

Istituto "Blaise Pascal"

*(Liceo delle Scienze umane con opzione economico sociale e orientamento sportivo
Servizi per la sanità e l'assistenza sociale con curvatura musicale,
Liceo artistico con indirizzo Arti figurative e Design Moda)*



Scuola Superiore Paritaria
ai sensi dell'art.1 comma 2 della legge 10/03/00 n. 62
Via Don Minzoni, 57
distaccamento: Via Ischia 1
27058 – Voghera (PV)
tel e fax 0383/649171
e-mail: voghera@istitutobpascal.it
www.istitutobpascal.it



Progettazione didattica annuale

MATERIA: DISCIPLINE DESIGN MODA

Indirizzo: Liceo Artistico Design moda

Classe: III

Docente: Martina Carosella

Anno scolastico: 2024/25

ORGANIZZAZIONE PROCESSO INSEGNAMENTO/APPRENDIMENTO

Obiettivi

Conoscere e saper gestire i processi progettuali e creativi inerenti al design moda. Analizzare le sfilate di moda e analizzare i trend delle stagioni correnti e future. Comprendere ed assimilare il progetto creativo della moda e sviluppare una collezione dalla fase uno alla realizzazione del book di presentazione. Saper delimitare l'exkursus storico che illustra la storia del costume e le principali caratteristiche stilistiche delle creazioni più rappresentative delle epoche storiche proposte.

Metodologie didattiche

Lezioni frontali di teoria e laboratorio progettuale

Strumenti

Il prodotto moda- Luisa Ghibellini e Carmela Beatrice, Il tempo del vestire 1- Raffaella Di Iorio, Luisa Benatti Scarpelli, dispense fornite dalla docente, appunti, riviste di settore, video, film, sfilate e visite

Valutazione

Valutazioni scritte e pratiche, contribuiranno alla valutazione finale anche la valutazione delle esercitazioni ed i progetti di laboratorio svolte durante il corso dell'anno, il rispetto dei tempi e dei modi delle consegne assegnate

Contenuti

Unità di apprendimento n.1: IL SETTORE TESSILE ABBIGLIAMENTO - Settembre

- ✓ *Il settore tessile abbigliamento: Le dinamiche socio-culturali del fenomeno moda, i temi di tendenza, le fiere del settore T/A, le categorie stilistiche di prodotto: Prêt-à-porter et Haute Couture, le professioni della moda e le macro aree dell'organizzazione aziendale.*
- ✓ *Il processo creativo*
- ✓ *Analisi e tendenze delle Fashion week di New York, Londra, Milano e Parigi in contemporanea ed analisi dei trend delle stagioni*
- ✓ *Brand e art director*
- ✓ *Storia del costume: Il costume mesopotamico - Sumeri, Assiri, Babilonesi e Persiani*

Unità di apprendimento n.2: DALL'ARTIGIANATO ALL'INDUSTRIA/ BASI DISEGNO - Ottobre

- ✓ *La piramide della moda: conoscere i diversi livelli di posizionamento e i criteri di suddivisione dei brand della moda nel modello piramidale*
- ✓ *Le origini del Made in Italy nei protagonisti del Novecento, la tradizione dell'artigianato artistico nella storia, il recupero delle lavorazioni legate al territorio, il successo del prêt-à-porter nella filiera produttiva italiana.*
- ✓ *Disegno: Canoni proporzionali antichi e moderni, La figura statica, la griglia modulare 1/9, il manichino.*
- ✓ *Storia del costume: Il costume egizio, il costume semitico (Ebrei e Fenici)*

Unità di apprendimento n.3: LA MODA SOSTENIBILE /LA GONNA - Novembre

- ✓ *La moda sostenibile: Gli scenari della Green economy e della sostenibilità ambientale.*
- ✓ *La gonna: modello base, particolari tecnici, sartoriali e linguaggio specifico.*
- ✓ *Le regole tecniche per la rappresentazione della gonna in piano.*
- ✓ *Le varianti di modello di gonna in relazione a stile e tendenze.*
- ✓ *Il concetto di stile: formale, elegante, casual e fantasia.*
- ✓ *Le tecniche di rappresentazione per visualizzare la gonna sulla figura intera e dalla vita in giù.*
- ✓ *Evoluzione storica della gonna*
- ✓ *Storia del costume: Il costume egeo (Cretesi e Micenei)*

