

Keuzedeel mbo

# **Experimentele modevormgeving**

gekoppeld aan één of  
meerdere kwalificaties mbo

Code

**K0725**

Penvoerder: Sectorkamer handel  
Gevalideerd door: Sectorkamer Handel  
Op: 29-11-2016

# 1. Algemene informatie

## D1: Experimentele modevormgeving

### Studielast

240

### Beroepsvereisten

Nee

### Certificaten

Nee

### Gekoppeld aan kwalificatie(s)

Zie bijlage op [www.s-bb.nl/kwalificatiedossiers](http://www.s-bb.nl/kwalificatiedossiers)

### Toelichting

Er zijn legio thema's en onderwerpen denkbaar als inspiratiebron voor experimentele modevormgeving voor op of om een lichaam. Enkele voorbeelden hiervan zijn gebouwen met elementen van jugendstil of impressionisme, kleuren en/of vormen van een (bekend) schilderij en het combineren van stof met 3D-printtechniek.

#### Relevantie van het keuzedeel

Met het keuzedeel gebruikt de beginnend beroepsbeoefenaar kennis van en eigen inzichten in (ontwikkelingen in) het modevak en creativiteit voor het ontwerpen en samenstellen van nieuwe/experimentele modische 3D-vormen voor op of om een lichaam. Het kunnen innoveren van en experimenteren met modische vormgeving is positief van invloed op het individuele onderscheidende vermogen. Hierdoor vergroot de kans op werk in de sector, omdat in het modevak behoefte is aan creatieve ontwerpers die durven te experimenteren en te innoveren.

#### Beschrijving van het keuzedeel

De beginnend beroepsbeoefenaar werkt een onderwerp of een thema uit in creatieve/experimentele schetsen voor modische 3D-vormgeving. Een of enkele van deze schetsen werkt hij in een experimenteel 3D-ontwerp voor op of om een lichaam uit. Tijdens zowel de schetsende fase als de fase van experimentele modische vormgeving spelen associatief en onafhankelijk denken en (zelf)reflectie een belangrijke rol.

#### Branchevereisten

Nee

#### Aard van keuzedeel

Verdiepend  
Doorstroom

## 2. Uitwerking

### D1-K1: Geeft experimentele mode-ideeën vorm

#### Complexiteit

De beginnend beroepsbeoefenaar heeft bij het creatief ontwerpen en ontwikkelen van experimentele 3D-modecollectie-items een diversiteit aan onderling samenhangende gestructureerde en creatieve activiteiten. Bij het ontwerpen van experimentele mode-items heeft hij voornamelijk specialistische vakkennis en vaardigheden nodig. Bij het daadwerkelijke experimenteren met 3D-vormgeving van mode heeft de beginnend beroepsbeoefenaar voornamelijk brede vakkennis en vaardigheden nodig.

#### Verantwoordelijkheid en zelfstandigheid

De beginnend beroepsbeoefenaar heeft met de schetsende en vormgevende taken een creatieve, reflecterende en innoverende rol. Hij is hierbij verantwoordelijk voor de kwaliteit van zijn eigen werk en voor het zelfstandig op een creatieve wijze bedenken en uitwerken van antwoorden/oplossingen bij het vormgeven van experimentele modecollectie-items.

#### Vakkennis en vaardigheden

De beginnend beroepsbeoefenaar:

- bezit brede kennis van experimentele mode-ontwerpen.
  - bezit brede kennis van modische ontwerpprocessen.
  - bezit brede kennis van modische ontwerpmethoden.
  - bezit brede kennis van modische productgroepen.
  - bezit brede kennis van visuele presentatievormen van mode.
  - bezit specialistische kennis van ideeën van invloedrijke mode-ontwerpers, zoals m.b.t. patroontechnieken, patroontekenen en mouleren.
  - bezit specialistische kennis van veelgebruikte modische vaktermen.
  - bezit specialistische kennis van modische ontwerpstijlen.
  - bezit brede en specialistische kennis van modekunst, modetrends en -ontwikkelingen.
- 
- kan conceptueel over het veranderen van mode denken.
  - kan een modisch materialen- en/of vormenexperiment op een eigen wijze uitvoeren.
  - kan zelfstandig creatieve modekeuzes maken.
  - kan een eigen modestijl ontwikkelen.
  - kan de technische uitvoerbaarheid van experimentele mode-ontwerpen inschatten.
  - kan kennis van modische materialen op een eigen wijze inzetten/toepassen.
  - kan experimentele elementen van het mode-ontwerp tot uiting brengen.
  - kan op een stagnatie in het modische ontwerp- en/of vormgeefproces reageren.
  - kan reflecteren op creatieve modeprocessen.
  - kan feedback benutten om zich als een modische ontwerper te verbeteren.

