

COME CONTRIBUIRE A RENDERE PIÙ SOSTENIBILI I PROCESSI DELLA CATENA DEL VALORE

OER: VIRTUAL PROTOTYPING AND USED TOOLS

Obiettivo e ambito di applicazione

Il capo d'abbigliamento virtuale, la penetrazione della realtà virtuale nel mercato e lo scambio di informazioni tra fornitore e produttore, sono ancora nelle fasi iniziali. L'obiettivo di questa attività didattica e della OER relativa è quello di far conoscere da vicino agli studenti coinvolti i processi e lo scambio di informazioni che nel corso del confezionamento di un capo d'abbigliamento, interessano le parti coinvolte, fornitori, produttori, designer. Lo scopo è quello di permettere al discente di familiarizzare con la digitalizzazione del prodotto e guidarlo in tutte le fasi della catena di approvvigionamento che possono essere digitalizzate, evitando il contatto fisico con il capo.

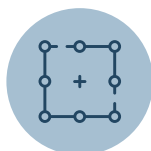
Quesito

Esaminando la catena di approvvigionamento che interessa il processo di manifattura di un capo d'abbigliamento, il focus di tale attività sarà posto sulle fasi di prototipazione. Come può la prototipazione virtuale essere utilizzata a supporto del processo di design e della comunicazione tra fornitore e produttore?

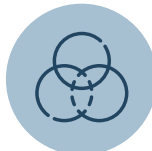
Obiettivi formativi

- Sviluppare abilità pratiche nell'utilizzo dei database disponibili per la creazione di un capo d'abbigliamento digitale
- Conoscere l'ambito di applicazione della prototipazione virtuale e gli strumenti utilizzati per realizzarla
- Migliorare le capacità di lavoro di squadra tra i discenti

Categorie



Tecnologia tessile avanzata



Processo di design



Design del prodotto

Materiale di supporto

- [OER](#)
- [Summary presentation](#)

Attrezzatura

Computer e software CLO3D (disponibile anche nella versione di prova), ogni altro software per la progettazione di capi d'abbigliamento 3D

A.

Perché considerare la realtà virtuale come nuovo metodo in grado di supportare processi più sostenibili lungo la catena di approvvigionamento?

Pre-sessione di lettura della OER e degli altri riferimenti

1. Divisione in piccoli gruppi (massimo 4 persone)
2. Estrapolazione delle fasi di prototipazione dalla catena di approvvigionamento tessile e individuazione delle attività spettanti al designer, al fornitore e al produttore (da un punto di vista teorico)
3. Se dal primo step non sono scaturite sufficienti informazioni, è possibile reperirle dal sito web Optitex, Browzwear o tramite altri software menzionati della OER.
4. Porsi domande sulle procedure relative alla catena di approvvigionamento e più specificatamente, sulle fasi in cui la prototipazione dell'indumento / capo tessile ha luogo.

5. Calcolo della quantità di tempo, e se applicabile, del numero di luoghi differenti che i prototipi devono raggiungere al fine di arrivare al prodotto finale
6. Elenco delle attività svolte nella fase di prototipazione
7. Quante di queste attività pensi che si possano completare attraverso la realtà virtuale?
8. Qual è la tua opinione e cosa suggeriresti per assicurare una migliore comunicazione tra fornitore/produttore e azienda?
9. Discussione dei vantaggi e degli svantaggi del processo di digitalizzazione in classe



**Circa mezza giornata
Un giorno o più di un giorno**



**Piccolo gruppo
Plenaria**



**Scoprire &
Definire**

B.

Al fine di dare concretezza alla teoria, sei in grado di realizzare il progetto di una T-shirt 3D ed apportarvi delle modifiche?

1. Ogni gruppo familiarizza con lo strumento utilizzato per la progettazione digitale di capi d'abbigliamento (preferibilmente CLO3D)
2. Ottenimento dei dati richiesti per il modello di una t-shirt
3. In ogni gruppo, suddividere i membri in ruoli (fornitore, produttore, designer, ecc.)
4. Giochi di ruolo tra le parti coinvolte per la realizzazione della maglietta
5. Scambio di progetti tra le parti in base a preferenze diverse (gioco di ruolo incentrato sullo scambio di campioni lungo la catena di approvvigionamento)
6. Esposizione e analisi dei risultati – Discutere i miglioramenti da apportare alla metodologia
7. Sottolinea tutte le incertezze che hai incontrato. Usale per testare diversi scenari
8. Crea una roadmap che rispecchi i tuoi risultati

9. Esplora analisi simili e osserva risultati simili

10. Discussione dei risultati
Guarda la roadmap dei tuoi risultati e discuti le diverse ipotesi che ritieni possano rispecchiare i passaggi del tuo processo. Cosa vedi? Quali parti della tua roadmap presentano gli impatti maggiori? Quali impatti cambiano in maniera più significativa con ipotesi diversi?
Interpretando la tua roadmap è possibile che ti possa ritrovare a ripensare i confini imposti o la singola unità funzionale; va bene, puoi reimpostarli e creare una nuova roadmap da interpretare. Non aspettarti che sia un processo lineare.

Utilizza le ipotesi finali per valutare le tue priorità in relazione al design digitale e alla digitalizzazione delle fasi della prototipazione della catena di approvvigionamento. Dove dovresti concentrare il tuo impegno creativo? Quali sono i punti che hai bisogno di approfondire prima di andare avanti?



**Circa mezza giornata
Un giorno o più di un giorno**



**Individuale
Piccolo gruppo
Plenaria**



**Sviluppare &
Validare**