

Projekt nr RPLD.11.03.01-10-0013/19 pn. „Personalizacja mody” współfinansowany ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Łódzkiego na lata 2014-2020

Załącznik nr 1 do SWZ

Opis przedmiotu zamówienia

Przedmiotem zamówienia są usługi szkoleniowe w zakresie realizacji szkoleń/kursów zawodowych, specjalistycznych wraz z egzaminami, prowadzących do nabycia umiejętności i nowych kompetencji zawodowych dla uczniów i nauczycieli Zespołu Szkół Przemysłu Mody w Łodzi, objętych projektem nr RPLD.11.03.01-10-0013/19 pn. „Personalizacja mody”, współfinansowanym ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Łódzkiego na lata 2014-2020, Osi Priorytetowej „Edukacja Kwalifikacje Umiejętności”, Działania XI.3 Kształcenie zawodowe, Poddziałania XI.3.1 Kształcenie zawodowe.

dla uczniów

<u>Część I zamówienia</u> Kurs bielizniarstwa	14 uczniów 2 grupy x 7 uczniów	60 godzin/ grupę 15 spotkań x 4 godziny	Razem dla 2 grup 120	Miejsce kursu: szkoła. <u>Program:</u> <ul style="list-style-type: none">• Wprowadzenie – Omówienie pobierania wymiarów i ustalanie właściwego rozmiaru. Zaznajomienie się z podstawowymi zasadami brafittingu.• Poznanie surowców koniecznych do wykonania bielizny i zasad szycia. Poznanie fasonów istniejących na rynku i omówienie ich działania.• Modelowanie przestrzenne biustonosza miękkiego „A” przy
---	--------------------------------------	---	-------------------------------	--

Projekt nr RPLD.11.03.01-10-0013/19 pn. „Personalizacja mody” współfinansowany ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Łódzkiego na lata 2014-2020

				<p>pomocy manekina na własny rozmiar.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Odszycie biustonosza „A” z surowców docelowych. • Wykreślanie konstrukcji: samodzielnie przygotowanie siatki konstrukcyjnej oraz rysunków form bazowych do wykonania biustonosza damskiego na fiszbinie „B”, fig damskich o różnych krojach, body damskiego (można skorzystać z własnych wymiarów lub rozmiaru konfekcyjnego). • Przeszycie biustonosza „B” na fiszbinie z markizety i naniesienie poprawek. • Odszycie biustonosza „B” z surowców docelowych. • Modelowanie stroju kąpielowego jednoczęściowego oraz dwuczęściowego własnego projektu <p>Projekt plastyczny podstawowych wyrobów bielizniarskich (12 godz.) Modelowanie i projektowanie wyrobów (32 godz.) Wykonanie zaprojektowanych wyrobów (16 godz.)</p> <p>Certyfikat ukończenia kursu</p> <p><u>Efekty kształcenia:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> – uczeń potrafi pobierać wymiary i ustalić rozmiar – uczeń zna podstawowe zasady brafittingu – uczeń zna surowce stosowane w bielizniarstwie i zasady szycia wyrobów bielizniarskich – uczeń rozróżnia wyroby bielizniarskie i zna fasony występujące na rynku – uczeń wykonuje projekty plastyczne wyrobów bielizniarskich – stosuje zasady konstrukcji i modelowania form podstawowych wyrobów bielizniarskich (stanik, majtki) – potrafi przygotować szablony podstawowych elementów
--	--	--	--	--

Projekt nr RPLD.11.03.01-10-0013/19 pn. „Personalizacja mody” współfinansowany ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Łódzkiego na lata 2014-2020

