



Promoform

Ente di formazione professionale

PROGRAMMA “GARANZIA DI OCCUPABILITÀ DEI LAVORATORI – GOL” – Avviso pubblico N.2

DENOMINAZIONE PERCORSO: MODELLISTA ABBIGLIAMENTO

DURATA CORSO: 360 ore, di cui 108 ore da svolgere sotto forma di tirocinio presso aziende operanti nel settore del territorio.

La modalità FAD verrà implementata nel rispetto delle percentuali previste dalla normativa vigente (deliberazione n.17/28 del 19/05/2022 della Regione Autonoma della Sardegna).

PROFILO REGOLAMENTATO: NO

RIFERIMENTO AL RRPQ

Denominazione profilo: Modellista abbigliamento

Codice profilo: 56301

Settore RRPQ: Tessile e abbigliamento

Livello EQF del PQ: 3

ADA/UC del PQ:

ADA/UC: 9999653/1268 – Sviluppo delle taglie e delle misure del modello;

ADA/UC: 9999654/1269 – Progettazione del modello di un capo d'abbigliamento;

ADA/UC: 9999655/1270 – Realizzazione del capo/campione di abbigliamento;

ADA/UC: 9999656/1271 – Sviluppo grafico del modello

REQUISITI DI ACCESSO AL PERCORSO FORMATIVO:

- Aver compiuto almeno 18 anni;
- Possesso del diploma di licenza media o qualifica professionale oppure altro titolo di studio pari o superiore al livello EQF 2*;

*(Come da Linee Guida, nel caso di corsi per intero profilo, il requisito è il possesso di un titolo con EQF N-1 rispetto all'EQF in uscita, dunque se per la figura di Modellista abbigliamento si ottiene un Livello EQF 3, si può accedere con un titolo di studio almeno pari ad un EQF 2, ossia diploma di licenza media).

Al termine del percorso, previo superamento dell'esame finale nel rispetto della normativa vigente, è previsto il rilascio della certificazione di competenze per tutte le ADA/UC del PQ in oggetto.

OBIETTIVI E CONTENUTI DEL PERCORSO FORMATIVO

Obiettivi generali:

- Formare professionisti qualificati nel settore “Tessile e abbigliamento”, ambito “produzione di beni e servizi” che svolgano i servizi propri della professione nel rispetto dei richiesti standard di qualità, in termini di soddisfazione dell'utenza e di criteri di efficienza ed efficacia del proprio intervento;
- Migliorare l'occupabilità delle persone disoccupate, valorizzando e stimolando la capacità di lettura del contesto organizzativo, delle caratteristiche dell'utenza e della adattabilità delle proprie competenze ai diversi contesti e utenze con cui si opera;
- Incrementare la disponibilità sul territorio di personale qualificato e in possesso dei necessari requisiti richiesti dal mercato del lavoro;

Obiettivo specifico:

- Realizzare un percorso di qualifica professionale per la figura di “MODELLISTA ABBIGLIAMENTO” con sede Sassari destinato a 12 partecipanti

Obiettivi formativi:

Al termine del percorso, i beneficiari saranno in grado di:

- Sviluppare le taglie del modello e redigere la scheda tecnica del capo/campione (materiali, filati, tessuti e accessori e relative tabelle di misura)
- Elaborare le funzionalità e caratteristiche del capo/campione e relative parti costituenti, predisporre la documentazione delle qualità tecniche e morfologiche del capo/campione, realizzare prove di vestibilità
- Realizzare correttamente le operazioni previste fino al completamento del manufatto, in coerenza con il cartamodello e i parametri qualitativi ed economici concordati, contribuendo alla definizione delle modalità realizzative del modello.
- Disegnare il modello e i relativi particolari corredato dalle specifiche geometriche, realizzando i modelli tridimensionali del figurino e le relative parti costituenti.

