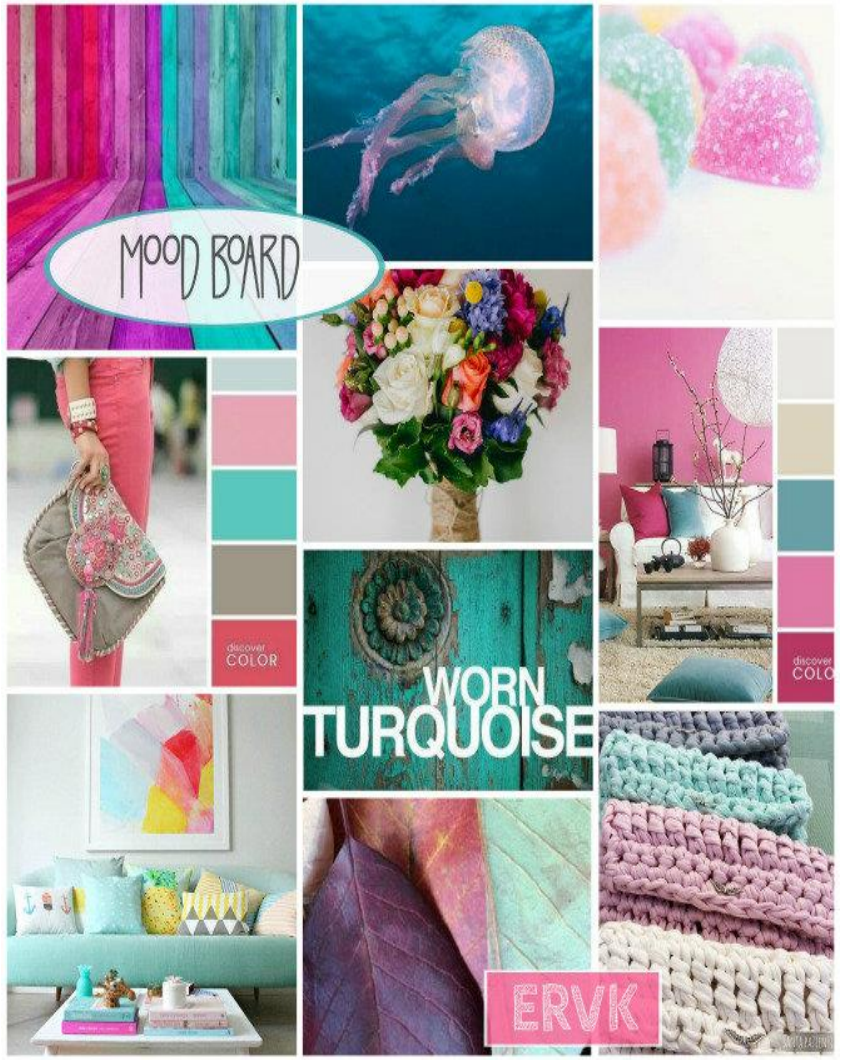

Progettare:

MOOD

PROF.SSA Vitale Margherita

Classe III a moda

QUANDO PROGETTI UN MOOD RICORDA CHE:

- Il ciclo produttivo delle aziende

è condizionato dal ciclo delle stagioni;

- la grande diversità di tipologie

di indumenti (leggeri/pesanti) e di materiali (freschi/caldi) caratterizzano l'abbigliamento estivo e quello invernale e creano problematiche diverse nella produzione di campionari e collezioni.

- Le uscite delle nuove collezioni avvengono ad ottobre e a marzo e si identificano con le due stagioni: **Autunno/Inverno**, **Primavera/Estate.**
L’azienda appronta una nuova collezione per ogni stagione-moda, quindi presenta due collezioni per ogni anno solare, una per l’ A/I e una per la P/E.

Con molti mesi di anticipo e con un calendario fitto di appuntamenti e di scadenze, le aziende organizzano tutte le **fasi del ciclo creativo** per rispettare la data più importante: **l'evento** frenetico e spettacolare della **sfilata**, ovvero la presentazione del campionario **al pubblico** degli addetti ai lavori e alla stampa.

