologie informatiche.	Conoscere ed individuare modelli artistici di riferimento per il proprio operare in maniera essenziale. Saper rielaborare in maniera semplice ma personale i modelli artistici analizzati.
Valorizzare attitudini e competenze in ambito di Alternanza Scuola-Lavoro	Conoscere le principali figure professionali del settore moda in termini di competenze specifiche, responsabilità e attitudini personali in relazione ai vari ambiti di produzione.	Abilità comunicative sia scritte che orali finalizzate alla descrizione di se' stessi in termini di qualità e caratteristiche personali, capacità e competenze riferite alle professioni del settore tessuto/moda.	Favorire la riflessione in termini di analisi delle peculiarità caratteriali, capacità operative e attitudini in relazione alle competenze e alle responsabilità connesse alle varie figure professionali del settore.	Conoscere le principali figure professionali del settore e le relative competenze.

Alternanza Scuola Lavoro

Il percorso in alternanza è parte integrante dell'intero percorso formativo che prevede:

- Progettazione congiunta e condivisa(coprogettazione)
- Individua e seleziona le competenze e le abilità
- Individua i contributi disciplinari(conoscenze)
- Definisce modalità, strumenti, criteri di accertamento, valutazione degli esiti
- Costruisce il Planning progettuale
- Seleziona le aziende, Enti, imprese, verifica la disponibilità a collaborare nell'ambito del progetto
- Si confronta con Enti, imprese, associazioni per adattare il progetto alle specificità del settore di appartenenza e dei contesti lavorativi

Curricolo di Discipline Progettuali Design del Tessuto e della Moda per il IV anno

COMPETENZA	CONOSCENZE	ABILITA'	OBIETTIVI	OBIETTIVI MINIMI
Saper individuare le corrette procedure di approccio nel rapporto progetto-funzionalità-contesto, nelle diverse finalità relative a prodotti, servizi e produzione.	Il sistema moda.; le tendenze, le stagioni della moda, gli stili di vita, il target, la comunicazione.	Saper allestire una tavola tendenza: - Costruzione del "MOOD" - La Cartella Colore - Il titolo e lo stile del testo Saper individuare i materiali, fibre, colori relativamente alla stagione. Saper finalizzare un progetto al target di riferimento inteso come stile di vita, fascia di mercato ed identità del consumatore.	Saper seguire un iter progettuale corretto e mirato per gli ambiti di applicazione affrontati. Sviluppare la capacità di scelta delle metodologie progettuali e delle tecniche più adatte ad esprimere le proprie idee e la propria personalità. Imparare a progettare: dalle singole fasi dell'iter operativo all'avvio della comprensione del rapporto estetica-funzione-destinatario.	Imparare a progettare: dalle singole fasi dell'iter operativo alla comprensione del rapporto estetica-funzione-destinatario, seppur in maniera non completamente autonoma in tutte le sue fasi.
Saper analizzare ed applicare le procedure relative alla elaborazione progettuale del prodotto di design.	Le fasi della progettazione: definizione del problema progettuale; definizione di varie ipotesi (schizzi , bozzetti, campionature); elaborazione delle proposte sia formale che cromatica; Verifica del percorso (Il feedback e l'errore); Realizzazione dell'elaborato finale; Le varianti cromatiche. Dalla tendenza alla Collezione: le varianti compositive e cromatiche, le tecniche di realizzazione, le campionature e l'ambientazione delle proposte. Le scale di rappresentazione, i metodi di rappresentazione tramite le proiezioni ortogonali e lo sviluppo di solidi/modellistica.	Saper sviluppare, sia a mano che tramite elaborazioni digitali, una collezione di tessuti: dalla definizione del tema alla redazione esecutiva con relative varianti; saper ambientare una proposta progettuale. Saper sviluppare una collezione di accessori moda sia a mano che tramite elaborazioni digitali: dalla ideazione alla rappresentazione tecnica e di immagine.	Saper impostare la progettazione in modo chiaro, esplicito e coerente. Utilizzare correttamente gli strumenti sia a manuali che digitali.	
Saper ricercare ed analizzare i principali fenomeni del design	Conoscenza fondata criticamente dei principali movimenti artistico/culturali nel loro rapporto con il tessuto e con il costume.	Saper ricercare ed analizzare i principali fenomeni del design del tessuto e della moda dal passato alla attualità Saper rielaborare in maniera critica e personale i modelli storici analizzati.	Conoscere ed individuare modelli artistici di riferimento per il proprio operare. Saper analizzare e rielaborare prodotti di design o di arte applicata per individuare nuove soluzioni formali applicando in maniera adeguata la teoria della percezione visiva e le tecnologie informatiche.	Conoscere ed individuare modelli artistici di riferimento per il proprio operare in maniera essenziale. Saper rielaborare in maniera semplice ma personale i modelli artistici analizzati.
Valorizzare attitudini e competenze in ambito di Alternanza Scuola-Lavoro	Conoscenza del layout di un curriculum vitae e di una lettera di presentazione. Gli strumenti di Europass.	Saper stilare/aggiornare un curriculum vitae ed una lettera di presentazione. Saper usare strumenti progettati per il dialogo multiculturale standardizzato e promosso dalla Comunità Europea (C.V. Europass)	Acquisire nuove competenze per agevolare le future scelte professionali.	Saper stilare un C.V. ed una lettera di presentazione in maniera semplice ma corretta.