				<p>bielizniarskich (stanik, majtki)</p> <ul style="list-style-type: none"> – potrafi modelować formy podstawowych wyrobów bielizniarskich co przekłada się na prawidłowe wykonanie rozkroju materiałów włókienniczych. – uczeń potrafi uszyć podstawowe elementy bielizny i stroje kąpielowe. <p>Wykonawca zobowiązany jest do zapewnienia sprzętu oraz niezbędnego oprogramowania do prowadzenia szkolenia. W cenie: zajęcia, materiały szkoleniowe i certyfikaty dla uczniów.</p>
<p><u>Część II zamówienia</u></p> <p>Kurs projektowania odzieży 3D</p>	<p>14 uczniów 2 grupy x 7 uczniów</p>	<p>40 godzin/ grupę</p> <p>10 spotkań x 4 godziny</p>	<p>80 godzin dla 2 grup</p>	<p>Miejsce kursu: szkoła.</p> <p><u>Program:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Podstawowe funkcje programu. ✓ Tworzenie (modelowanie) wirtualnego manekina przy zastosowaniu Panelu Komend (CREATE oraz MODIFY), poziomy modyfikacji, selekcja i transformacje, stos modyfikatorów (MODIFER STACK). ✓ Wykonanie szkiców żurnalowych wyrobów odzieżowych. ✓ Wykonanie projektu plastycznego wyrobu odzieżowego, nanoszenie linii cięć, szwów ozdobnych, dodawanie opisów na rysunkach. ✓ Import wirtualnego manekina (narzędzie importu – opcje i formaty obsługiwanych plików). ✓ Wykonanie rysunków technicznych wyrobów odzieżowych (narzędzie Line/Spline z pod-panelu SHAPES) odręczne lub na podstawie podkładu zasady dostosowania kształtu, linii cięcia, miejsc przerwań).

Projekt nr RPLD.11.03.01-10-0013/19 pn. „Personalizacja mody” współfinansowany ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Łódzkiego na lata 2014-2020

				<ul style="list-style-type: none"> ✓ Przekształcenie rysunku technicznego w wirtualny model powierzchniowy odzieży, pozycjonowanie paneli (część szablonu) na manekinie, poprawne definiowanie szwów (Modyfikator GARMENT MAKER wraz z jego parametrami). ✓ Zastosowanie modyfikatora CLOTH: przekształcenie modelu powierzchniowego w model materiału z parametrami fizycznymi, stylizacja wyrobu przez zastosowanie różnych typów materiałów np. bawełna, poliester itp., fizyczne parametry materiałów (np. gięcie, rozciągliwość). ✓ Symulacja (SIMULATION) zszywania materiału i nakładania na manekin, dobór dodatków krawieckich. ✓ Tworzenie bibliotek różnych wygląków i właściwości materiału: kolory, wzory, tekstury, dodatki krawieckie, typy i rodzaje stosowanych szwów, przy zastosowaniu narzędzi MATERIAL EDITOR – rodzaje „map” i ich parametry. ✓ Wizualizacja wersji kolorystycznej projektu –nałożenie „map” na model, precyzyjne nakładanie materiału na obiekt – modyfikator UNWRAP UVW, dodanie dodatków krawieckich oraz szwów ozdobnych przy wykorzystaniu „map”. ✓ Tworzenie wariantów/wersji kolorystycznych projektu poprzez kopiowanie/klonowanie modeli i ich modyfikacje lub zapisanie osobnego pliku. ✓ Export modelu do darmowego formatu przeglądanego interaktywnie z wykorzystaniem przeglądarki internetowej. ✓ Rendering wizualizacji (narzędzie RENDER) –tworzenie efektów 3D. ✓ Tworzenie katalogu projektów. <p>Wykonawca zobowiązany jest do zapewnienia sprzętu oraz niezbędnego oprogramowania do prowadzenia szkolenia.</p>
--	--	--	--	---

Projekt nr RPLD.11.03.01-10-0013/19 pn. „Personalizacja mody” współfinansowany ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Łódzkiego na lata 2014-2020

