

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.
---	--------------------------------------	---	-------------------------------	--

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"> • Modelowanie przestrzenne biustonosza miękkiego „A” przy pomocy manekina na własny rozmiar. • 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>Każdy uczeń uczestniczący w zajęciach otrzyma 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
--	--	--	--	--

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"> – stosuje zasady konstrukcji i modelowania form podstawowych wyrobów bielizniarskich (stanik, majtki) – potrafi przygotować szablony podstawowych elementów bielizniarskich (stanik, majtki) – 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>W cenie kursu: 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).

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"> ✓ 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) 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 wyglądów 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 przeglądanej interaktywnie z wykorzystaniem przeglądarki internetowej. ✓ Rendering wizualizacji (narzędzie RENDER) –tworzenie efektów 3D.
--	--	--	--	--

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>✓ Tworzenie katalogu projektów.</p> <p>Kurs kończy się egzaminem. Każdy uczeń otrzyma 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 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>
<u>Część IIII zamówienia</u>	14 uczniów 2 grupy x 7 uczniów	48 godzin/ grupę	96 godzin	Miejsce kursu: szkoła.

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>Kurs stopniowania</p>		<p>8 spotkań x 6 godzin</p>	<p>dla 2 grup</p>	<p><u>Program:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - wprowadzenie do zasad pomiarów antropometrycznych - rodzaje rozmiarów odzieży - 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>Każdy uczeń uczestniczący z zajęciach otrzyma 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 tworzyć rozmiary na dowolnych szablonach ubrań – uczeń zna metody stopniowania według wzrostu oraz obwodu i wie w jakich miejscach wykroju nanosić zmiany
---------------------------------	--	---------------------------------	-----------------------	---

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

				Materiały i przybory potrzebne do pracy wliczone są w cenę kursu.
<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. Uczeń posiada podstawowe umiejętności obsługi maszyn do druku DTG.</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 posiada podstawowe umiejętności obsługi maszyn do druku DTF.</p> <p>Uczeń posiada podstawowe umiejętności obsługi maszyn do druku sublimacyjnego.</p> <p>Uczeń potrafi obsługiwać plotery tnące folię FLOCK.</p> <p>Uczeń potrafi obsługiwać plotery tnące folię FLEX.</p> <p>Uczeń zna podstawy obsługi pras Transmatic, Metalnox PTS 95 Basic Line.</p> <p>Uczeń zna podstawy obsługi kalandra Transmatic 7240.</p> <p>Uczeń nabędzie umiejętność zdobienia i nadruku na wykrojach tekstylnych.</p> <p>Uczeń nabędzie umiejętność zdobienia i nadruku na wyrobach tekstylnych gotowych.</p> <p>Każdy uczeń otrzyma zaświadczenie o ukończeniu kursu.</p> <p>Wszystkie niezbędne materiały i koszty niezbędne do realizacji kursu zawarte są w cenie kursu.</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 informacja 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

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>części. Tworzenie szablonów w modelu. Zasady pracy z szablonem. Funkcja dodatku na szwy, kąty. 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. Ćwiczenia z powyższych zagadnień.</p> <p>4. Pomiar i opisy szablonów. Nadawanie różnych typów linii, Wprowadzanie symboli na szablonach. Daszki zaszewek. Modelowanie zaszewek interaktywne i tradycyjne. Ćwiczenia z powyższych zagadnień.</p> <p>5. Konstrukcja i modelowanie linii krzywej na szablonach. Zmiana krzywej. Funkcja transformacji. Ćwiczenia z powyższych zagadnień.</p> <p>Każdy uczeń uczestniczący w zajęciach otrzyma aświadczenie 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
--	--	--	--	---

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>- wykorzystuje istniejące w programie interaktywne siatki konstrukcyjne dostosowując je do swoich potrzeb</p> <p>- wprowadza swoje siatki konstrukcyjne z zastosowaniem języka oprogramowania Grafis.</p> <p>Wszystkie niezbędne materiały zawarte są w cenie kursu.</p>
--	--	--	--	---

dla nauczycieli:

<p><u>Część VI zamówienia</u></p> <p>Kurs obsługi programu GrafisCad</p>	6 nauczycieli	60 godzin	60	<p>Miejsce kursu: szkoła</p> <p><u>Program:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 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 Parametry konstruowania X,G i Z Ćwiczenia z powyższych zagadnień. Konstrukcja interaktywna bluzki, rękawa, kołnierzy, kaptura, spodni, spódnic itp. Zapisywanie dopasowanych do potrzeb firmy interaktywnych konstrukcji bazowych. Kompleksowe ćwiczenia z powyższych zagadnień.
---	---------------	-----------	----	--

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>4. Zaawansowanie funkcje tworzenia szablonów do modelu (funkcja pracy z częścią). Eksportowanie i importowanie 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>Każdy nauczyciel otrzyma 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>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</u> <u>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 wyglądów 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>Kurs kończy się egzaminem. Każdy uczestnik otrzyma 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
--	--	--	--	---

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">– 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>Wykonawca kursu zapewnia salę szkoleniową. Koszt sali szkoleniowej zawarty jest w cenie szkolenia. Wszystkie materiały dydaktyczne niezbędne do przeprowadzenia szkolenia zapewnia wykonawca szkolenia</p>
--	--	--	--	---

Termin realizacji zamówienia: listopad 2021 r. - październik 2022 r.