

### **6.5.3.3.1 – Modellisti di capi di abbigliamento**

*Le professioni comprese in questa unità riportano su cartamodello i disegni del capo di abbigliamento da realizzare dimensionandoli alle misure del cliente o a misure standard.*

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

Nel medio termine il Modellista di abbigliamento nel settore TAC dovrà stare al passo con l'evoluzione delle tecnologie informatiche che sempre di più incideranno sull'attività di sviluppo dei modelli e del disegno tecnico, sullo scambio di informazioni fra le diverse aree funzionali dell'azienda e all'esterno con i clienti. Il crescente peso dei nuovi materiali nella realizzazione dei capi e dei contenuti moda richiede ai modellisti nuove competenze progettuali, più ampie rispetto al passato, e maggiori capacità di dialogo con altre aree aziendali (stile, marketing e produzione).

Nella sua attività di progettazione il Modellista di capi di abbigliamento dovrà considerare più attentamente le nuove tematiche dell'ecosostenibilità e della sicurezza.

#### **Compiti innovati**

- introdurre nuove tecniche di prototipizzazione rapida, di simulazione 3D e informatiche che sempre di più influiranno sulle tradizionali attività per la realizzazione dei modelli e del loro sviluppo grafico;
- reperire informazioni di mercato (su stile, materiali, tecnologie), oltreché dagli archivi interni anche da nuove fonti esterne, a volte anche estranee al contesto fashion;
- valutare la compatibilità fra le evoluzioni tecnico-qualitative di materie prime e i semilavorati e le esigenze tecnico-produttive dell'azienda, tenendo conto della sua collocazione come modello di business e del contesto sempre più internazionalizzato (sia del mercato che della concorrenza).

#### **Compiti nuovi**

- conoscere le differenze antropomorfe dei consumatori dei nuovi mercati per tenerne conto nello sviluppo dei modelli e della loro vestibilità mirata;
- scegliere i materiali e gli accessori in base a criteri di sicurezza, conoscendo le normative in materia.

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 TAC indicando la rilevanza o meno, di ognuna di esse, per l'unità professionale dei Modellisti di abbigliamento.