Curricolo di Discipline Progettuali Design del Tessuto e della Moda per il V anno

COMPETENZA	CONOSCENZE	ABILITA'	OBIETTIVI	OBIETTIVI MINIMI
Saper individuare le corrette procedure di approccio nel rapporto progetto-funzionalità-contesto, nelle diverse finalità relative a prodotti, servizi e produzione.	I trattamenti tessili, i finissaggi, nuove tecnologie, fibre e materiali innovativi, l'eco-sostenibilità.	Saper riconoscere ed utilizzare varie tipologie di tessuti, di tecniche e di materiali, anche innovativi. Sperimentare nuovi percorsi progettuali: dal materiale all'estetica del prodotto.	Potenziare le competenze tecniche/tecnologiche nello sviluppo progettuale. Sensibilizzare alle problematiche connesse alla eco-sostenibilità.	Potenziare le competenze tecniche/tecnologiche nello sviluppo progettuale. Sensibilizzare alle problematiche connesse alla eco-sostenibilità.
Saper sperimentare le tecniche progettuali nei vari ambiti che verranno proposti e nei tempi opportuni.	Varie tipologie di prodotto del settore abbigliamento/ arredamento.	Saper sviluppare, sia a mano che tramite elaborazioni digitali, iter progettuali in vari settori con particolare attenzione alla presentazione ed alla comunicazione del prodotto nel rispetto dei tempi prestabiliti.	Sviluppare l'autonomia progettuale: dalle singole fasi dell'iter operativo alla comprensione del rapporto estetica-funzione-destinatario. Affinare le capacità espositive del proprio progetto: siano esse grafiche, verbali, scritte del proprio progetto.	Sviluppare l'autonomia progettuale: dalle singole fasi dell'iter operativo alla comprensione del rapporto estetica-funzione-destinatario. Affinare le capacità espositive del proprio progetto in maniera adeguata al contesto.
Saper ricercare ed analizzare i principali fenomeni del design	Conoscenza fondata criticamente dei principali movimenti artistico/culturali nel loro rapporto con il tessuto e con il costume.	Saper sviluppare una ricerca artistica individuale o di gruppo finalizzata alla realizzazione di un book cartaceo e/o digitale che contempra i vari aspetti indagati durante il triennio.	Saper individuare modelli artistici di riferimento per la rielaborazione personale di una collezione di tessuti e di moda.	Saper individuare modelli artistici di riferimento per la rielaborazione personale di una collezione di tessuti e di moda, seppur in maniera non completamente autonoma in tutte le sue fasi.
Valorizzare attitudini personali e competenze in ambito di Alternanza Scuola-Lavoro	Come affrontare un colloquio di lavoro nel settore moda: come presentarsi, le informazioni necessarie, le domande più frequenti. La presentazione multimediale: gli strumenti di Microsoft PowerPoint. Il portfolio digitale.	Sapersi preparare per affrontare un colloquio di lavoro. Saper realizzare un portfolio di disegni e progetti utilizzando PowerPoint.	Saper valorizzare le proprie attitudini e le proprie abilità. Potenziare le competenze comunicative verbali, scritte e visive.	Saper valorizzare le proprie attitudini e le proprie abilità. Potenziare le competenze comunicative

Curricolo di Laboratorio Design del Tessuto e della Moda per il III anno.