### D1-K1-W1: Schetst experimentele 3D-modecollectie-items

#### Omschrijving

De beginnend beroepsbeoefenaar gebruikt onder andere modetrends, inspiratie en creativiteit voor het schetsen van experimentele 3D-modecollectie-items voor op of om een lichaam. Een aangereikt of een zelf gekozen thema/onderwerp, zoals architectonische kenmerken van een gebouw, een specifiek element van een schilderij of een politiek statement, werkt hij uit in experimentele modische schetsen. Hierbij houdt hij onder andere rekening met het thema/onderwerp, gewenste kenmerken en eigenschappen van mode-items, te gebruiken materialen, functionaliteiten en uitstraling van de mode-items. De gelegde relaties tussen het thema/onderwerp met de experimentele mode-items en de gemaakte keuzes legt hij vast. Hij reflecteert op de (tussentijdse) schetsen/ontwerpen en past deze indien nodig aan. Van elk modecollectie-item legt hij de specificaties vast.

#### Resultaat

Een set van geschetste experimentele 3D-modecollectie-items.

#### Gedrag

De beginnend beroepsbeoefenaar:

- gebruikt effectief en efficiënt bronnen voor experimentele mode-ideeën en inspiratie.

#### D1-K1-W1: Schetst experimentele 3D-modecollectie-items

- reflecteert grondig en uitgebreid op onder andere het thema, modetrends en innovaties.
- trekt logische en/of creatieve conclusies ten aanzien van modebeelden en/of aan te passen mode.
- werkt o.a. het thema en ideeën nauwkeurig en gedetailleerd uit in creatieve schetsen.
- bepaalt zorgvuldig hoe een thema in een experimentele modecollectie tot uiting komt.
- past principes van associatief en inventief denken toe bij het ontwikkelen/uitdenken van experimentele mode-items.
- schetst mode-items met een goede oog-hand coördinatie vlot en nauwkeurig.
- legt gemaakte keuzes voor en specificaties van experimentele mode-items zorgvuldig vast.

De onderliggende competenties zijn: Formuleren en rapporteren, Vakdeskundigheid toepassen, Materialen en middelen inzetten, Creëren en innoveren

#### D1-K1-W2: Maakt experimentele mode-items voor op of om een lichaam

##### Omschrijving

De beginnend beroepsbeoefenaar gebruikt onder andere inspiratie, een thema/onderwerp, ontwerpschetsen, creativiteit en materialen voor het aanpassen en/of het creëren van experimentele mode-items. Hij verzamelt te gebruiken materialen en verplaatst deze naar de werkplek. Tijdens het vormgeven van de mode-items let hij onder andere op materiaalgebruik, toe te passen assemblagetechnieken, stijl, uitstraling, functionaliteit en kleur. Hij reflecteert op de (tussentijdse) resultaten en het ontwikkelproces en stelt indien nodig de mode-items bij tot het beoogde experimentele eindresultaat is vormgegeven.

##### Resultaat

Een vormgegeven set van experimentele modecollectie-items voor op of om een lichaam dat aan de ontwerpschetsen voldoet.

##### Gedrag

De beginnend beroepsbeoefenaar:

- kiest nauwkeurig geschikte materialen en hulpmiddelen.
- gebruikt materialen en hulpmiddelen effectief en efficiënt.
- toont vaktechnisch en ruimtelijk inzicht bij het vormgeven van de mode-items.
- toont creativiteit door technieken te hanteren die recht doen aan het experimentele karakter van de mode-items.
- werkt mode-items volgens gestelde/geldende kwaliteitsnormen uit.
- controleert zorgvuldig of de beoogde eindresultaten van mode-items aan ontwerpen en de ontwerpeisen voldoen.
- analyseert nauwkeurig of de mode-items geoptimaliseerd kunnen worden.
- toont doorzettingsvermogen en accepteert niet dat items eventueel niet aan verwachtingen voldoen.

De onderliggende competenties zijn: Vakdeskundigheid toepassen, Materialen en middelen inzetten, Creëren en innoveren