



## CURRICOLO

### 1° BIENNIO

- **TECNICHE E TECNOLOGIE DI RAPPRESENTAZIONE GRAFICA (TTRG)**

### “Industria e artigianato per il Made in Italy”

#### IP – Abbigliamento e Moda

##### COMPETENZE

- **Predisporre il progetto per la realizzazione del prodotto moda.**
- **Realizzare disegni creativi, descrittivi, espressivi e tecnici.**
- **Operare in autonomia e sicurezza negli ambienti didattici, nel rispetto delle norme di igiene e di salvaguardia ambientale.**

CONOSCENZE	ABILITÀ
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cos'è un tessuto.</li> <li>• Lo sviluppo del concetto del capo di abbigliamento come il risultato dell'assemblaggio complesso di più pezzi di tessuto.</li> <li>• Gli strumenti e i supporti per il disegno a mano libera.</li> <li>• La composizione di un tratto grafico preciso, morbido, regolare, armonico ed espressivo.</li> <li>• Gli elementi della rappresentazione grafica manuale e assistita; punti, linee, segmenti, curve, figure geometriche, piani e solidi regolari ed irregolari, puntatori e maniglie.</li> <li>• La costruzione a schizzo di figure tridimensionali, i concetti di simmetria, proporzione, equilibrio, regolarità, sviluppo grafico organico e casuale.</li> <li>• I canoni per la rappresentazione della figura umana, comprese le differenze di genere ed età.</li> <li>• Lo studio delle tipologie di forma fisica umana.</li> <li>• Lo sviluppo del concetto di vestibilità.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Essere in grado di operare in piena sicurezza e in autonomia all'interno di un laboratorio di progettazione grafica.</li> <li>• Operare in sicurezza e nel rispetto delle norme di igiene e di salvaguardia ambientale, identificando e prevenendo situazioni di rischio per sé, per gli altri e per l'ambiente.</li> <li>• Saper utilizzare gli elementi della rappresentazione grafica manuale ed assistita, con la loro corretta denominazione.</li> <li>• Predisporre un progetto creativo utilizzando correttamente le metodologie e le tecniche di rappresentazione grafica specifiche del disegno di moda.</li> <li>• Saper predisporre un progetto grafico semplice, assistito dal computer, utilizzando la grafica bitmap e quella vettoriale.</li> </ul>

- **Lo studio delle tipologie dei capi di abbigliamento e la loro rappresentazione a plàt.**
- **La teoria e la classificazione dei colori.**
- **Il figurino di moda visto nelle diverse inquadrature moda.**
- **Lo studio delle texture dei tessuti.**
- **Lo studio dei particolari fisici e morfologici della struttura umana nel figurino di moda; la testa, i capelli, i lineamenti del volto, le mani e i piedi.**
- **Lo studio degli accessori di moda.**
- **Lo studio delle ombre e delle luci, la lucentezza, la morbidezza, il peso e la resa cromatica dei materiali tessili.**
- **La terminologia e il linguaggio nella moda.**
- **Primi rudimenti nella grafica assistita dal computer; il linguaggio bitmap, quello vettoriale e il CAD.**