

Denominazione Figura / Profilo / Obiettivo	Tecnico dell'abbigliamento - Stilista progettista moda
Edizione	2016
Professioni NUP/ISTAT correlate	<ul style="list-style-type: none"> • 2.5.5.1.3 - Disegnatori di moda
Attività economiche di riferimento: ATECO 2007/ISTAT	<ul style="list-style-type: none"> • 14.11.00 - Confezione di abbigliamento in pelle e similpelle • 14.12.00 - Confezione di camici, divise ed altri indumenti da lavoro • 14.13.20 - Sartoria e confezione su misura di abbigliamento esterno • 14.14.00 - Confezione di camicie, T-shirt, corsetteria e altra biancheria intima • 14.19.10 - Confezioni varie e accessori per l'abbigliamento • 14.19.29 - Confezioni di abbigliamento sportivo o di altri indumenti particolari • 14.20.00 - Confezione di articoli in pelliccia • 14.31.00 - Fabbricazione di articoli di calzetteria in maglia • 14.39.00 - Fabbricazione di pullover, cardigan ed altri articoli simili a maglia • 14.13.10 - Confezione in serie di abbigliamento esterno • 95.29.03 - Modifica e riparazione di articoli di vestiario non effettuate dalle sartorie
Area professionale	MANIFATTURIERA E ARTIGIANATO
Sottoarea professionale	TAC (Tessile Abbigliamento Calzature) e Sistema Moda

Descrizione	<p>Lo Stilista – Progettista moda è un professionista capace di concepire e progettare prodotti per il sistema moda. Il progettista moda progetta e struttura collezioni coerenti con la tendenza e con il target aziendale, attraverso la ricerca delle informazioni, delle tendenze moda di tessuti, colori, accessori e linee. Il suo scopo è quello di contestualizzare il prodotto non solo all' interno di un mercato, ma anche di una società con propri rituali e modalità di consumo, prevedendone l' impatto sociale. A tal fine, questa figura professionale è in grado di: organizzarsi nell'ambito delle ricerche di tendenza; eseguire ricerche e campionature di tessuti; scegliere i tessuti, le forniture e gli accessori sia in fase di campionatura che in fase di creazione collezione; abbinare i colori; creare figurini/schizzi che illustrano coerentemente la collezione; preparare i disegni piatti che illustrano le proporzioni ed i tagli di ogni capo; preparare le schede tecniche di lavorazione; partecipare al coordinamento ed alla gestione del campionario; spiegare il suo intendimento stilistico ad ufficio modello e sarti campionaristi; visionare e misurare tele e capi prototipo individuando difetti e correzioni; approvare i capi definitivi corredandoli di schede definitive; studiare le cartelle colori di proposta; presentare la collezione. Questa figura professionale si potrà inserire in aziende del settore abbigliamento che gestiscano collezioni programmate o pronte osservando qualsiasi target e rivolgendosi ad ogni tipologia di utenza, quali: laboratori, piccole industrie o industrie dotate di ufficio stile, ufficio progetto modello e ufficio prodotto; agenzie stile e studi stilistici; atelier con produzione propria e vendita diretta; case di alta moda; giornali o riviste settoriali, studi di design.</p>
Livello EQF	5
Certificazione rilasciata	SPECIALIZZAZIONE
Processo di lavoro caratterizzante	<p>PROGETTAZIONE E CREAZIONE ABBIGLIAMENTO RELATIVAMENTE AL LAVORO DI UFFICIO STILE</p> <ul style="list-style-type: none"> ● A - Gestione della ricerca ● B - Realizzazione del figurino ● C - Approvazione dei capi collezione

