



## 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	-
<b>TOTALE</b>	<b>14</b>	<b>14</b>

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

<b>Saper identificare ed usare tecniche e tecnologie adeguate alla definizione del progetto grafico</b>	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.	<b>Saper identificare ed utilizzare le tecniche digitali e di manipolazione del disegno e dell'immagine finalizzate al settore moda.</b>	Conoscere ed utilizzare correttamente gli strumenti digitali di base.
<b>Saper ricercare ed analizzare i principali fenomeni del design</b>	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.	<b>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.</b>	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.
<b>Valorizzare attitudini e competenze in ambito di Alternanza Scuola-Lavoro</b>	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.	<b>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.</b>	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
<b>Saper individuare le corrette procedure di approccio nel rapporto progetto-funzionalità-contesto, nelle diverse finalità relative a prodotti, servizi e produzione.</b>	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.	<b>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.</b>	<b>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.</b>
<b>Saper analizzare ed applicare le procedure relative alla elaborazione progettuale del prodotto di design.</b>	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.	<b>Saper impostare la progettazione in modo chiaro, esplicito e coerente. Utilizzare correttamente gli strumenti sia a manuali che digitali.</b>	
<b>Saper ricercare ed analizzare i principali fenomeni del design</b>	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.	<b>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.</b>	<b>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.</b>
<b>Valorizzare attitudini e competenze in ambito di Alternanza Scuola-Lavoro</b>	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)	<b>Acquisire nuove competenze per agevolare le future scelte professionali.</b>	<b>Saper stilare un C.V. ed una lettera di presentazione in maniera semplice ma corretta.</b>

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

COMPETENZA	CONOSCENZE	ABILITA'	OBIETTIVI	OBIETTIVI MINIMI
<b>Saper individuare le corrette procedure di approccio nel rapporto progetto-funzionalità-contesto, nelle diverse finalità relative a prodotti, servizi e produzione.</b>	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.	<b>Potenziare le competenze tecniche/tecnologiche nello sviluppo progettuale.</b> <b>Sensibilizzare alle problematiche connesse alla eco-sostenibilità.</b>	<b>Potenziare le competenze tecniche/tecnologiche nello sviluppo progettuale.</b> <b>Sensibilizzare alle problematiche connesse alla eco-sostenibilità.</b>
<b>Saper sperimentare le tecniche progettuali nei vari ambiti che verranno proposti e nei tempi opportuni.</b>	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.	<b>Sviluppare l'autonomia progettuale: dalle singole fasi dell'iter operativo alla comprensione del rapporto estetica-funzione-destinatario.</b> <b>Affinare le capacità espositive del proprio progetto: siano esse grafiche, verbali, scritte del proprio progetto.</b>	<b>Sviluppare l'autonomia progettuale: dalle singole fasi dell'iter operativo alla comprensione del rapporto estetica-funzione-destinatario.</b> <b>Affinare le capacità espositive del proprio progetto in maniera adeguata al contesto.</b>
<b>Saper ricercare ed analizzare i principali fenomeni del design</b>	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.	<b>Saper individuare modelli artistici di riferimento per la rielaborazione personale di una collezione di tessuti e di moda.</b>	<b>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.</b>
<b>Valorizzare attitudini personali e competenze in ambito di Alternanza Scuola-Lavoro</b>	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.	<b>Saper valorizzare le proprie attitudini e le proprie abilità.</b> <b>Potenziare le competenze comunicative verbali, scritte e visive.</b>	<b>Saper valorizzare le proprie attitudini e le proprie abilità.</b> <b>Potenziare le competenze comunicative</b>

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

Competenze	Conoscenze	Abilità	Obiettivi	Obiettivi minimi
. Conoscere e sapere gli elementi fondamentali per la progettazione ed esecuzione di un tessuto semplice.	<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>
Conoscere le basi della modellistica della gonna e saper realizzare un cartamodello.	<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	
<b>CONOSCENZE</b>	Conoscenze di base del linguaggio visuale, tecnico specifico e delle tecniche operative con cenni storici e tecnologici.	Pressochè assente	1		
		Debole e incompleta	1,5		
		Presente in misura quasi sufficiente	2		
		Presente in misura adeguata	2,5		
<b>ABILITA'</b>	Abilità espressiva, grafica/pratica/digitale. Metodologia adeguata alle indicazioni operative richieste	Pressochè assente	1		<b>voto finale</b>
		Presente in misura insufficiente	1,5		
		Presente in misura incompleta	2		
		Presente in misura sufficiente	2,5		
<b>COMPETENZE</b>	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	
<b>CONOSCENZE</b>	Conoscenze del linguaggio tecnico/storico e delle tecniche operative	Pressochè assente	1		
		Debole e incompleta	1,5		
		Presente in misura quasi sufficiente	2		
		Presente in misura adeguata	2,5		
<b>ABILITA'</b>	Abilità espressiva, grafica/digitale e di analisi e di aderenza alla traccia	Pressochè assente	1		<b>voto finale</b>
		Presente in misura insufficiente	1,5		
		Presente in misura incompleta	2		
		Presente in misura sufficiente	2,5		
<b>COMPETENZE</b>	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		