				<p>Egzamin + certyfikat ukończenia szkolenia.</p> <p><u>Efekty kształcenia:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - uczeń zna podstawowe funkcje programu w zakresie projektowania 3D - uczeń stosuje podstawowe funkcje programu w zakresie projektowania 3D - uczeń tworzy trójwymiarowe, cyfrowe wzory wyrobów odzieżowych na podstawie wcześniej przygotowanych szablonów - uczeń wykonuje wizualizację 3D wyrobów odzieżowych i zapisuje ją w plikach graficznych - uczeń stymuluje pasowanie odzieży na wirtualnych sylwetkach ludzkich z uwzględnieniem właściwości fizycznych materiałów - uczeń stymuluje teksturę i kolorystykę materiałów odzieżowych, tworzy biblioteki materiałów - uczeń tworzy różne wersje kolorystyczne projektu - uczeń wykonuje interaktywne prezentacje i sesje projektowe - uczeń eksportuje utworzony model odzieży w formacie pozwalającym na zamieszczenie na stronach www. <p>Wszystkie materiały dydaktyczne niezbędne do przeprowadzenia szkolenia zapewnia wykonawca szkolenia w cenie szkolenia.</p>
<p><u>Część IIII zamówienia</u></p> <p>Kurs stopniowania</p>	<p>14 uczniów 2 grupy x 7 uczniów</p>	<p>48 godzin/ grupę</p> <p>8 spotkań x 6 godzin</p>	<p>96 godzin dla 2 grup</p>	<p>Miejsce kursu: szkoła.</p> <p><u>Program:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - wprowadzenie do zasad pomiarów antropometrycznych - rodzaje rozmiarów odzieży

Projekt nr RPLD.11.03.01-10-0013/19 pn. „Personalizacja mody” współfinansowany ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Łódzkiego na lata 2014-2020

			<ul style="list-style-type: none">- tabele rozmiarowe i podział na rozmiary, wzrosty i rozmiaro-wzrosty,- zasady i metody stopniowania odzieży:- zapoznanie z dostępnymi systemami komputerowymi – stopniowanie szablonów- zdejmowanie wymiarów z sylwetki oraz przełożenie ich na zakres stopniowania w szablonie- metody stopniowania według wzrostu oraz obwodu oraz w jakich miejscach wykroju należy nanosić zmiany- stopniowanie szablonów odzieży damskiej, męskiej i dziecięcej oraz kieszenie, dekolty, kołnierze, stójki, mankiety, zaszewki, paski, karczki itp. <p>Kurs nastawiony na zdobywanie praktycznych umiejętności</p> <p>Certyfikat ukończenia szkolenia</p> <p><u>Efekty kształcenia:</u></p> <ul style="list-style-type: none">– uczeń zna zasady pomiarów antropometrycznych– uczeń zna rodzaje rozmiarów i tabele rozmiarowe– uczeń potrafi prawidłowo zdjąć miarę z sylwetki– uczeń zna dostępne systemy i metody stopniowanie– uczeń potrafi stworzyć rozmiary na dowolnych szablonach ubrań– uczeń zna metody stopniowania według wzrostu oraz obwodu i wie w jakich miejscach wykroju nanosić zmiany <p>Materiały i przybory potrzebne do pracy wliczone są w cenę kursu.</p> <p>Wykonawca zobowiązany jest do zapewnienia sprzętu oraz niezbędnego oprogramowania do prowadzenia szkolenia.</p>
--	--	--	---

Projekt nr RPLD.11.03.01-10-0013/19 pn. „Personalizacja mody” współfinansowany ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Łódzkiego na lata 2014-2020

<p><u>Część IV zamówienia</u></p> <p>Kurs materiałoznawstwa i technik drukarskich dla odzieżowników</p>	<p>28 uczniów</p> <p>4 grupy x 7 uczniów</p>	<p>8 godzin/grupę</p> <p>2 spotkania x 4 godziny</p>	<p>32 godziny razem</p>	<p>Miejsce kursu: 4 godziny w szkole 4 godziny w drukarni</p> <p><u>Program:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Zapoznanie a klasycznymi technikami druku na wykrojach i wyrobach tekstylnych . 2. Zajęcia praktyczne z nadruku cyfrowego na wykrojach i tkaninach. 3. Druk DTF zalety i ograniczenia –praca na maszynie EPSON SureColor S.C.-F2100 . 4. Druk sublimacyjny zalety i ograniczenia –praca na maszynie EPSON SureColor SC-F6300. 5. Tworzenie aplikacji flock. Obsługa plotera Mimaki i GCC Jaguar iV. 6. Tworzenie projektów z elementami hafciarskimi oraz elementami cekinowymi i dżetowymi. 7. Obsługa i praca na prasie termotransferowej Transmatic, Metalnox PTS 950 Basic Line. 8. Obsługa i praca na kalandrze Transmatic 7240. <p><u>Efekty kształcenia:</u></p> <p>Uczeń pozna techniki drukarskie zarówno klasyczne jak i cyfrowe. Uczeń potrafi dobrać techniki zdobienia i druku w zależności od rodzaju materiału tekstylnego.</p> <p>Uczeń posiada podstawowe umiejętności obsługi maszyn do druku DTG.</p> <p>Uczeń posiada podstawowe umiejętności obsługi maszyn do druku DTF.</p> <p>Uczeń posiada podstawowe umiejętności obsługi maszyn do druku sublimacyjnego.</p>
--	--	--	-------------------------	--