PROCESSO DI LAVORO - ATTIVITA'	COMPETENZA
<p>A - Gestione della ricerca ATTIVITA'</p> <ul style="list-style-type: none"> • Campionatura di tessuto e cartelle colori • Ricerche moda nei vari settori selezionando le tendenze e le linee di tessuti e accessori • Aggiornamento attivo nel settore moda • Identificazione dei tessuti portanti e dei tessuti secondari • Accostamento con ricercatezza e stile di capi, tessuti, colori e accessori • Composizione del mood assemblando immagini fotografiche ed altri materiali utili per la definizione del tema (tessuti, accessori, ecc.) • Struttura del piano collezione • Predisposizione di relazioni scritte e orali per presentare le collezioni 	<ul style="list-style-type: none"> • 1 - Individuare le tendenze della moda
<p>B - Realizzazione del figurino ATTIVITA'</p> <ul style="list-style-type: none"> • Disegno a mano della posa nuda e dei figurini mantenendo le proporzioni • Disegno di capi d'abbigliamento originali con messa in evidenza di linee, volumi e lunghezze nelle diverse tipologie di abbigliamento • Esecuzione del disegno piatto del capo a mano e con l'utilizzo del SW Adobe Illustrator • Ritocchi al disegno mediante l'utilizzo del SW Adobe Photoshop ed Adobe Illustrator • Scansione dei figurini e dei tessuti • Colorazione dei figurini mediante l'utilizzo del SW Adobe Photoshop • Utilizzo di un repertorio di particolari 	<ul style="list-style-type: none"> • 2 - Progettare la collezione

PROCESSO DI LAVORO - ATTIVITA'	COMPETENZA
<p>C - Approvazione dei capi collezione ATTIVITA'</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Analisi del figurino ● Lettura dei grafici modellistici identificando le parti che li compongono ● Analisi della confezione dei capi ● Misurazione delle tele prova e dei capi prototipo ● Identificazione di sdifettamenti e correzioni 	<ul style="list-style-type: none"> ● 3 - Gestire il campionario

COMPETENZE TECNICO PROFESSIONALI
<ul style="list-style-type: none"> ● 1 - Individuare le tendenze della moda ● 2 - Progettare la collezione ● 3 - Gestire il campionario

COMPETENZA N. 1	
<p><u>Individuare le tendenze della moda</u></p>	
<p style="text-align: center;">ABILITA' MINIME</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Identificare e analizzare le fonti di ricerca ● Recepire informazioni moda e tradurle in idee progettuali valide per l'azienda ● Interpretare le richieste di mercato ed il brief del prodotto ● Finalizzare le ricerche moda nei vari settori: definire gruppi destinatari (target) ● Rilevare le tendenze della moda: linee, tessuti, accessori e colori in relazione ai diversi capi d'abbigliamento ● Scegliere i tessuti ● Identificare le fantasie dei tessuti e le varianti colore ● Riconoscere i termini tecnici e commerciali di ambito tessile 	<p style="text-align: center;">CONOSCENZE ESSENZIALI</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Merceologia tessile ● Informatica del settore: Internet ● Struttura della collezione

COMPETENZA N. 2

Progettare la collezione

ABILITA' MINIME

- Interpretare stili e tendenze passate, presenti e future
- Analizzare i dati provenienti dalle ricerche di tendenza e colori
- Rispettare il target della collezione ed i limiti di budget
- Riconoscere dettagli moda: tagli, motivi, finiture e rifiniture dei capi
- Individuare e comprendere la struttura e le caratteristiche fondamentali dei tessuti e la struttura modulare delle fantasie
- Individuare i temi della collezione
- Individuare i SW specifici per la realizzazione dei figurini
- Organizzare una struttura collezione con pezzi intercambiabili
- Concepire il piano collezione

CONOSCENZE ESSENZIALI

- Disegno del figurino
- Storia del costume
- Informatica del settore: Adobe Photoshop ed Adobe Illustrator
- Struttura della collezione

COMPETENZA N. 3

Gestire il campionario

ABILITA' MINIME

- Realizzare le schede tecniche
- Interpretare la vestibilità e la linea del figurino per la realizzazione del modello
- Individuare gli strumenti ed i materiali di base utili allo sviluppo del modello e della confezione
- Analizzare i capi prototipo per lo sfidattamento e l'approvazione
- Presentare la collezione

CONOSCENZE ESSENZIALI

- Teoria dei modelli
- Teoria delle confezioni