

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: IV LM

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 2- 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: RIPASSO - Settembre

- ✓ Ripasso : Il settore tessile abbigliamento, 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, il pantone
- ✓ Analisi e tendenze delle Fashion week di New York, Londra, Milano e Parigi in contemporanea ed analisi dei trend delle stagioni

Unità di apprendimento n.2: METODOLOGIA - Ottobre

- ✓ Metodologia della progettazione moda: conoscere e comprendere tutte le fasi della metodologia della progettazione del design moda, dalla definizione del problema progettuale alla generazione del concept, dallo sviluppo creativo dei prodotti ai definitivi di progetto, sino alla relazione illustrativa dell'intero iter progettuale
- ✓ Vestire la figura
- ✓ La progettazione creativa - fasi di progetto
- ✓ Iter progettuale e timing
- ✓ Storia del costume: Il costume Medioevale Il costume romanico e gotico

Unità di apprendimento n.3: MODA SOSTENIBILE/ IL CORPETTO- Novembre

- ✓ La moda sostenibile: gli scenari della Green economy e della sostenibilità ambientale.
- ✓ Evoluzione storica del corpetto.
- ✓ Il corpetto base: Le regole tecniche per la rappresentazione del corpetto in piano
- ✓ Linee e modelli di corpetto, Il concetto di stile: formale, elegante, casual e fantasia
- ✓ Linee e modelli di corsetto- Le tecniche di rappresentazione grafica per visualizzare il corpetto sulla figura intera
- ✓ Storia del costume: Il costume rinascimentale - Il Quattrocento italiano

Unità di apprendimento n.4: LA CAMICIA - Dicembre

- ✓ Evoluzione storica della camicia
- ✓ La camicia, modello base, particolari tecnici, sartoriali e linguaggio specifico. Le regole tecniche per la rappresentazione della camicia in piano
- ✓ Linee e modelli di camicia elegante- Il concetto di stile: formale, elegante, casual e fantasia.
- ✓ Linee e modelli di camicia casual
- ✓ Linee e modelli di camicia fantasia
- ✓ Storia del costume: Il Quattrocento europeo

Unità di apprendimento n.5: DISEGNO TECNICO E PLAT- Gennaio

- ✓ Disegno tecnico - schede di prodotto- Plat
- ✓ Storia del costume: Il Cinquecento italiano

Unità di apprendimento n.6: FASHION MARKETING - Febbraio

- ✓ Fashion marketing, il sistema e la filiera moda, il ciclo della moda, segmentazione dell'offerta, diversi tipi di consumatori, piramide dei bisogni di Maslow, il marketing strategico, definizione dei mercati, scelta dei media
- ✓ Figurino: utilizzo di metodi e tecniche per la rappresentazione di figurini di stile proporzionati.
- ✓ Illustrazione per la moda
- ✓ Storia del costume: Il costume barocco - il Seicento italiano

Unità di apprendimento n.7: LA GIACCA/ GLI ACCESSORI MODA- Marzo

- ✓ La giacca base - disegno in piano, scheda tecnica, modelli di giaccone
- ✓ Evoluzione storica della giacca
- ✓ Evoluzione degli accessori nel Novecento
- ✓ Il settore calzatura e pelletteria

- ✓ *Storia del costume: il costume del Settecento- lo stile reggenza, lo stile rococò, l'abbigliamento durante il regno di Luigi XIV, il Settecento veneziano, la Rivoluzione francese*

Unità di apprendimento n.8: GRAFICA PER LA MODA- Aprile

- ✓ *Strumenti e metodi base dei software di grafica*

Unità di apprendimento n.9: PORTFOLIO MODA- Maggio

- ✓ *PROGETTO FINALE*

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.