Logo Image not found or type unknown

PROGRAMMA DEL CORSO DI DESIGN DELLA MODA 1

SETTORE SCIENTIFICO

ICAR/13 (CEAR-08/D)

CFU

14

SETTORE SCIENTIFICO DISCIPLINARE

/**/
ICAR/13

ANNO DI CORSO

/**/
I Anno

TIPOLOGIA DI ATTIVITÀ FORMATIVA

/**/
Base X

Caratterizzante ? Affine ? Altre attività ?

NUMERO DI CREDITI

/**/
14 CFU

DOCENTI

/**/
Clara Tosi Pamphili, Valentina Cavalera, Marco Elia

MODALITÀ DI ISCRIZIONE E DI GESTIONE DEI RAPPORTI CON GLI STUDENTI

/**/
L’iscrizione ed i rapporti con gli studenti sono gestiti mediante la piattaforma informatica che permette l’iscrizione ai corsi, la fruizione delle lezioni, la partecipazione a forum e tutoraggi, il download del materiale didattico e la comunicazione con il docente. Un tutor assisterà gli studenti nello svolgimento di queste attività.

OBIETTIVI FORMATIVI SPECIFICI

/**/
Il Corso di Fashion Design affronta in modo contemporaneo la formazione dei nuovi professionisti dove alle competenze tecniche, storiche e culturali si affianca la necessaria consapevolezza delle evoluzioni mondiali intesa come globalizzazione e rispetto ambientale. Attraverso una serie di temi che forniscono la cultura e il metodo di approccio progettuale, si affronta un percorso contemporaneo sostenuto da una serie di storie fondamentali raccolte nei vari ambiti del fashion design.

Monografie come casi da conoscere per cultura ma anche come esempi concreti di sviluppo del fashion design e della creatività contemporanea. Si avrà così modo di arrivare ad un progetto di collezione che parta dal saper fare la ricerca, fino alla progettualità esposta sia con tecniche di riproduzione digitali che tradizionali, con una consapevolezza che viene espressa dalla verifica continua con il confronto con altri e con le problematiche contemporanee.

RISULTATI DI APPRENDIMENTO SPECIFICI

/**/
Conoscenza e capacità di comprensione

Il Corso darà la base di conoscenza e di comprensione di un ambito professionale concreto basato sul poter fare conoscendo dinamiche precise. Darà modo di comprendere quali siano i passaggi non solo tecnici ma anche storici e culturali della elaborazione del progetto moda. Fornirà la cultura storica da quando l’abito o l’accessorio diventano autonomi e quindi frutto dell’ideazione di un designer ai giorni nostri.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione

La formula delle videolezioni ognuna concepita su un tema in modo autonomo, tanto da poter essere gestite come capitoli di un testo senza un inizio e una fine, sarà lo strumento di applicazione della comprensione più efficace. Grazie ai processi di comprensione di ogni lezione sarà possibile verificare le conoscenze acquisite, inserendo nei vari step dati sempre nuovi. Il contenuto delle videolezioni sarà impostato in modo da facilitare il processo di comprensione con immagini ferme e in movimento, di repertorio e realizzate ad hoc. Una serie di parole chiave sottolineeranno i passaggi di conoscenza come tappe ma senza propedeuticità, in modo da portare ad una costruzione personale del processo di studio

Autonomia di giudizio

Grazie alla formula di costruzione personale del processo di studio lo studente arriverà ad una autonomia di Giudizio portata dall’acquisizione di uno spirito critico valido. La valutazione di sé stessi sarà parte del processo formativo e caratterizzerà la qualità del corso stabilendo un dialogo critico tra docente e studente.

Abilità comunicative

La formula della videolezione svilupperà le abilità comunicative e, attraverso le lezioni, lo studente acquisirà un lessico proprio del fashion design che gli consentirà di avviare e sostenere il percorso di ricerca e di elaborazione del progetto. Sarà una ulteriore chiave di accesso formativa che consentirà allo studente di affinare le tecniche di presentazione delle proprie idee.

Capacità di apprendimento

Lo studente dovrà approfondire gli argomenti trattati con proprie analisi e ricerche in modo da inserire in modo visibile le nozioni apprese negli ambiti di intervento e nella definizione del progetto. Si arriva ad una elaborazione su dati generali ma filtrata da una capacità di apprendimento personale.

PROGRAMMA DIDATTICO

/**/
1 - Il saper "fare" nel design

2 - Arte e design

3 - Design sostenibile

4 - Design emozionale

5 - Innovazione e utopia del design italiano.