### 6.5.3.3.1 – Modellisti di capi di abbigliamento

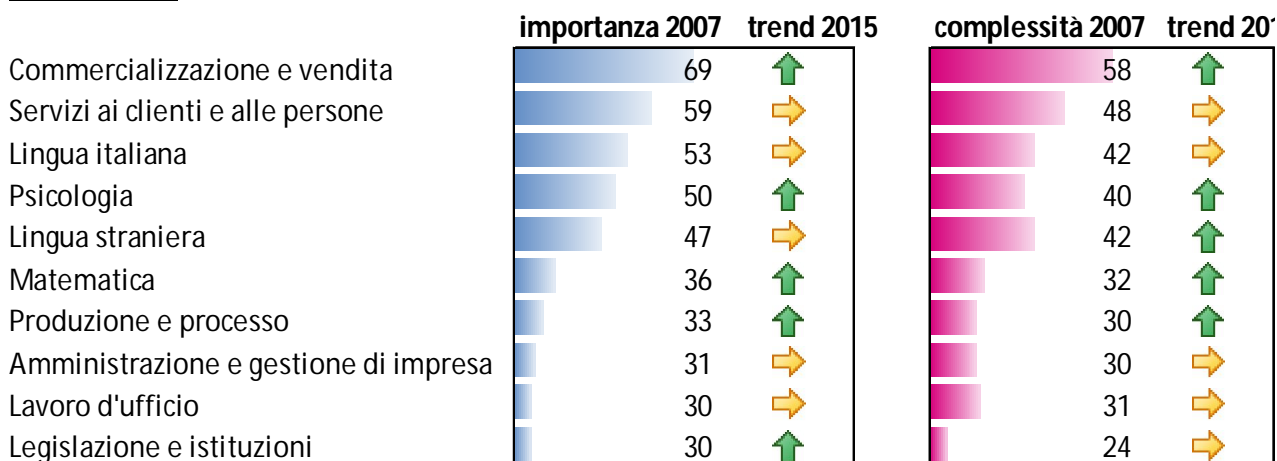
**COMPETENZE**

1	Essere in grado di definire modalità organizzative e processi relativi ai modelli di business emergenti e ai nuovi trend di mercato	<b>B</b>	
2	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	<b>A</b>	
3	Essere in grado di considerare, in termini di controllo, programmazione e valutazione, le questioni riguardanti il tema della sostenibilità	<b>C</b>	
4	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	<b>A</b>	
5	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.	<b>X</b>	
6	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.	<b>B</b>	
7	Essere in grado di ideare e applicare nuove strategie di marketing e formule distributive.	<b>X</b>	
8	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.	<b>C</b>	
9	Essere in grado di interagire e relazionarsi maggiormente con il cliente e il consumatore, anche attraverso le tecniche web based	<b>B</b>	
10	Essere in grado di parlare e comunicare efficacemente in una o più lingue straniere e svolgere attività all'estero.	<b>B</b>	
11	Essere in grado di utilizzare nuove tecnologie per le fasi di progettazione e produzione	<b>A</b>	
12	Essere in grado di utilizzare nuove tecnologie per lo scambio di informazioni e dati nell'ambito delle fasi di produzione, commercializzazione, distribuzione e logistica	<b>C</b>	
13	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	<b>B</b>	
14	Essere in grado di integrare valori estetici, culturali e simbolici anche nei prodotti a destinazione tecnica.	<b>B</b>	

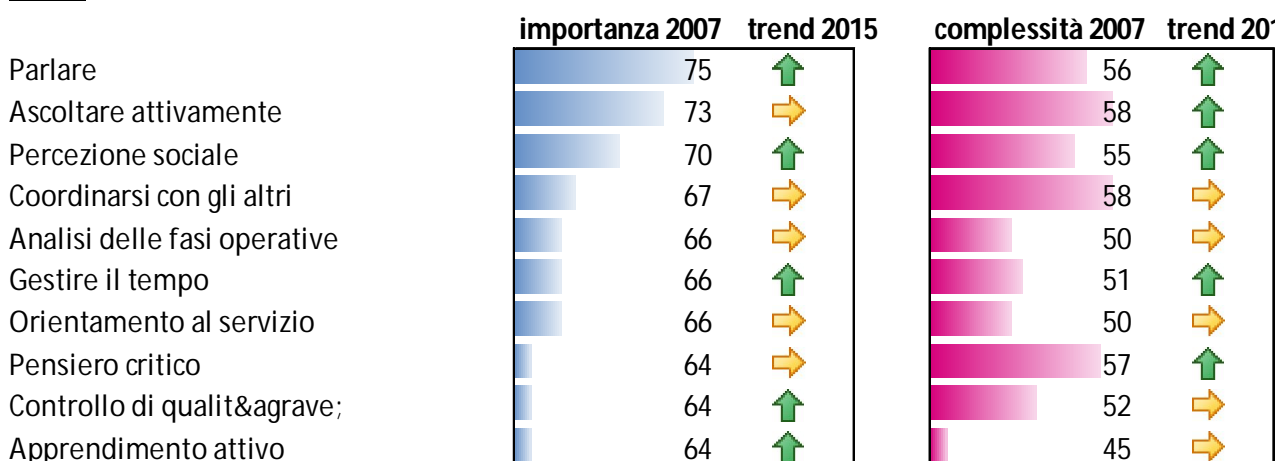
A	molto importante
B	mediante importante
C	scarsamente importante
X	non influente rispetto al ruolo

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

### CONOSCENZE



### SKILLS



<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***

Nel medio termine il Modellista di abbigliamento nel settore TAC dovrà potenziare la sua preparazione su pacchetti informatici per il disegno tecnico e lo sviluppo di modelli. Si renderanno necessari interventi formativi che rafforzino le capacità di progettazione in funzione del crescente peso dei nuovi materiali, dei principi dell'eco sostenibilità e della sicurezza.

