

**CONTENUTI DEL PROGRAMMA**

UDA n° 1	<b>TITOLO: DISEGNARE LA MODA</b>
<p>I piani fotografici.</p> <p>Le regole del disegno nella rappresentazione grafica del figurino.</p> <p>Le fasi del progetto.</p> <p>La figura professionale del fashion designer.</p> <p>Le informazioni moda: fiere, tendenze, sfilate, blog e riviste.</p> <p>L'iter progettuale e il timing della collezione.</p> <p>Le caratteristiche del mood-board in base a un tema stilistico e alle specifiche del target/contesto.</p> <p>Modalità d'impaginazione e presentazione del portfolio.</p> <p>Le fasi della progettazione tecnica.</p> <p>La figura professionale del modellista e del confezionista.</p>	

UDA n° 2	<b>TITOLO: La gonna</b>
<p>Evoluzione storica della gonna.</p> <p>La gonna: modello base, particolari tecnici, sartoriali e linguaggio specifico.</p> <p>Le regole tecniche per la rappresentazione della gonna in piano.</p> <p>Le varianti di modello di gonna in relazione a stile e tendenze.</p> <p>Il concetto di stile: formale, elegante, casual e fantasia.</p> <p>Le tecniche di rappresentazione grafica per visualizzare la gonna sulla figura intera e dalla vita in giù.</p> <p>Le tecniche artistiche per la rappresentazione delle qualità estetiche di tessuti e decorazioni.</p> <p>Gli strumenti di elaborazione grafica digitale del prodotto moda.</p>	

UDA n° 3	<b>TITOLO: IL CORPETTO</b>
<p>Evoluzione storica del corpetto.</p> <p>Il corpetto: modello base, particolari tecnici, sartoriali e linguaggio specifico.</p> <p>Le regole tecniche per la rappresentazione del corpetto in piano.</p> <p>Le varianti di modello di corpetto in relazione a stile e tendenze.</p> <p>Il concetto di stile: formale, elegante, casual e fantasia.</p> <p>Le tecniche di rappresentazione grafica per visualizzare il corpetto sulla figura intera e piano americano.</p> <p>Le tecniche artistiche per la rappresentazione delle qualità estetiche di tessuti e decorazioni.</p> <p>Gli strumenti di elaborazione grafica digitale del prodotto moda.</p>	

UDA n° 4	<b>TITOLO: IL PANTALONE</b>
<p>Evoluzione storica del pantalone.</p> <p>Il pantalone: modello base, particolari tecnici, sartoriali e linguaggio specifico.</p> <p>Le regole tecniche per la rappresentazione del pantalone in piano.</p> <p>Le varianti di modello di pantalone in relazione a stile e tendenze.</p> <p>Il concetto di stile: formale, elegante, casual e fantasia.</p> <p>Le tecniche di rappresentazione grafica per visualizzare il pantalone sulla figura intera e dalla vita in giù.</p> <p>Le tecniche artistiche per la rappresentazione delle qualità estetiche di tessuti e decorazioni.</p> <p>Gli strumenti di elaborazione grafica digitale del prodotto moda.</p>	

UDA n° 5	<b>TITOLO: L'ABITO</b>
<p>Evoluzione storica dell'abito.</p> <p>L'abito: modello base, particolari tecnici, sartoriali e linguaggio specifico.</p> <p>Le regole tecniche per la rappresentazione dell'abito in piano.</p> <p>Le varianti di modello di abito in relazione a stile e tendenze.</p> <p>Il concetto di stile: formale, elegante, casual e fantasia.</p> <p>Le tecniche di rappresentazione grafica per visualizzare l'abito sulla figura intera.</p> <p>Le tecniche artistiche per la rappresentazione delle qualità estetiche di tessuti e decorazioni.</p> <p>Gli strumenti di elaborazione grafica digitale del prodotto moda.</p>	

UDA n° 6	<b>TITOLO: LA CAMICIA</b>
<p>Evoluzione storica della camicia.</p> <p>La camicia, modello base, particolari tecnici, sartoriali e linguaggio specifico.</p> <p>Le regole tecniche per la rappresentazione della camicia in piano.</p> <p>Le varianti di modello di camicia in relazione a stile e tendenze.</p> <p>Il concetto di stile: formale, elegante, casual e fantasia.</p> <p>Le tecniche di rappresentazione grafica per visualizzare la camicia sulla figura intera e piano americano.</p> <p>Le tecniche artistiche per la rappresentazione delle qualità estetiche di tessuti e decorazioni.</p> <p>Gli strumenti di elaborazione grafica digitale del prodotto moda.</p>	

UDA n° 7	<b>TITOLO: LA GIACCA</b>
<p>Evoluzione storica della giacca.</p> <p>La giacca, modello base, particolari tecnici, sartoriali e linguaggio specifico.</p> <p>Le regole tecniche per la rappresentazione della giacca in piano.</p> <p>Le varianti di modello di giacca in relazione a stile e tendenze.</p> <p>Il concetto di stile: formale, elegante, casual e fantasia.</p> <p>Le tecniche di rappresentazione grafica per visualizzare la giacca sulla figura intera e piano americano.</p> <p>e tecniche artistiche per la rappresentazione delle qualità estetiche di tessuti e decorazioni.</p> <p>Gli strumenti di elaborazione grafica digitale del prodotto moda.</p>	

UDA n° 8	<b>TITOLO: GLI ACCESSORI PER LA MODA</b>
<p>Evoluzione degli accessori nel Novecento.</p> <p>Scarpe e borse: modelli base e linguaggio specifico.</p> <p>Rappresentazione tridimensionale di accessori.</p> <p>Modelli di calzatura e borsetta in relazione allo stile: formale, elegante, casual, trendy.</p> <p>Tecniche artistiche per la rappresentazione delle qualità estetiche dei materiali.</p> <p>Strumenti di elaborazione grafica manuale e digitale del prodotto moda.</p>	

*Il Docente*

---