6 - Virtual design

7 - Internet of things

8 - Riscrittura del progetto di design

9 - Design trasformabile

10 - Il disegno per il design del prodotto

11 - Il progetto per il mondo reale: aspetti di ergonomia e antropometria

12 - Come realizzare una scheda tecnica del prodotto

13 - La ricerca come individuazione di nuovi ambiti di progetto

14 - La ricerca come individuazione di nuove tipologie di prodotto

15 - La scelta dei materiali per il design: il legno

16 - La scelta dei materiali per il design: i metalli

17 - la scelta dei materiali per il design: le materie plastiche

18 - Le azioni del design: introduzione

19 - Le azioni del design: impilare

20 - Le azioni del design: intrecciare

21 - Le azioni del design: piegare

22 - Le azioni del design: connettere

23 - Le azioni del design: plasmare

24 - Le azioni del design: soffiare

25 - Le azioni del design: incidere

26 - Le azioni del design: disporre

27 - Il colore del prodotto di design

28 - Nozioni di storia del costume

29 - L'abito come oggetto autonomo

30 - Charles Frederick Worth

31 - Differenze fra abito e costume di scena

32 - Paul Poiret

33 - La moda moderna

34 - Madeleine Vionnet

35 - Moda e cinema

36 - Adrian e i costumisti di Hollywood

37 - Nozioni di storia del cinema

38 - Nozioni di storia della fotografia

39- La storia di -Vogue

40 - Nozioni di storia della moda

41 - L'abito per la borghesia

42 - Il dandy nella moda

43 - L'abito maschile inglese e italiano

44 – Mariano Fortuny e William Morris

45 - Orientalismo da Van Gogh a Issey Miyake

46 - Le arti applicate

47 - Gli artigiani del made in Italy

48 - Il processo creativo nella moda

49 - Collection book

50 - L'identità stilistica

51 - Cos’è la moda? introduzione al concetto di moda

52 - Vesti e differenze di luogo e di status

53 - Psicologia e moda

54 - Moda e lusso

55 - La moda e la figura del sarto

56 - Cenni storici sui canoni proporzionali della figura umana

57 - Il Rinascimento, nozioni di storia del costume

58 - Il barocco, nozioni di storia del costume

59 - Il rococò, nozioni di storia del costume

60 - Il disegno del figurino di moda

61 - Il colore

62 - Arte e moda

63 - Moda e teatro

64 - Elsa Schiaparelli

65 - Jeanne Lanvin

66 - Coco Chanel

67 - Cristobal Balenciaga

68 - Jean Patou

69 -Pierre Balmain

70 - Anne Fogarty

71 - Valentino Garavani

72 - Paco Rabanne

73 - Mary Quant

74 - Emanuel ungaro

75 - Sorelle Fontana

76 - Gianni Versace

77 - Stili orientali

78 - I distretti della moda

79 - Tecnica della gonna

80 - Tecnica del corpetto

81 - Tecnica della manica raglan, a chimono e a pipistrello

82 - Tecnica del pantalone classico

83 - Il vintage

84 - Introduzione alla progettazione dell'accessorio moda

TIPOLOGIE DI ATTIVITÀ DIDATTICHE PREVISTE E RELATIVE MODALITÀ DI SVOLGIMENTO

Ogni Macro-argomento è articolato in 15-17 videolezioni da 30 min. corredate da dispense, slide e test di apprendimento.

Per ogni insegnamento sono previste sino a 6 videolezioni (n.1 CFU) di didattica innovativa secondo modalità definite dal docente di riferimento.

Le videolezioni sono progettate in modo da fornire allo studente una solida base di competenze culturali, logiche e metodologiche atte a far acquisire capacità critiche necessarie ad esercitare il ragionamento matematico, anche in una prospettiva interdisciplinare, a vantaggio di una visione del diritto non meramente statica e razionale, bensì quale espressione della società e della sua incessante evoluzione.

Il modello didattico adottato prevede sia didattica erogativa (DE) sia didattica interattiva (DI):

La didattica erogativa (DE) prevede l'erogazione in modalità asincrona delle videolezioni, delle dispense, dei test di autovalutazioni predisposti dai docenti titolari dell'insegnamento; la metodologia di insegnamento avviene in teledidattica. La didattica interattiva (DI) comprende il complesso degli interventi didattici interattivi, predisposti dal docente o dal tutor in piattaforma, utili a sviluppare l'apprendimento online con modalità attive e partecipative ed è basata sull'interazione dei discenti con i docenti, attraverso la partecipazione ad attività didattiche online.
Sono previsti interventi brevi effettuati dai corsisti (ad esempio in ambienti di discussione o di collaborazione, in forum, blog, wiki), e-tivity strutturate (individuali o collaborative), sotto forma tipicamente di produzioni di elaborati o esercitazioni online e la partecipazione a web conference interattive.

Nelle suddette attività convergono molteplici strumenti didattici, che agiscono in modo sinergico sul percorso di formazione ed apprendimento dello studente. La partecipazione attiva alle suddette attività ha come obiettivo quello di stimolare gli studenti lungo tutto il percorso didattico e garantisce loro la possibilità di ottenere una valutazione aggiuntiva che si sommerà alla valutazione dell'esame finale.

Per le attività di autoapprendimento sono previste 252 ore di studio individuale.

