

[U3.9] DESIGNER E PROGETTISTA DI MODA**Descrizione sintetica:**

Il Designer e progettista di moda, disegna in autonomia, sulla base dell'osservazione delle tendenze e della propria creatività, idee progettuali di nuovi capi di abbigliamento ed accessori curando, attraverso tecniche di disegno manuale ed assistito dal computer, la realizzazione del figurino e la successiva definizione della collezione moda, sviluppando il cartamodello e la prototipazione ed identificando i requisiti di messa in produzione.

SISTEMI DI REFERENZIAMENTO	
Sistema di riferimento	Denominazione
Settore economico-professionale (S.E.P.)	Tessile, abbigliamento, calzaturiero e sistema moda
Area/e di Attività (AdA) del Repertorio nazionale delle qualificazioni regionali a cui il profilo afferisce	8.135.400 - Ideazione stilistica di prodotti di abbigliamento e per la casa
Livello E.q.f.	6
Posizione classificatoria ISTAT CP 2011	2.5.5.1.3 - Disegnatori di moda
Posizione/i classificatoria/e ISTAT ATECO 2007	13.92.10 - Confezionamento di biancheria da letto, da tavola e per l'arredamento 14.11.00 - Confezione di abbigliamento in pelle e similpelle 14.12.00 - Confezione di camici, divise ed altri indumenti da lavoro 14.13.10 - Confezione in serie di abbigliamento esterno 14.13.20 - Sartoria e confezione su misura di abbigliamento esterno 14.14.00 - Confezione di camicie, T-shirt, corsetteria e altra biancheria intima 14.19.10 - Confezioni varie e accessori per l'abbigliamento 14.19.29 - Confezioni di abbigliamento sportivo o di altri indumenti particolari 14.20.00 - Confezione di articoli in pelliccia

UNITÀ DI COMPETENZA – Ricerca ideativa capi collezione moda**RISULTATO ATTESO DALL'ESERCIZIO DELLA COMPETENZA**

Sviluppare in autonomia proposte di nuovi capi di abbigliamento e/o adattamenti di capi esistenti sulla base dell'analisi delle tendenze stilistiche, dell'evoluzione dei materiali e delle caratteristiche del mercato di riferimento

LIVELLO E.q.f.: 6**CONOSCENZE**

- Storia degli stili e della moda
- Ciclo di progettazione e produzione nel settore tessile/abbigliamento moda
- Principi di marketing della moda
- Merceologia tessile e principali materiali innovativi
- Principi di sociologia della moda e del costume
- Teoria e tecniche della comunicazione moda
- Giornalismo di moda editoriale, televisivo e dei media digitali: analisi e redazione
- Inglese tecnico di settore

ABILITA'

- Comprendere ed interpretare riferimenti culturali, abitudini, stili di vita e bisogni di persone e gruppi sociali
- Acquisire informazioni sulle tendenze della moda ed i nuovi tratti stilistici, analizzando le fonti del settore
- Identificare le caratteristiche tecnologiche ed economiche dei prodotti presenti sul mercato
- Riconoscere gli ambiti di consumo del prodotto da sviluppare, sulla base delle tendenze e dei bisogni rilevati
- Reinterpretare i capi esistenti apportando adattamenti e migliorie, sulla base delle tendenze di moda
- Elaborare idee progettuali di nuovi capi di abbigliamento ed accessori

INDICATORI DI VALUTAZIONE DEL POSSESSO DELLA COMPETENZA

Impostare il processo di ricerca ideativa con riferimento ad una tipologia di prodotto di abbigliamento, giungendo alla definizione di ipotesi di sviluppo sulla base delle tendenze e dei bisogni rilevati

PRESTAZIONE MINIMA ATTESA IN ESITO ALLA VALUTAZIONE

Individuazione, analisi ed interpretazione creativa delle fonti informative rilevanti relative alle tendenze stilistiche, all'evoluzione dei materiali ed alle caratteristiche dei mercati

MODALITÀ DI VALUTAZIONE DEL POSSESSO DELLA COMPETENZA

Audizione, colloquio tecnico e/o prova prestazionale

UNITÀ DI COMPETENZA – Rappresentazione grafica dei capi della collezione moda**RISULTATO ATTESO DALL'ESERCIZIO DELLA COMPETENZA**