Anagrafica dei moduli

	Titolo del modulo	Durata (ore)	Di cui attività teorica	Di cui stage (tirocinio)	Di cui attività pratiche (esercitazioni)
1	SVILUPPO TAGLIE E MISURE DEL CAPO D'ABBIGLIAMENTO	63	20		43
2	PROGETTAZIONE DEL CAPO D'ABBIGLIAMENTO	63	20		43
3	REALIZZAZIONE DEL CAPO D'ABBIGLIAMENTO	63	20		43
4	SVILUPPO GRAFICO DEL CAPO D'ABBIGLIAMENTO	63	20		43
8	WBL	108		108	
	TOTALE	360	80	108	172

ANAGRAFICA DELLE UNITÀ FORMATIVE		
N.	TITOLO DELL'UNITÀ FORMATIVA	DURATA (IN ORE)
1	SVILUPPO TAGLIE E MISURE DEL CAPO D'ABBIGLIAMENTO	63
N. ORE TEORIA: 20	N. ORE PRATICA: 43	WBL: 0
TIPOLOGIA UNITÀ FORMATIVA	COMPETENZA CHIAVE X TECNICO-PROFESSIONALE	
RISULTATI DELL'APPRENDIMENTO IN TERMINI DI ABILITÀ E CONOSCENZE (DA INDIVIDUARE ALL'INTERNO DELLE UC DI RIFERIMENTO)	Riferimento ADA/UC: 9999653/1268 Abilità 1) Adattare linee e tessuti del capo/campione in relazione a fattori di resistenza, resa estetica, ecc., sulla base delle indicazioni dello stilista 2) Interpretare i dati relativi alla taglia base del capo/campione e convertirli in calcoli algoritmici 3) Predisporre la scheda tecnica con i dati e le informazioni utili alla realizzazione delle taglie 4) Tradurre misure e proporzioni della taglia base del capo/campione in taglie superiori e inferiori da sviluppare 5) Traslare le non conformità rilevate in modifiche alle specifiche morfologiche e funzionali del capo/campione Conoscenze: 1) Caratteristiche morfologiche e strutturali dei materiali: proprietà e comportamenti in lavorazione 2) Il ciclo della progettazione e produzione della confezione tessile/abbigliamento 3) Principali metodi di lavorazione del capo tessile/abbigliamento: con macchine tradizionali ed innovative 4) Tecniche di modellistica e di sviluppo taglie 5) Tipologia delle principali macchine di lavorazione, apparecchiature della confezione tessile/abbigliamento	

ANAGRAFICA DELLE UNITÀ FORMATIVE		
N.	TITOLO DELL'UNITÀ FORMATIVA	DURATA (IN ORE)
2	PROGETTAZIONE DEL CAPO D'ABBIGLIAMENTO	63
N. ORE TEORIA: 20	N. ORE PRATICA: 43	WBL: 0
TIPOLOGIA UNITÀ FORMATIVA	COMPETENZA CHIAVE X TECNICO-PROFESSIONALE	
RISULTATI DELL'APPRENDIMENTO IN TERMINI DI ABILITÀ E CONOSCENZE (DA INDIVIDUARE ALL'INTERNO DELLE UC DI RIFERIMENTO)	Riferimento ADA/UC: 9999654/1269 Abilità 1) Definire caratteristiche strutturali del capo/campione per garantirne le condizioni di realizzazione 2) Identificare forma, proporzioni e misure del capo campione 3) Individuare particolare costruttivi del capo / campione in relazione a struttura e forme identificate 4) Individuare tessuti, materiali, ed accessori adatti al progetto 5) Valutare il rispetto delle linee nella realizzazione del capo campione 6) Valutare la vestibilità e le qualità funzionali di quanto proposto precisandone parti costituenti e specifiche dimensionali Conoscenze 1) Caratteristiche morfologiche e strutturali dei materiali: proprietà e comportamenti in lavorazione 2) Disegno della figura umana secondo i canoni del figurino di moda 3) Principali tecniche di taglio e di cucito 4) Principi di anatomia umana da considerare nella creazione del bozzetto 5) Processo di progettazione e sviluppo prodotto nel settore abbigliamento 6) Prodotti del settore moda 7) Tecnologie e processi di lavorazione nell'abbigliamento	

ANAGRAFICA DELLE UNITÀ FORMATIVE		
N.	TITOLO DELL'UNITÀ FORMATIVA	DURATA (IN ORE)
3	REALIZZAZIONE DEL CAPO D'ABBIGLIAMENTO	63
N. ORE TEORIA: 20	N. ORE PRATICA: 43	WBL: 0
TIPOLOGIA UNITÀ FORMATIVA	COMPETENZA CHIAVE X TECNICO-PROFESSIONALE	
RISULTATI DELL'APPRENDIMENTO IN TERMINI DI ABILITÀ E CONOSCENZE (DA INDIVIDUARE ALL'INTERNO DELLE UC DI RIFERIMENTO)	Riferimento ADA/UC: 9999655/1270 Abilità 1) Analizzare le caratteristiche dei materiali da utilizzare (colore, durezza, composizione, ecc.) valutandone resistenza, vestibilità, resa estetica 2) Individuare eventuali problematiche e criticità realizzative del prototipo 3) Proporre modifiche relative alle specifiche operative per superare le criticità 4) Utilizzare tecniche di taglio, giuntura, cucitura, e finitura manuale e/o	