Competenze	Conoscenze	Abilità	Obiettivi	Obiettivi minimi
<p>. Conoscere e sapere gli elementi fondamentali per la progettazione ed esecuzione di un tessuto semplice.</p>	<p>Studio delle caratteristiche tecniche e rappresentative dell'intreccio.</p> <p>Rappresentazione grafica dell'intreccio-Armatura. Rapporto d'armatura. Il telaio. Il rimettaggio.</p> <p>I tre intrecci fondamentali e derivate.</p> <p>-Tela-Cannellato per trame e ordito regolare e irregolare. Stoia regolare e irregolare.</p> <p>-Saie-Saie a nervatura composta, multipla e operata.</p> <p>-Rasi- Rasi a ripetizione. Rasati e Rasati su fondo allargato.</p> <p>Studio del colore e del materiale della trama e dell'ordito.</p>	<p>Tecnico/pratiche.</p> <p>Saper disegnare un rapporto d'armatura e la ripetibilità.</p> <p>Saper eseguire sul telaio un rimettaggio.</p> <p>Saper disegnare su carta tecnica le armature fondamentali e saperle realizzare a telaio.</p> <p>Saper progettare e realizzare schede tecniche della disposizione dell'ordito e della trama in riferimento ad una gamma cromatica e materica.</p>	<p>Conoscere e sapere gli elementi tecnico-grafici fondamentali per la progettazione di un tessuto semplice e per la sua realizzazione.</p> <p>Acquisire conoscenze e abilità nell'uso degli strumenti per la realizzazione di piccole campionature.</p>	<p>Conoscere gli elementi fondamentali che compongono un tessuto e saperlo disegnare.</p> <p>Saper usare gli strumenti in modo appropriato.</p>
<p>Conoscere le basi della modellistica della gonna e saper realizzare un cartamodello.</p>	<p>Studio delle parti e delle zone anatomiche della figura femminile in relazione alla modellistica.</p> <p>Misure dirette e indirette della modellistica per la gonna.</p>	<p>Saper individuare e riconoscere, con terminologia corretta, su un'immagine di moda le varie parti e zone anatomiche in relazione alla modellistica</p> <p>Saper rilevare misure di circonferenza e di livello per la modellistica della gonna.</p>	<p>Conoscere e sapere, in riferimento ad una taglia, le misure che occorrono per la realizzazione di un cartamodello di una gonna dritta o a ruota e/o a mezza ruota.</p> <p>Saper realizzare un cartamodello.</p>	<p>Conoscere e saper realizzare il tracciato base della gonna dritta e a ruota in Tg.42.</p>

	Studio dei volumi e degli incavi per la modellistica della gonna dritta e a ruota.	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 tintura e della stampa manuale su tessuto	Studio della messa a rapporto del modulo per la stampa su tessuto. I coloranti per la tintura e per la stampa. Varie tecniche di stampa manuale (stampa a blocchi e/o con mascherine) e/o di tintura:	Saper strutturare la composizione dei moduli per la ripetibilità sul tessuto. Saper preparare correttamente i colori per la tintura e la stampa su tessuto. Saper preparare ed eseguire correttamente i vari passaggi per la realizzazione di piccole campionature con le tecniche di stampa manuale e/o tintura.	- Conoscere e saper eseguire correttamente la stampa manuale su tessuto e/o la tintura. Saper adoperare l'attrezzatura per la realizzazione di campionature.	Conoscere e sapere l'iter esecutivo della stampa manuale su tessuto e/o della tintura.
Conoscere e saper usare i mezzi informatici a supporto del laboratorio.	Conoscenza delle funzioni principali del software di indirizzo.	Saper simulare tessuti semplici, cartelle colori e materiali.	Conoscere e saper adoperare in modo appropriato i mezzi informatici più idonei per la simulazione dei prototipi.	Conoscere e saper adoperare i mezzi informatici per la simulazione di prototipi.

Curricolo di Laboratorio Design del Tessuto e della Moda per il IV anno.