Projekt nr RPLD.11.03.01-10-0013/19 pn. „Personalizacja mody” współfinansowany ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Łódzkiego na lata 2014-2020

				<p>Uczeń potrafi obsługiwać plotery tnące folię FLOCK. Uczeń potrafi obsługiwać plotery tnące folię FLEX. Uczeń zna podstawy obsługi pras Transmatic, Metalnox PTS 95 Basic Line. Uczeń zna podstawy obsługi kalandra Transmatic 7240. Uczeń nabędzie umiejętność zdobienia i nadruku na wykrojach tekstylnych. Uczeń nabędzie umiejętność zdobienia i nadruku na wyrobach tekstylnych gotowych.</p> <p>Każdy uczeń otrzyma zaświadczenie o ukończeniu kursu. Wszystkie niezbędne materiały i koszty niezbędne do realizacji kursu zawarte są w cenie kursu.</p> <p>Wykonawca zobowiązany jest do zapewnienia sprzętu oraz niezbędnego oprogramowania do prowadzenia szkolenia.</p>
<p><u>Część V</u> <u>zamówienia</u></p> <p>Kurs obsługi programu GrafisCad</p>	<p>14 uczniów 2 grupy x 7 uczniów</p>	<p>60 godzin/ grupę</p> <p>15 spotkań x 4 godziny</p>	<p>120 godzin na 2 grupy</p>	<p>Miejsce kursu: szkoła</p> <p>Program:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ogólne informacje na temat pracy w programie GRAFIS i jego funkcji (tworzenie katalogów i ich usuwanie, organizacja okna programu, skróty klawiatury itp.). Wywoływanie konstrukcji interaktywnych. Tabele antropometryczne, stopniowanie, podstawy konstrukcji interaktywnej. Ćwiczenia z powyższych zagadnień. 2. Zmiany w widoku okna programu. Składanie, menu pomocy, wydruk szablonu. Funkcja obracania, odbijania i przenoszenia części. Tworzenie szablonów w modelu. Zasady pracy z szablonem. Funkcja dodatku na szwy, kąty.

Projekt nr RPLD.11.03.01-10-0013/19 pn. „Personalizacja mody” współfinansowany ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Łódzkiego na lata 2014-2020

				<p>Ćwiczenia z powyższych zagadnień.</p> <p>3. Łączenie linii, podział linii, wydłużanie i skracanie linii, odcinanie, docinanie i podział linii. Funkcja tworzenie zapięcia z przodu. Tworzenie punktów, linii, okręgów, prostokątów i określenie kierunków.</p> <p>Ćwiczenia z powyższych zagadnień.</p> <p>4. Pomiary i opisy szablonów. Nadawanie różnych typów linii, Wprowadzanie symboli na szablonach. Daszki zaszewek. Modelowanie zaszewek interaktywne i tradycyjne.</p> <p>Ćwiczenia z powyższych zagadnień.</p> <p>5. Konstrukcja i modelowanie linii krzywej na szablonach. Zmiana krzywej. Funkcja transformacji.</p> <p>Ćwiczenia z powyższych zagadnień.</p> <p>Zaświadczenie o ukończeniu kursu.</p> <p><u>Efekty kształcenia:</u> Uczeń po ukończeniu kursu:</p> <ul style="list-style-type: none"> - zna i stosuje podstawowe funkcje programu - tworzy siatkę konstrukcyjną z wykorzystaniem programu - wykonuje konstrukcje i modeluje podstawowe wyroby odzieżowe - wykonuje komplet szablonów z dodatkami na szwy, opisem części, znakami montażowymi i innymi oznaczeniami ważnymi dla konkretnej formy - wykonuje stopniowanie szablonów elementów podstawowych wyrobów odzieżowych - tworzy foldery i pod-foldery w celu zapisania modeli - wykorzystuje istniejące w programie interaktywne siatki konstrukcyjne dostosowując je do swoich potrzeb - wprowadza swoje siatki konstrukcyjne z zastosowaniem języka
--	--	--	--	---