Cosa succede in una Stagione?

seguono TUTTE LE informazioni
relative alle fasi di lavoro e ai ruoli professionali
dell’azienda; l’area creativa, le
aree industriale e commerciale.

Fasi del processo:
elenco ordinato delle operazioni
finalizzate all’ideazione e alla produzione del prodotto
moda.

Cosa:
elenco delle principali azioni relative ad ogni
fase del processo.

Per chi:
elenco delle principali motivazioni

Chi:
elenco delle figure professionali che operano,
singolarmente
oppure in collaborazione.

ESEMPIO:

Marzo 200…

PROGETTAZIONE DELLA COLLEZIONE

Ottobre 200…

LA SFILATA: PRESENTAZIONE DELLA COLLEZIONE

Febbraio 200…

LA COLLEZIONE P/E NELLE VETRINE

Tutte le **figure professionali** che operano nell’area creativa, e in parte anche quelle delle aree industriale e commerciale, devono **avere una formazione estetica** e possedere una buona familiarità con il disegno e con il supporto degli strumenti informatici, ampiamente utilizzati nella elaborazione grafica.

Il disegno nel ciclo della moda aziendale, può essere un figurino, un grafico tecnico, lo schizzo ideativo, una cartella colore, l'illustrazione per una rivista, il progetto per un'etichetta, lo studio del *packaging*, ecc.

La grafica costituisce il linguaggio privilegiato in grado di comunicare in modo simultaneo le problematiche relative alla forma, allo stile, alle fasi costruttive, agli aspetti tecnici ed estetici relative al prodotto

Il fenomeno moda coinvolge tutte le aree della produzione industriale e della comunicazione di massa: abbigliamento e arredamento, design e grafica, cinema e musica, perfino viaggi, *fitness* e *hobbies,* ogni offerta di mercato viene condizionata dal gusto del momento.
La moda è in grado di influenzare la sensibilità estetica, i modi di stare insieme, i modi di comunicare, verbale e gestuale; in altre parole si può affermare che la moda influenza lo stile di vita di ognuno di noi e concorre ai cambiamenti della società stessa.

Lo studio delle abitudini, della creatività spontanea, dei gruppi o dei singoli, del ***look*** **delle** ***popstar*** del momento, delle preferenze della popolazione giovanile attiva e vitale, permette di individuare le forme e i colori delle **nuove tendenze moda.**

Il lavoro di ricerca di mercato del ***trend-setter*** interpreta lo "**spirito del tempo**" tra le folle, nelle strade delle grandi capitali, ai concerti e nelle grandi manifestazioni artistiche e culturali.

Gli stilisti colgono lo spirito di questi elementi per progettare le collezioni di domani e interpretare il desiderio di novità delle masse.
Nel settore Tessile/Abbigliamento, il fenomeno moda riguarda tutti i processi creativi e **produttivi** finalizzati all'offerta di **vestiario, accessori, gioielli, cosmetici, acconciature** e di tutto quanto è ornamento relativo al corpo.
Lo scambio reciproco tra la società e la moda si ripete e si rigenera ad ogni stagione.

Per **moda**, dal latino *modus*, modo, foggia, maniera, intendiamo la sequenza di variazioni, mutevoli e passeggere, legate al gusto del momento e proposte dal mercato ad ogni stagione.
La moda prescrive uno stile, di breve durata, all'interno del quale ogni individuo trova le variazioni personali che gli permettono di affermare la propria identità, soddisfare i propri desideri e distinguersi dagli altri

Per **costume** intendiamo le fogge e il modo di vestirsi di un luogo, di un’epoca e di un gruppo sociale.
La parola costume ha in sé il concetto di “forma stabile”, consolidata dalla tradizione e dagli usi; si utilizza infatti per i costumi tradizionali e il costume antico che hanno regole formali consolidate.
Per questo valore di stabilità nel tempo, la parola costume si riferisce a contesti dell’abbigliamento non soggetti al sistema moda.

La parola **abbigliamento** indica l’insieme dei capi e degli accessori che servono per vestirsi e adornarsi. Il concetto stesso espresso dal termine include tutto l’apparato degli oggetti utili alla decorazione e alla protezione del corpo presenti sul mercato.