L'Ateneo prevede 7 h per ogni CFU articolate in 6 h di didattica erogativa (DE) e 1 h di didattica interattiva (DI).

Nel computo delle ore della DI sono escluse le interazioni a carattere orientativo sui programmi, sul cds, sull'uso della piattaforma e simili, che rientrano un semplice tutoraggio di orientamento. Sono altresì escluse le ore di tutorato didattico disciplinare, cioè la mera ripetizione di contenuti già proposti nella forma erogativa attraverso colloqui di recupero o approfondimento one-to-one.

MODALITÀ E CRITERI DI VALUTAZIONE DELL'APPRENDIMENTO

/**/
La partecipazione alla didattica interattiva (DI) ha la finalità, tra le altre, di valutare lo studente durante l'apprendimento in itinere.

L'esame finale può essere sostenuto in forma scritta o in forma orale; lo studente può individuare, in autonomia, la modalità di svolgimento della prova, sempre rispettando la calendarizzazione predisposta dall'Ateneo.

L'esame orale consiste in un colloquio nel corso del quale il docente formula almeno tre domande.

L'esame scritto consiste nello svolgimento di un test a risposta multipla con 31 domande. Per ogni domanda lo studente deve scegliere una delle 4 possibili risposte. Solo una risposta è corretta.

Sia i quesiti in forma orale che i quesiti in forma scritta sono formulati per valutare il grado di comprensione delle nozioni teoriche e la capacità di sviluppare il ragionamento utilizzando le nozioni acquisite. I quesiti che richiedono l'elaborazione di un ragionamento consentiranno di valutare il livello di competenza e l'autonomia di giudizio maturati dallo studente.

Le abilità di comunicazione e la capacità di apprendimento saranno valutate attraverso le interazioni dirette tra docente e studente che avranno luogo durante la fruizione del corso (videoconferenze, e-tivity report, studio di casi elaborati) proposti dal docente o dal tutor.

CRITERI DI MISURAZIONE DELL'APPRENDIMENTO E ATTRIBUZIONE DEL VOTO FINALE

/**/
Sia lo svolgimento dell'elaborato, sia la presenza attiva durante le web conference prevedono un giudizio, da parte del docente, fino a un massimo di 2 punti. Lo studente può prendere parte ad entrambe le attività ma la votazione massima raggiungibile è sempre di 2 punti.

La valutazione proveniente dallo sviluppo dell'elaborato può essere pari a 0, 1 o 2 punti.

La valutazione derivante dalle web conference è strutturata tramite lo svolgimento, al termine della stessa, di un test finale a risposta multipla che può garantire da 0 a 1 punto.

È data facoltà allo studente di partecipare o meno alla didattica interattiva.

La valutazione finale ha lo scopo di misurare il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento definiti alla base dell'insegnamento. Il giudizio riguarda l'intero percorso formativo del singolo insegnamento ed è di tipo sommativo.
Il voto finale dell'esame di profitto tiene conto del punteggio che lo studente può aver ottenuto partecipando correttamente alla didattica interattiva e deriva, quindi, dalla somma delle due valutazioni. Il voto derivante dalla didattica interattiva verrà sommato al voto dell'esame se quest'ultimo sarà pari o superiore a diciotto trentesimi.
Il voto finale è espresso in trentesimi. Il voto minimo utile al superamento della prova è di diciotto trentesimi.

Ciascun test dovrà essere composto da 31 domande, così da garantire la possibilità di conseguire la lode, in ottemperanza alle norme Europee sul Diploma Supplement. L'attribuzione della lode è concessa esclusivamente allo studente che ha risposto positivamente alle prime 30 domande.

ATTIVITÀ DI DIDATTICA EROGATIVA (DE)

/**/
è 84 Videolezioni + 84 test di autovalutazione Impegno totale stimato: 84 ore

ATTIVITÀ DI DIDATTICA INTERATTIVA (DI) ED E-TIVITY CON RELATIVO FEED-BACK AL SINGOLO STUDENTE DA PARTE DEL DOCENTE O DEL TUTOR

/**/
è Redazione di un elaborato

- è Partecipazione a web conference
- è Svolgimento delle prove in itinere con feedback
- è Svolgimento della simulazione del test finale

Totale 14 ore

MATERIALE DIDATTICO UTILIZZATO

è Videolezioni

è Dispense predisposte dal docente e/o slide del docente

è Testo di riferimento suggerito dal docente (facoltativo)

Enrica Morini, Storia della moda XVIII-XXI secolo, Skira Stefanella Sposito, Archivio tessile: 230 tessuti nella pratica degli stilisti, Ikon Antonia Susan Byatt, Pavone e rampicante. Vita e arte di Mariano Fortuny e William Morris, Einaudi Georg Simmel, La moda, SE Fernando Burgo, Il modellismo. Tecnica del modello sartoriale e industriale, Istituto di moda Burgo Il materiale didattico è sempre disponibile in piattaforma e consultabile dallo studente nei tempi e nelle modalità ad egli più affini.