Projekt nr RPLD.11.03.01-10-0013/19 pn. „Personalizacja mody” współfinansowany ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Łódzkiego na lata 2014-2020

				oprogramowania Grafis. Wykonawca zobowiązany jest do zapewnienia sprzętu oraz niezbędnego oprogramowania do prowadzenia szkolenia. Wszystkie niezbędne materiały zawarte są w cenie kursu.
--	--	--	--	--

dla nauczycieli:

<u>Część VI zamówienia</u> Kurs obsługi programu GrafisCad	6 nauczycieli	60 godzin	60	Miejsce kursu: szkoła <u>Program:</u> 1. Ogólne informacje na temat pracy w programie GRAFIS (tworzenie katalogów i ich usuwanie, organizacja okna programu, skróty klawiatury itp.) Wywoływanie konstrukcji interaktywnych. Tabele antropometryczne, stopniowanie, podstawy konstrukcji interaktywnej. Ćwiczenia z powyższych zagadnień 2. Parametry konstruowania X,G i Z Ćwiczenia z powyższych zagadnień. 3. Konstrukcja interaktywna bluzki, rękawa, kołnierzy, kaptura, spodni, spódnic itp. Zapisywanie dopasowanych do potrzeb firmy interaktywnych konstrukcji bazowych. Kompleksowe ćwiczenia z powyższych zagadnień. 4. Zaawansowanie funkcje tworzenia szablonów do modelu (funkcja pracy z częścią). Eksportowanie i importowanie
--	---------------	-----------	----	---

Projekt nr RPLD.11.03.01-10-0013/19 pn. „Personalizacja mody” współfinansowany ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Łódzkiego na lata 2014-2020

				<p>szablonów produkcyjnych do różnych formatów konwersji. Ćwiczenia z powyższych zagadnień.</p> <p>5. Stopniowanie punktowe. Nadawanie punktów stopniowania, edycja punktów, tworzenie biblioteki punktów stopniowania. Podstawy układu szablonów. Ćwiczenia</p> <p>6. Zaawansowane opcje układu szablonów. Rozwiązywanie problemów wynikłych podczas samodzielnej pracy z programem Grafis. Ćwiczenia powtórzeniowe, wykonywanie modeli według projektów własnych.</p> <p>Zaświadczenie o ukończeniu kursu.</p> <p><u>Efekty kształcenia:</u> Uczestnik po ukończeniu kursu:</p> <ul style="list-style-type: none"> – zna i stosuje podstawowe funkcje programu, – zna parametry konstruowania X, G i Z, – zna konstrukcję bluzki, rękawa, kołnierza, kaptura, spodni, spódnic, itp. i potrafi je zapisać jako konstrukcje bazowe, – potrafi stworzyć szablony do modelu i eksportować do różnych formatów produkcyjnych, – zna stopniowanie szablonów, – zna zaawansowane opcje układu szablonów. <p>Wykonawca zobowiązany jest do zapewnienia sprzętu oraz niezbędnego oprogramowania do prowadzenia szkolenia.</p> <p>Wszystkie niezbędne materiały zawarte są w cenie kursu.</p>
--	--	--	--	---

Projekt nr RPLD.11.03.01-10-0013/19 pn. „Personalizacja mody” współfinansowany ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Łódzkiego na lata 2014-2020

