

<b>Programmazione didattica - Classe 3<sup>a</sup></b> <b>Disciplina: Progettazione tessile, abbigliamento, moda e costume</b>			
<b>N. ORDINE</b>	<b>MODULO</b>	<b>N. ARGOMENTO</b>	<b>ARGOMENTO</b>
1	<b>Il disegno del figurino</b>		
		1 2 3	Studio della figura umana e delle parti del corpo umano La figura in movimento Le inquadrature della figura
2	<b>Il prodotto moda</b>		
		1 2 3 4	Il fenomeno moda nella società Il vocabolario della moda Dinamiche di mercato: brand, target, occasioni d'uso, categorie di abbigliamento Macro-categorie stilistiche del prodotto moda
3	<b>Il progetto</b>		
		1 2 3	Le fasi del progetto moda e i linguaggi espressivi Cartella colore, cartella materiali, produzione di schizzi, figurino d'immagine, capo in piano, scheda tecnica Ideazione di varianti
4	<b>Immagine, grafica, digitale e cad</b>		
		1 2 3 4 5 6	Funzioni, comandi fondamentali software grafici Pattern, disposizioni e rapportazioni Manipolazione di immagini Livelli, canali e tracciati Variantatura in RGB e separazione colore Tecniche grafiche di rappresentazione tessuti: manuali e informatiche
5	<b>La gonna</b>		
		1 2 3 4 5 6	Studio di modelli Disegni di particolari tecnici e varianti Disegno in piano delle principali linee Rappresentazione gonna sul figurino, dalla vita in giù Abbinamento di tessuti e colori Scheda tecnica di una gonna
6	<b>Il corpetto</b>		
		1 2 3 4 5 6	Studio di modelli Disegni di particolari tecnici Disegno in piano di vari modelli di corpetto Rappresentazione corpetto sul figurino, dalla vita in su Abbinamento di tessuti e colori Scheda tecnica di un corpetto.
7	<b>La camicia</b>		
		1 2 3 4 5	Studio di modelli Disegni di particolari tecnici Disegno in piano Rappresentazione camicia sul figurino, piano americano Scheda tecnica della camicia

Il Docente

Prof. Antonino Milone