Tradurre in autonomia le proposte di nuovi capi di abbigliamento e/o di adattamento di capi esistenti nel figurino di moda, utilizzando tecniche di disegno manuale ed assistito da computer e redigendo la documentazione tecnica e morfologica del prodotto

LIVELLO E.q.f.: 6**CONOSCENZE**

- Principi di anatomia umana
- Disegno della figura umana secondo i canoni del figurino di moda
- Tecniche di *visual graphic design*
- Metodi e tecniche di creazione e disegno dei figurini di moda
- Software di progettazione nel settore tessile/abbigliamento e di rappresentazione grafica bi/tri-dimensionale
- Inglese tecnico di settore

ABILITA'

- Tradurre le intuizioni stilistiche in soluzioni estetiche
- Sagomare bozzetti e foggare modelli attraverso tecniche grafiche tradizionali e digitali
- Sviluppare il disegno stilizzato del figurino riconducendo a sintesi le caratteristiche estetiche, funzionali e tecnico-produttive
- Redigere la documentazione tecnica e morfologica del prodotto

INDICATORI DI VALUTAZIONE DEL POSSESSO DELLA COMPETENZA

Sviluppare, sulla base di una idea-progetto, il disegno stilizzato del figurino moda, redigendo la relativa documentazione tecnica

PRESTAZIONE MINIMA ATTESA IN ESITO ALLA VALUTAZIONE

Figurino moda, disegnato applicando tecniche manuali ed assistite da computer e corredato da indicazioni sulla documentazione tecnica

MODALITÀ DI VALUTAZIONE DEL POSSESSO DELLA COMPETENZA

Audizione, colloquio tecnico e/o prova prestazionale

UNITÀ DI COMPETENZA – Definizione delle caratteristiche della collezione moda e razionalizzazione dei parametri di produzione**RISULTATO ATTESO DALL'ESERCIZIO DELLA COMPETENZA**

Definire in autonomia le caratteristiche funzionali e tecniche del capo campione/collezione moda e le specifiche di messa in produzione, sviluppando il cartamodello ed effettuando la prototipazione e le verifiche di vestibilità e funzionalità

LIVELLO E.q.f.: 6**CONOSCENZE**

- Caratteristiche morfologiche e strutturali dei materiali: proprietà e comportamenti in lavorazione
- Principali macchine di lavorazione artigianali ed industriali
- Principali metodi di lavorazione del capo
- Principi e metodi di disegno tecnico del cartamodello
- Principali tecniche di taglio e confezione
- Principi di ricamo e decorazione di prodotti tessili
- Principi di *marketing* e *budgeting*

ABILITA'

- Scegliere i tessuti ed i materiali per la consulenza di immagine del capo campione e della collezione alta moda e *pret-à-porter*
- Determinare la *palette* di colori, tessuti e filati secondo i tratti stilistici
- Individuare gli accessori da coordinare ai capi collezione moda secondo la linea e lo stile creati
- Definire le caratteristiche funzionali e tecniche dei prodotti
- Sviluppare un cartamodello, acquisendo le misure di un individuo, evidenziando le differenti posizioni anatomiche ed individuando il capo di vestiario più adatto
- Realizzare la prototipazione dei capi campione della collezione moda
- Realizzare prove di vestibilità e funzionalità dei capi campione
- Individuare le lavorazioni di finitura più appropriate a rifinire ed ornare il capo
- Stabilire standard di conformità tecnico-qualitativa, nel rispetto dei vincoli produttivi e commerciali
- Identificare i requisiti di messa in produzione dei capi della collezione moda e delle relative condizioni di fabbricazione (scheda tecnica)
- Determinare il costo dei fattori produttivi e sviluppare preventivi
- Razionalizzare i parametri di progettazione delle collezioni sulla base delle indicazioni della produzione

INDICATORI DI VALUTAZIONE DEL POSSESSO DELLA COMPETENZA

Sulla base del figurino di moda, delle caratteristiche anatomiche dell'individuo e dell'insieme di vincoli tecnici dati, sviluppare il cartamodello ed impostare le operazioni per la realizzazione del prototipo e la definizione dei requisiti di messa in produzione

PRESTAZIONE MINIMA ATTESA IN ESITO ALLA VALUTAZIONE

Cartamodello sviluppato in coerenza con le specifiche e definizione delle operazioni necessarie alla prototipazione ed alla messa in produzione

MODALITÀ DI VALUTAZIONE DEL POSSESSO DELLA COMPETENZA

Audizione, colloquio tecnico e/o prova prestazionale