Unità di apprendimento n.4: COLORE E DISEGNO TECNICO PROGETTUALE- Dicembre

- ✓ *La percezione visiva: le leggi del colore: colore luce e colore pigmento. Metodo colore: RGB - CMYK, Pantone Matching System. Il cerchio cromatico di Itten, i sette contrasti cromatici, i movimenti del colore, coloranti e pigmenti, nome e significato dei colori, I temi cromatici di ispirazione per la moda*
- ✓ *Il moodboard e la cartella colore: la gestione della palette colore con gli strumenti informatici.*
- ✓ *Disegno tecnico e progettuale: le regole tecniche per il disegno geometrico e artistico, gli enti geometrici fondamentali, le figure piane e solide, l'immagine coordinata e il packaging, I metodi di rappresentazione: proiezioni ortogonali, proiezioni ortogonali di semplici accessori moda, i metodi di rappresentazione: proiezioni assonometriche, rappresentazione assonometrica di accessori moda, elementi fondamentali della prospettiva, i metodi di rappresentazione: proiezioni prospettiche, lo spazio prospettico.*
- ✓ *Storia del costume: Il costume greco*

Unità di apprendimento n.5: TEXTURE E PATTERN - Gennaio

- ✓ *Motivi decorativi e tecniche di rappresentazione: evoluzione iconografica della decorazione.*
- ✓ *Elementi della decorazione: forma e figura. Le figure geometriche primarie: moduli e reticoli.*
- ✓ *Il pattern e le regole della composizione.*
- ✓ *Motivi decorativi modulari a sviluppo lineare e a saturazione.*

- ✓ *Le regole della composizione decorativa: riga e gruppo. Ritmo regolare, sinuoso, spezzato, densità e rarefazione. I rapporti compositivi: continuo, saltato, speculare, piazzato. Strumenti e tecniche grafico-pittoriche finalizzate alla rappresentazione delle superfici tessili.*
- ✓ *Storia del costume: Il costume etrusco e il costume romano*

Unità di apprendimento n.6: IL PANTALONE -Febbraio

- ✓ *Evoluzione storica del pantalone*
- ✓ *Il pantalone base: il pantalone: modello base, particolari tecnici, sartoriali e linguaggio specifico. Le regole tecniche per la rappresentazione del pantalone in piano . Linee e modelli di pantalone ampio*
- ✓ *Le tecniche di rappresentazione grafica per visualizzare il pantalone sulla figura intera e dalla vita in giù.*
- ✓ *Storia del costume: Il costume bizantino*

Unità di apprendimento n.7: L'ABITO - Marzo

- ✓ *Evoluzione storica dell'abito*
- ✓ *L'abito: modello base, particolari tecnici, sartoriali e linguaggio specifico. Le regole tecniche per la rappresentazione dell'abito in piano.*
- ✓ *Linee e modelli di abito elegante: Il concetto di stile: formale, elegante, casual e fantasia.*
- ✓ *Linee e modelli di abito casual- Le tecniche di rappresentazione grafica per visualizzare l'abito sulla figura intera.*
- ✓ *Linee e modelli di abito fantasia*
- ✓ *Storia del costume: Il costume altomedievale - longobardi, carolingi, il periodo ottoniano*

Unità di apprendimento n.8: IL CORPETTO - Aprile

- ✓ *Evoluzione storica del corpetto.*
- ✓ *Il corpetto: modello base, particolari tecnici, sartoriali e linguaggio specifico.*
- ✓ *Le regole tecniche per la rappresentazione del corpetto in piano.*
- ✓ *Le varianti di modello di corpetto in relazione a stile e tendenze.*
- ✓ *Il concetto di stile: formale, elegante, casual e fantasia.*
- ✓ *Le tecniche di rappresentazione grafica per visualizzare il corpetto sulla figura intera e piano americano.*
- ✓ *Le tecniche artistiche per la rappresentazione delle qualità estetiche di tessuti e decorazioni.*
- ✓ *Storia del costume: Il costume extraeuropeo*

Unità di apprendimento n.9: PROGETTO FINALE - Maggio

- ✓ *Progettazione di una collezione finale, dal moodboard al book di presentazione*

Obiettivi minimi di apprendimento

Saper gestire i processi progettuali e creativi inerenti al design moda, saper riconoscere i trend delle stagioni correnti e future attraverso le sfilate. Utilizzare il metodo creativo e sviluppare una collezione dalla fase uno alla realizzazione del book di presentazione. Saper delimitare l'excursus storico che illustra la storia del costume e le principali caratteristiche stilistiche delle creazioni più rappresentative delle epoche storiche proposte.