



QUIZ: Merceologia e design

1. **Quale delle seguenti definizioni corrisponde all'interpretazione del test di combustione per il poliestere?**
 - a) Brucia rapidamente, con una persistente cenere grigiastra e un odore di carta bruciata.
 - b) Si scioglie e si ritira a contatto con la fiamma, ha un odore chimico dolciastro e lascia perle dure e scure.
 - c) Brucia lentamente, con un odore di capelli o piume bruciati e lascia una cenere nera e granulosa.
 - d) Brucia rapidamente, con un odore caldo e acido e lascia perle dure e scure.

2. **Seleziona l'insieme di tessuti che provengono esclusivamente da un'armatura a tela.**
 - a) Denim, crêpe, mussola, raso e serge
 - b) Broccato, taffetà, gabardine, pied de poule e georgette
 - c) Duchessa, jersey, raso, organza e chino
 - d) Crêpe, taffetà, chiffon, organza e mussola

3. **Quale tecnica di finissaggio consiste nel cucire insieme tre strati (uno intermedio per il calore e due esterni di protezione) eseguibile sia industrialmente che con macchina domestica?**
 - a) Pieghettatura
 - b) Trapuntatura
 - c) Ricamo
 - d) Sgrassatura

4. **Qual è la scelta migliore di materiali quando si progetta un abbigliamento ecosostenibile?**
 - a) Fibre a basso impatto come canapa o tencel
 - b) Fibre organiche come cotone biologico o lino biologico
 - c) Tessuti riciclati come poliestere riciclato o lana riciclata
 - d) Tutte le precedenti opzioni a seconda del contesto: scopo d'uso, esigenze di lavaggio o durata media

5. **Seleziona i processi manuali che descrivono i passaggi corretti per rendere un tessuto impermeabile.**
 - a) Non esiste un metodo per rendere impermeabile manualmente un tessuto
 - b) Disporre il tessuto su un cartone - Utilizzare una pellicola di plastica per coprire il tessuto - Cuocere in forno - Lavare
 - c) Disporre il tessuto su un cartone - Sciogliere la cera d'api - Applicare con pennello o spugna - Asciugare con asciugacapelli o ferro da stiro
 - d) Immergere il tessuto in acqua e aceto - Strizzare - Martellare il tessuto in modo uniforme