

### 2.5.5.1.2 – Disegnatori artistici e illustratori

*Le professioni comprese in questa unità utilizzano tecniche, conoscenze e capacità artistiche per creare prodotti artistici a fini decorativi, illustrativi e commerciali.*

#### **Evoluzione del ruolo professionale nel settore Tessile-abbigliamento-calzaturiero**

Occorre premettere che nell'industria TAC questa espressione non è usata. Le professionalità riconducibili a quest'area di competenza sono assimilabili a designer della moda (abiti e accessori) cioè a ***Fashion designer***.

Nel medio termine questa figura dovrà confrontarsi con la drastica riduzione dei tempi di progettazione e sviluppo dei nuovi prodotti e con un'elevata frequenza nell'introduzione di nuovi prodotti e collezioni (mensile o settimanale), che richiedono l'utilizzo di nuove tecnologie, come la prototipazione rapida e la simulazione 3d, e modalità di lavoro volte ad accelerare le attività come ad esempio l'approccio modulare. Sarà inoltre inevitabile un più intenso scambio di informazioni con i reparti produttivi. Sarà sempre più necessario sviluppare e gestire nuove forme di integrazione tra gli aspetti materiali/funzionali ed estetici dei prodotti progettati, in particolare rispetto agli aspetti relativi alla sostenibilità e alle nuove funzionalità rese disponibili dall'innovazione tecnologica e dei materiali. L'importanza dei mercati emergenti richiederà inoltre una maggiore conoscenza delle culture di altri Paesi e la capacità di adattare le linee progettuali ai nuovi mercati.

#### **Compiti innovati**

- coordinare l'attività di progettazione con altre funzioni aziendali, grazie alle innovazioni introdotte dalla contrazione dei tempi del ciclo di progettazione-produzione-consegna, anche in relazione all'interazione con la distribuzione;
- progettare utilizzando nuovi materiali e nuove tecnologie, considerando la necessità di adattamento ai tempi contratti del ciclo di progettazione, produzione e consegna nonché la numerosità molto più elevata di modelli da progettare;
- coordinare team di progetto di dimensioni più grandi, indispensabili per seguire la moltiplicazione del numero di modelli progettati in un anno e la specializzazione nelle attività creative che caratterizza alcuni modelli di business emergenti;
- confrontarsi direttamente con le reazioni del mercato (anche grazie alla possibilità di maggiore interattività con i consumatori mediante le tecnologie web 2.0) nonché raccogliere costantemente informazioni sui risultati dei punti vendita;
- considerare nuovi valori tra quelli utilizzati nella scelta di materiali, processi e trattamenti, in particolare i valori legati a sostenibilità e funzionalità;

- utilizzare nuovi strumenti informatici (ad esempio simulazione 3d e progettazione rapida) per rispondere con efficacia a tempi di progettazione più rapidi.

### **Compiti nuovi**

- integrare, nell'ambito del processo di progettazione, alcuni dei compiti svolti in precedenza da prototipisti e modellisti, utilizzando gli strumenti della simulazione 3d e della prototipazione rapida;
- adottare criteri di progettazione modulari, in particolare nelle imprese che operano con il modello di business del fast fashion;
- sviluppare nuovi criteri di progettazione, che dovranno essere coerenti con i principi della sostenibilità e con le norme di sicurezza dei prodotti.

A fronte delle innovazioni e delle novità che si prevede saranno introdotte nell'esercizio della professione, l'intero sistema di competenze subirà dei cambiamenti. In particolare, nel medio periodo, sono 14 le competenze individuate come caratterizzanti il settore Tessile-Abbigliamento-Calzaturiero. Queste potranno rivelarsi molto importanti, mediamente importanti, scarsamente importanti o non influenti rispetto all'esercizio del ruolo professionale. Lo schema che segue riepiloga in forma sinottica il quadro delle 14 competenze per il settore indicando la rilevanza o meno, di ognuna di esse, per l'unità professionale dei disegnatori artistici e illustratori.