	<p>con macchine per la realizzazione del capo/campione</p> <p>5) Valutare la rispondenza tecnica, estetica e strutturale del capo campione alle indicazioni progettuali e tecniche</p> <p>Conoscenze</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Concetti di merceologia al fine di definire le caratteristiche distintive del prototipo 2) Criteri di valutazione delle proprietà dei materiali 3) Criteri di valutazione funzionalità di un capo 4) Principali riferimenti legislativi e normativi in materia di manutenzione ed etichettatura dei prodotti tessili 5) Tecniche di costruzione e sviluppo prototipi 6) Tecniche di taglio e di confezionamento di prototipi/campioni 7) Tecnologie di lavorazione di prodotti moda
--	--

ANAGRAFICA DELLE UNITÀ FORMATIVE		
N.	TITOLO DELL'UNITÀ FORMATIVA	DURATA (IN ORE)
4	SVILUPPO GRAFICO DEL CAPO D'ABBIGLIAMENTO	63
N. ORE TEORIA: 20	N. ORE PRATICA: 43	WBL: 0
TIPOLOGIA UNITÀ FORMATIVA	COMPETENZA CHIAVE X TECNICO-PROFESSIONALE	
RISULTATI DELL'APPRENDIMENTO IN TERMINI DI ABILITÀ E CONOSCENZE (DA INDIVIDUARE ALL'INTERNO DELLE UC DI RIFERIMENTO)	<p>Riferimento ADA/UC: 9999656/1271</p> <p>Abilità</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Considerare caratteristiche e funzioni di macchine da cucire e strumenti da utilizzare nello sviluppo grafico del modello 2) Individuare matrici geometriche della forma del modello e dei relativi particolari da sviluppare 3) Predisporre la scheda tecnica con i dati e le informazioni utili alla realizzazione del capo / campione 4) Utilizzare software applicativi per la rappresentazione grafica a due o tre dimensioni delle forme del modello (sistemi CAD) 5) Utilizzare tecniche di costruzione e sviluppo dei modelli nella moda 6) Utilizzare tecniche grafiche di tipo tradizionale, disegno a matita, ecc. <p>Conoscenze</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Caratteristiche e funzioni di macchine da cucire e altre macchine, strumenti per la confezione di articoli di abbigliamento 2) Caratteristiche morfologiche e strutturali dei materiali: proprietà e comportamenti in lavorazione 3) Ciclo della progettazione e produzione della confezione tessile/abbigliamento 4) Disegno della figura umana secondo i canoni del figurino di moda 5) Tecniche grafiche bi-tridimensionali per la realizzazione di modelli di capi di abbigliamento 	

ANAGRAFICA DELLE UNITÀ FORMATIVE		
<i>N.</i>	<i>TITOLO DELL'UNITÀ FORMATIVA</i>	<i>DURATA (IN ORE)</i>
5	WBL	108
<i>N. ORE TEORIA: 0</i>	<i>PRATICA: 0</i>	<i>WBL: 108</i>
<i>TIPOLOGIA UNITÀ FORMATIVA</i>	COMPETENZA CHIAVE X TECNICO-PROFESSIONALE	
<i>RISULTATI DELL'APPRENDIMENTO IN TERMINI DI ABILITÀ E CONOSCENZE (DA INDIVIDUARE ALL'INTERNO DELLE UC DI RIFERIMENTO)</i>	Applicare in un reale contesto lavorativo le seguenti competenze espresse in termini di performances: <ul style="list-style-type: none"> • Sviluppare le taglie del modello e redigere la scheda tecnica del capo/campione (materiali, filati, tessuti e accessori e relative tabelle di misura) • Elaborare le funzionalità e caratteristiche del capo/campione e relative parti costituenti, predisporre la documentazione delle qualità tecniche e morfologiche del capo/campione, realizzare prove di vestibilità • Realizzare correttamente le operazioni previste fino al completamento del manufatto, in coerenza con il cartamodello e i parametri qualitativi ed economici concordati, contribuendo alla definizione delle modalità realizzative del modello. • Disegnare il modello e i relativi particolari corredato dalle specifiche geometriche, realizzando i modelli tridimensionali del figurino e le relative parti costituenti. 	