

LESSENTABEL ALGEMENE VAKKEN PER GRAAD	2 ^e	3 ^e
Levensbeschouwing*	2	2
Aardrijkskunde	0	1
Natuurwetenschappen	0	1/0
Wetenschappen	3	0
Engels	2	2
Frans	2	2
Geschiedenis	1	1
Lichamelijke opvoeding	2	2
Nederlands	3	3
Wiskunde	3	2
Maatschappelijke Vorming	3	0

LESSENTABEL KUNSTVAKKEN 2DE GRAAD

Kunstbeschouwing	1+1
Creatie	4
Vormgeving (digitaal en manueel patroontekenen).....	5
Technisch dossier	5

LESSENTABEL KUNSTVAKKEN 3DE GRAAD

Kunstgeschiedenis	1
Creatie	4
Kostuum- en kunstgeschiedenis	1
Praktijk	4
Toegepaste informatica**	2
Vormgeving	4
Materialenkennis	1
Marketing & Distributie	1
Stage	

*Voor dit vak maken de leerlingen keuze tussen Anglicaanse godsdienst, Islamitische godsdienst, Israëlitische godsdienst, Katholieke godsdienst, Niet-confessionele zedenleer, Orthodoxe godsdienst of Protestantse godsdienst.

**Dit vak houdt in o.a de softwarepakketten Gerber, Illustrator en Indesign

**CREATIE
EN MODE**

K
H
B



CREATIE EN MODE

2^e & 3^e GRAAD

WWW.KUNSTHUMANIORABRUSSEL.BE
TEL. 02 502 05 04
CHRYSANTENSTRAAT 26
1020 BRUSSEL

**KUNST
HUMANIORA
BRUSSEL**

LEEF JE PASSIE!

VISIE

Ligt je hart bij de modewereld?

Ben je geïnteresseerd in mode en kunst?. Heb je de behoefte om je ideeën te uiten, en ben je geïnteresseerd in zowel de creatieve als technische aspecten van het modevak? Heb je voeling voor kleur en esthetiek? Dan is de richting Creatie en Mode vast iets voor jou.

In de opleiding Creatie en Mode leer je om op een creatieve manier ideeën en inspiratiebronnen om te zetten tot een draagbaar silhouet. Je leert, naast je eigen creativiteit en beeldtaal te ontwikkelen, ook in dialoog te gaan met andere kunst disciplines, en je ontwerpen hierop af te stemmen. We vinden onze inspiratie in alle hoeken; kostuumgeschiedenis, dans, schilderkunst, ... en zetten die om in een modisch geheel, dat eveneens economisch en ecologisch verantwoord is.

De omzetting van een ontwerp in 2D naar een kledingstuk in 3D vraagt veel inzicht in de constructie van een kledingstuk. Ruimtelijk en wiskundig inzicht, kritische zelfreflectie en perfectionisme zijn eigenschappen die hiervoor onmisbaar zijn.

Een grondige patroonstudie, zowel manueel als digitaal, en de ruimte om in de praktijk te experimenteren, leren je de ontwerpen om te zetten in draagbare creaties.

De ontwikkeling van concept / creatie tot afgewerkt kledingstuk doorloopt een aantal cruciale stappen, die in de verschillende vakken grondig worden aangeleerd. Dit resulteert in een professioneel eindresultaat, waarbij je zowel creatieve als technische vaardigheden moeten ontwikkelen, en je steeds rekening moet houden met trends en innovaties in de modesector.

TOEKOMST

Na deze opleiding kan je doorstromen:

- Naar een aanvullend Se-n-Se jaar
- Naar het hoger onderwijs, zowel op creatief (Modeacademie) als op meer technisch vlak (Bachelor modetechnologie).
- Je kan dadelijk aan de slag in de confectiesector.
- Een toekomst als stylist of in het mode-onderwijs is eveneens mogelijk.

VAKKEN

Van een ontwerp tot uitgewerkt geheel komen, is een organisch proces. We streven er dan ook naar om de verschillende vakken niet apart aan te bieden, maar als een logisch proces dat de leerling doorloopt.

PRAKTIJK

In dit vak ontwerp je een proces om de realisatie van het ontwerp mogelijk te maken. Je test uit welke voorstellen het meest geschikt zijn voor de realisatie en presentatie:

- het opzoeken van verantwoorde en commercieel haalbare productiemethoden (prijs-kwaliteit);
- het vastleggen van methoden in documenten onder de vorm van tekst en tekening, manueel en met de computer.

KOSTUUMGESCHIEDENIS

- Je maakt een studie van het kleedgedrag doorheen de geschiedenis.
- Je leert te herkennen hoe ontwerpers zich laten inspireren door de kostuumgeschiedenis, en dit ook zelf toe te passen.

CREATIE

Tijdens deze lessen leer je omgaan met beelden. Aan je eigen inbreng wordt zeer veel belang gehecht. Door het procesmatig werken worden de aanschouwelijke problemen creatief verwerkt. Men zorgt ervoor dat je op een praktische manier kennis maakt met verschillend aspecten van ontwerpen, realiseren en presenteren en dit ondersteund met de nodige theoretische kennis. Denken en uitvoeren steunen elkaar en werken aanvullend.

VORMGEVING

- het omzetten van ontwerpen in technische tekeningen;
- het verkennen van soepele materialen zodat een commercieel maar ook ecologisch en ergonomisch verantwoorde materiaalkeuze kan worden gemaakt;
- productanalyse (kunnen bepalen welke grondstoffen, afwerkingen en machines het best gebruikt worden);
- het omzetten van ontwerpen in een productierijp patroon of vorm, waarbij je ook gebruik maakt van een CAD-CAM systeem;
- De, in de component Creatie uitgewerkte projecten, zullen steeds aan de verschillende fasen van de vormgeving worden getoetst.

TOEGEPASTE INFORMATICA

- Je leert de patroonstudie, die manueel wordt ingeoeffend tijdens Vormgeving, digitaal toe te passen
- Je leert programma's zoals Indesign en Illustrator gebruiken om je ontwerpen op een professionele manier voor te stellen.

MATERIALENKENNIS

- Je leert verschillende grondstoffen kennen en van elkaar onderscheiden
- Je onderzoekt proefondervindelijk de eigenschappen van verschillende grondstoffen
- Je leert hoe weefsels, breisel, ... tot stand komt, en wat de manieren zijn om deze stoffen te bewerken
- Je maakt kennis met de nieuwste materialen en mogelijkheden ivm textiel

MARKETING

- Je leert het volledige proces kennen, van ontwerp en productie tot verkoop
- Je ontdekt hoe marketing te werk gaat, en hoe bepalend dit is voor de positionering van een merk en voor de verkoop.
- Termen als slow fashion, just in time delivery, customization, ... worden ver- trouwde begrippen, zodat je op de hoogte bent van de nieuwste innovaties en ontwikkelingen.

Coördinatoren: Veerle Haesen en Sophie De Nil