### 2.5.5.1.2. - Disegnatori artistici e illustratori

## C O M P E T E N Z E

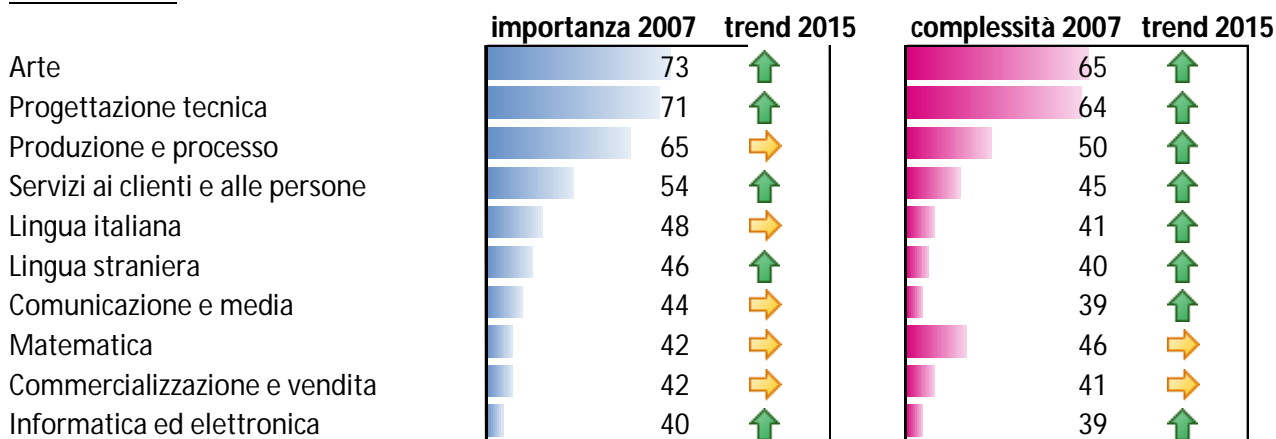
Essere in grado di definire modalità organizzative e processi relativi ai modelli di business emergenti e ai nuovi trend di mercato	A	
Essere in grado di aggiornarsi costantemente sulla evoluzione dei materiali che la ricerca rende disponibili, sulle loro caratteristiche, sui trattamenti a cui gli stessi sono sottoposti e sulla loro rispondenza alle esigenze della produzione	A	
Essere in grado di considerare, in termini di controllo, programmazione e valutazione, le questioni riguardanti il tema della sostenibilità	B	
Essere in grado di applicare le tecniche di controllo qualitativo di processi, materiali e prodotti e di certificazione di qualità, in una logica integrata di filiera	C	
Essere in grado di considerare nuovi parametri (sostenibilità economica e ambientale, localizzazione geografica) nei processi di scelta e di valutazione delle reti di subfornitura più adatte agli obiettivi aziendali.	C	
Essere in grado di rilevare le linee di sviluppo e le dinamiche dei mercati internazionali (in particolare di quelli emergenti), le consuetudini e le norme commerciali vigenti in questi mercati, i gusti dei consumatori, le caratteristiche della concorrenza.	A	
Essere in grado di ideare e applicare nuove strategie di marketing e formule distributive.	X	
Essere in grado di aggiornarsi costantemente in merito alla legislazione e ai regolamenti che riguardano i temi certificazione, etichettatura, condizioni licenziatarie, strategie anticontraffazione, sicurezza e internazionalizzazione.	C	
Essere in grado di interagire e relazionarsi maggiormente con il cliente e il consumatore, anche attraverso le tecniche w eb based	B	
Essere in grado di parlare e comunicare efficacemente in una o più lingue straniere e svolgere attività all'estero.	A	
Essere in grado di utilizzare nuove tecnologie per le fasi di progettazione e produzione	A	
Essere in grado di utilizzare nuove tecnologie per lo scambio di informazioni e dati nell'ambito delle fasi di produzione, commercializzazione, distribuzione e logistica	A	
Essere in grado di comprendere culture, gusti e stili di consumo dei consumatori presenti in mercati emergenti ed extra-europei. Essere in grado di reinterpretare i segnali culturali del made in Italy, in funzione di nuovi mercati e contesti d'uso	A	
Essere in grado di integrare valori estetici, culturali e simbolici anche nei prodotti a destinazione tecnica.	A	