Competenze	Conoscenze	Abilità	Obiettivi	Obiettivi minimi
<p>Conoscenza della terminologia tecnica e della metodologia di presa delle misure per la modellistica del corpetto e dell'abito..</p> <p>Conoscere e sapere la tecnica modellistica di costruzione dello schema e del tracciato del corpetto e dell'abito.</p>	<p>Modellistica del corpetto: Studio dei volumi e degli incavi del busto. Tecniche di rilevazione delle misure modellistiche per il corpetto. Schema e tracciato base del corpetto.</p>	<p>Saper individuare e riconoscere i volumi e gli incavi del busto. Saper rilevare, con metodo e strumenti appropriati, sul corpo umano misure corporee. Saper adoperare la tabella taglie delle misure indirette. Saper eseguire in tg.42 lo schema del corpetto e il tracciato base. Saper eseguire la messa in carta velina ed eventuali correzioni.</p>	<p>Riconoscere con la terminologia tecnica appropriata le diverse parti del corpo. Conoscere e sapere, in riferimento ai volumi del busto, eseguire lo schema e il tracciato base del corpetto e la realizzazione in carta velina.</p>	<p>Conoscere e sapere eseguire lo schema e il tracciato base del corpetto e la messa in carta velina.</p>
	<p>Modellistica dell'abito: Schema e tracciato base dell'abito intero.</p>	<p>Saper eseguire in tg.42 lo schema e il tracciato base dell'abito intero Saper eseguire la messa in carta velina ed eventuali correzioni.</p>	<p>. Conoscere e sapere eseguire lo schema e il tracciato base dell'abito Tg.42 e la messa in carta velina.</p>	<p>Conoscere e sapere eseguire lo schema e il tracciato base dell'abito Tg.42.</p>
	<p>Le maniche : Individuazione dei punti di riferimento per la costruzione della manica classica; Tracciato base della manica classica.</p>	<p>Saper eseguire lo schema, il tracciato base della manica classica tg.42 e la relativa messa in carta velina.</p>	<p>Saper eseguire lo schema e il tracciato base della manica classica tg 42 e la relativa messa in carta velina.</p>	<p>Conoscere e saper eseguire lo schema e il tracciato base della manica classica tg. 42.</p>

Competenze	Conoscenze	Abilità	Obiettivi	Obiettivi minimi
Conoscere e saper progettare con un iter tecnico-operativo corretto e consapevole un tessuto semplice.	Conoscere le fasi tecnico progettuali per la realizzazione di un tessuto semplice in riferimento alle tendenze moda studiate nella disciplina di progettazione.	Saper progettare correttamente e realizzare tessuti semplici riferiti ad una tendenza moda: -Gamma cromatica e materica. -Scelta delle armature. -Schede tecnico-grafiche della disposizione della trama e dell'ordito. -Lettura dell'effetto di colore in trama e ordito. -Realizzazione di piccole campionature.	Conoscere e sapere l'iter progettuale per la realizzazione di un tessuto semplice. Acquisire conoscenze e abilità nell'uso degli strumenti per la realizzazione di piccole campionature.	Saper l'iter progettuale per la realizzazione di un tessuto semplice e saper adoperare gli strumenti per la realizzazione di piccole campionature.
Conoscere e saper le caratteristiche tecniche e merceologiche di alcuni tessuti per abbigliamento.	Conoscere i principali tessuti per abbigliamento: -Batista; Chiffon; Mussola; Organza; Vichy; Denim; Tweed; Pied de poule; Principe di Galles; Rasatello.	Eseguire delle schede che mettono in evidenza le caratteristiche tecniche e merceologiche dei principali tessuti per abbigliamento.	Saper le caratteristiche tecniche e merceologiche di alcuni tessuti per abbigliamento.	Saper le caratteristiche tecniche di alcuni tessuti per abbigliamento.
Conoscere e sapere la tecnica e la metodologia esecutiva della stampa serigrafica su tessuto.	Forma di stampa filtrante: la serigrafia con tecnica della fotoincisione.	Saper preparare ed eseguire correttamente i vari passaggi per la realizzazione di piccole campionature con la tecnica di stampa serigrafica.	- Conoscere e saper eseguire correttamente la stampa serigrafica. Saper adoperare l'attrezzatura per la realizzazione di campionature.	Conoscere e sapere l'iter esecutivo della stampa serigrafica.
Conoscere e saper usare i mezzi informatici a supporto del laboratorio.	Conoscenza delle funzioni dei software di sezione.	Saper simulare tessuti semplici, cartelle colori e materiali.	Conoscere e saper adoperare in modo appropriato i mezzi informatici più idonei per la simulazione dei prototipi.	Saper adoperare i mezzi informatici per la simulazione di prototipi.

Curricolo di Laboratorio Design del Tessuto e della Moda per il V anno.