<p><u>Część VII zamówienia</u></p> <p>Kurs projektowania odzieży 3D (VST)</p>	<p>3 nauczycieli</p>	<p>40 godzin</p>	<p>40</p>	<p>Miejsce kursu: poza szkołą na terenie Łodzi w miejscu łatwo dostępnym dla uczestników szkolenia komunikacją miejską.</p> <p><u>Program:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Podstawowe funkcje programu ✓ Tworzenie (modelowanie) wirtualnego manekina przy zastosowaniu Panelu Komend (CREATE oraz MODIFY), poziomy modyfikacji, selekcja i transformacje, stos modyfikatorów (MODIFER STACK) ✓ Wykonanie szkiców żurnalowych wyrobów odzieżowych ✓ Wykonanie projektu plastycznego wyrobu odzieżowego, nanoszenie linii cięć, szwów ozdobnych, dodawanie opisów na rysunkach. ✓ Import wirtualnego manekina (narzędzie importu –opcje i formaty obsługiwanych plików). ✓ Wykonanie rysunków technicznych wyrobów odzieżowych (narzędzie Line/Spline z pod-panelu SHAPES) odręczne lub na podstawie podkładu zasady dostosowania kształtu, linii cięcia, miejsc przerwań). ✓ Przekształcenie rysunku technicznego w wirtualny model powierzchniowy odzieży, pozycjonowanie paneli (część szablonu) n manekinie, poprawne definiowanie szwów (Modyfikator GARMENT MAKER wraz z jego parametrami). ✓ Zastosowanie modyfikatora CLOTH: przekształcenie modelu powierzchniowego w model materiału z parametrami fizycznymi, stylizacja wyrobu przez zastosowanie różnych typów materiałów np. bawełna, poliester itp., fizyczne parametry materiałów (np. gięcie, rozciągliwość). ✓ Symulacja (SIMULATION) zszywania materiału i nakładania na manekin, dobór dodatków krawieckich.
--	----------------------	------------------	-----------	---

Projekt nr RPLD.11.03.01-10-0013/19 pn. „Personalizacja mody” współfinansowany ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Łódzkiego na lata 2014-2020

				<ul style="list-style-type: none">✓ Tworzenie bibliotek różnych wygląków i właściwości materiału: kolory, wzory, tekstury, dodatki krawieckie, typy i rodzaje stosowanych szwów, przy zastosowaniu narzędzi MATERIAL EDITOR – rodzaje „map” i ich parametry.✓ Wizualizacja wersji kolorystycznej projektu –nałożenie „map” na model, precyzyjne nakładanie materiału na obiekt – modyfikator UNWRAP UVW, dodanie dodatków krawieckich oraz szwów ozdobnych przy wykorzystaniu „map”.✓ Tworzenie wariantów/wersji kolorystycznych projektu poprzez kopiowanie/klonowanie modeli i ich modyfikacje lub zapisanie osobnego pliku.✓ Export modelu do darmowego formatu przeglądanego interaktywnie z wykorzystaniem przeglądarki internetowej.✓ rendering wizualizacji (narzędzie RENDER) –tworzenie efektów 3D✓ tworzenie katalogu projektów. <p>Egzamin+ certyfikat ukończenia kursu.</p> <p><u>Efekty kształcenia:</u></p> <ul style="list-style-type: none">– uczeń zna podstawowe funkcje programu w zakresie projektowania 3D– uczeń stosuje podstawowe funkcje programu w zakresie projektowania 3D– uczeń tworzy trójwymiarowe, cyfrowe wzory wyrobów odzieżowych na podstawie wcześniej przygotowanych szablonów– uczeń wykonuje wizualizację 3D wyrobów odzieżowych i zapisuje ją w plikach graficznych– uczeń stymuluje pasowanie odzieży na wirtualnych sylwetkach
--	--	--	--	---

Projekt nr RPLD.11.03.01-10-0013/19 pn. „Personalizacja mody” współfinansowany ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Łódzkiego na lata 2014-2020

				<p>ludzkich z uwzględnieniem właściwości fizycznych materiałów.</p> <ul style="list-style-type: none">– uczeń stymuluje teksturę i kolorystykę materiałów odzieżowych, tworzy biblioteki materiałów– uczeń tworzy różne wersje kolorystyczne projektu– uczeń wykonuje interaktywne prezentacje i sesje projektowe– uczeń eksportuje utworzony model odzieży w formacie pozwalającym na zamieszczenie na stronach www. <p>Wykonawca kursu zapewnia salę szkoleniową. Koszt sali szkoleniowej zawarty jest w cenie szkolenia. Wszystkie materiały dydaktyczne niezbędne do przeprowadzenia szkolenia zapewnia wykonawca szkolenia.</p> <p>Wykonawca zobowiązany jest do zapewnienia sprzętu oraz niezbędnego oprogramowania do prowadzenia szkolenia.</p>
--	--	--	--	--

Termin realizacji zamówienia: styczeń 2022 r. - czerwiec 2022 r.