

PIANO FORMATIVO DEFINITIVO 4° OPA – ANNO 2022/2023

PRG (PROGETTAZIONE DEL PRODOTTO)

-Come disegnate?

Serie di schizzi dalle sfilate , in aula, per testare la capacità grafica di ognuno e determinare il livello di preparazione iniziale della classe

- Visione delle sfilate in aula per incominciare ad introdurre il concetto di stile e trend, progettazione e tempistiche della moda

-Che cosa è un figurino di moda e a cosa serve

- Figurino tecnico ,Caratteristiche

-- Differenza tra figurino atto ad esprimere un modello tecnicamente e un figurino atto ad essere utilizzato per illustrazione

- Esercitazione di esecuzione figurini a tempo, in modo da velocizzare la mano

-Esercitazioni di copiatura di capo dal vero, dalle fotografie,
dai video sfilate, per imparare a cogliere i particolari costruttivi e allenare l'occhio a cogliere le caratteristiche costruttive dei capi (
tali, pince, tasche,
cuciture

- Esercitazione su come si rappresentano graficamente i colli dei capospalla

- Differenza tra fast fashion, collezioni pret a porter, alta moda, ultra fast fashion.

-Spiegazione delle tempistiche e metodologie di progettazione per ognuno dei settori citati

- Metodi di progettazione per le varie categorie e settori della moda: differenze e simulazione tra progettazione in un ufficio di fast fashion, ultra fast fashion, di collezione pret a porter, di alta moda

- Tempistiche e metodi della progettazione: simulazione di collezione pret a porter

- Tempistiche e metodi della progettazione:
simulazione di collezione fast fashion

- Esercitazione a tempo nella rappresentazione di un capo di moda (35 minuti)

- Esercitazione basata sulla memorizzazione veloce dei particolari di una collezione

- Effettiva progettazione partendo da un input creativo , sviluppo di una idea progettuale secondo uno schema aziendale

- Significato dei termini moda

- Come fare ricerca prodotto

- Assemblamento di una collezione

- Cosa è un merchandising plan e come influisce sulla realizzazione della Collezione

-Chi sono gli stilisti che

hanno veramente cambiato il corso della moda e quali le caratteristiche che li distinguono e hanno determinato il loro successo.

-Spiegazione del concetto di principio progettuale

-Differenza tra Outfit e look

- STORIA DELL'ARTE:

-Il concetto di ASTRATTISMO

-Il concetto di POP ART (introduzione allavoro di Yayoi Kusama)

-CREAZIONE E PROGETTAZIONE COLLEZIONI:

-Versace sport

-Fendace

-Yayoi Kusama e Louis Vuitton collaborazione

-Piet Mondrian

-BURLESQUE:

ricerca significato e disegno collezione come se lo studente fosse il costumista di una rappresentazione di questo spettacolo

- MODA E INQUINAMENTO: IL CONCETTO DI SOSTENIBILITA'