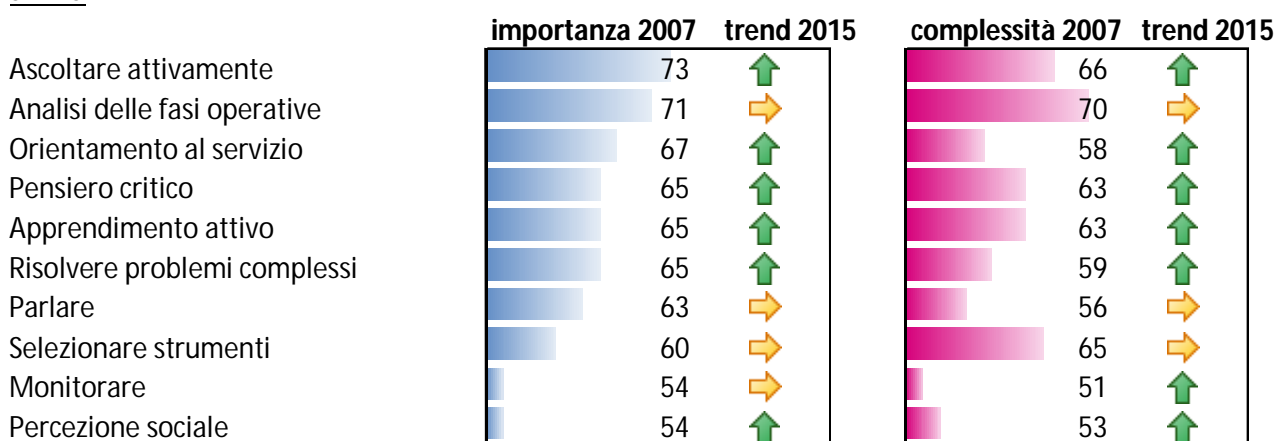
A	molto importante
B	mediante importante
C	scarsamente importante
X	non influente rispetto al ruolo

# Tendenze del cambiamento rispetto alla rappresentazione attuale della Unità Professionale<sup>1</sup>

## CONOSCENZE



## SKILLS



Legenda	
Crescita	↑
Stabilità	→
Declino	↓

<sup>1</sup> Ci si riferisce agli esiti della prima edizione della indagine campionaria sulle professioni condotta da Isfol e Istat terminata nel 2007. I risultati sono disponibili sul sito <http://professionioccupazione.isfol.it>. Dei 10 descrittori utilizzati per indagare la struttura professionale, nell'ambito della anticipazione dei fabbisogni professionali sono stati selezionati come benchmark gli esiti rilevati rispetto a Conoscenze e Skill in quanto aree sensibili per gli interventi di formazione. Nel quadro dell' indagine le conoscenze - sono insiemi strutturati di informazioni, principi, pratiche e teorie necessari al corretto svolgimento della professione. Si acquisiscono attraverso percorsi formali (istruzione, formazione e addestramento professionale) e/o con l'esperienza; le skills - sono insiemi di procedure e processi cognitivi generali che determinano la capacità di eseguire bene i compiti connessi con la professione. Si tratta, in particolare, di processi appresi con il tempo e che consentono di trasferire efficacemente nel lavoro le conoscenze acquisite. L'importanza - è un valore percentuale risultante dalle valutazioni degli intervistati facenti parte della specifica UP, rispetto ad una scala valoriale su 5 livelli, da Non importante ad Assolutamente importante. La complessità - è un valore percentuale risultante dalle valutazioni degli intervistati facenti parte della specifica UP, rispetto ad una scala valoriale su 7 livelli con ancoraggi esemplificativi del livello di complessità crescente ed esemplificative delle conoscenze o skills che l'UP deve possedere.

## **Indicazioni per il sistema dell'*education***

I cambiamenti previsti nel medio termine nell'ambito del settore Tessile-Abbigliamento-Calzature determineranno per i Disegnatori artistici e illustratori (nel linguaggio di settore fashion designer) la necessità di sviluppare e gestire nuove forme di integrazione tra aspetti materiali/funzionali ed estetici dei prodotti progettati, in particolare rispetto alla sostenibilità e alle nuove funzionalità rese disponibili dall'innovazione tecnologica e dei materiali. Di conseguenza si renderà opportuno implementare il bagaglio conoscitivo sulle nuove tecnologie per la progettazione. In particolare i disegnatori artistici e gli illustratori dovranno apprendere i sistemi di prototipazione rapida e la simulazione tridimensionale oltre a tenersi costantemente aggiornati sull'evoluzione dei materiali e dei processi tecnologici di trasformazione degli stessi. La crescita di importanza dei mercati emergenti richiederà inoltre una maggiore conoscenza delle culture di altri Paesi e la capacità di adattare le linee progettuali ai nuovi mercati.