Competenze	Conoscenze	Abilità	Obiettivi	Obiettivi minimi
Conoscere e sapere le procedure tecniche e rappresentative di un tessuto operato Jacquard.	Conoscere le caratteristiche tecniche e rappresentative di alcuni tessuti operati Jacquard: Tela doppia operata; Broccato in trama; Semplice operato.	Saper eseguire, in riferimento alle caratteristiche tecniche, la messa in carta tecnica di un tessuto operato Jacquard. Saper l'iter tecnico/pratico per la realizzazione di piccole campionature.	Conoscere le caratteristiche tecniche di un tessuto operato Jacquard. Saper progettare e realizzare un tessuto operato jacquard.	Conoscere le caratteristiche tecniche di un tessuto operato Jacquard e saperlo progettare.
Conoscenza della terminologia tecnica e della metodologia di presa delle misure per la modellistica del pantalone. Conoscere e sapere la tecnica modellistica di costruzione dello schema e del tracciato del pantalone.	Modellistica del pantalone: Studio volumetrico del pantalone e presa delle misure. Analisi del pantalone aderente e classico.	Saper rilevare, con metodo e strumenti appropriati, misure di circonferenza e di livello per la modellistica del pantalone. Saper eseguire il tracciato base e la messa in carta velina del pantalone classico Tg.42	Conoscenza dei volumi del pantalone e della tecnica di presa delle misure. Conoscere e sapere eseguire il tracciato base del pantalone e il trasporto in carta velina.	Conoscere e sapere eseguire il tracciato base del pantalone.
Conoscenza delle tecniche e dei mezzi per la realizzazione di prototipi di settore e anche la realizzazione di un portfolio.	Conoscere e approfondire le tecniche e i mezzi per la realizzazione di prototipi di settore .	Saper realizzare con le tecniche appropriate e con iter esecutivi corretti prototipi di settore.	Conoscere e saper adoperare, in autonomia, i mezzi e le tecniche più idonee per la realizzazione di prototipi di settore.	Conoscere e saper adoperare i mezzi e le tecniche più idonee per la realizzazione di prototipi di settore.
Conoscere e saper usare i mezzi informatici a supporto del laboratorio.	Conoscenza e approfondimento delle funzioni del software Pointcarrè e Photoshop.	Saper realizzare carte tecniche, cartelle colori, lucidi, per la simulazione di prototipi.	Conoscere e saper adoperare in modo appropriato e autonomo i mezzi informatici più idonei per la simulazione dei prototipi.	Saper adoperare i mezzi informatici per la simulazione di prototipi.

DIPARTIMENTO DI DESIGN Classi III, IV, V GRIGLIA DI VALUTAZIONE DIS.PROGETTUALI E LABORATORIO

III ANNO	DESCRIPTORI	LIVELLO DI VALUTAZIONE	PUNTEGGIO ATTRIBUITO AL DESCRIPTORE		
CONOSCENZE	Conoscenze di base del linguaggio visuale, tecnico specifico e delle tecniche operative con cenni storici e tecnologici.	Pressochè assente	1		voto finale
		Debole e incompleta	1,5		
		Presente in misura quasi sufficiente	2		
		Presente in misura adeguata	2,5		
ABILITA'	Abilità espressiva, grafica/pratica/digitale. Metodologia adeguata alle indicazioni operative richieste	Pressochè assente	1		voto finale
		Presente in misura insufficiente	1,5		
		Presente in misura incompleta	2		
		Presente in misura sufficiente	2,5		
COMPETENZE	Capacità organizzative nello svolgimento del lavoro nel rispetto dei tempi assegnati	Pressochè assente	1		
		Debole e incompleta	2		
		Presente in misura adeguata	3		
		Presente in misura completa	4		

VI e V ANNO	DESCRIPTORI	LIVELLO DI VALUTAZIONE	PUNTEGGIO ATTRIBUITO AL DESCRIPTORE		
CONOSCENZE	Conoscenze del linguaggio tecnico/storico e delle tecniche operative	Pressochè assente	1		voto finale
		Debole e incompleta	1,5		
		Presente in misura quasi sufficiente	2		
		Presente in misura adeguata	2,5		
ABILITA'	Abilità espressiva, grafica/digitale e di analisi e di aderenza alla traccia	Pressochè assente	1		voto finale
		Presente in misura insufficiente	1,5		
		Presente in misura incompleta	2		
		Presente in misura sufficiente	2,5		
COMPETENZE	Capacità ideative, creative, operative e tecnico-progettuali. Autonomia operativa.	Pressochè assente	1		
		Debole e incompleta	2		
		Presente in misura adeguata	3		
		Presente in misura completa	4		

