



Перевод с английского языка

ТЕХНИЧЕСКОЕ ОПИСАНИЕ ТЕХНОЛОГИЯ МОДЫ

WorldSkills International , по решению Технического комитета и в соответствии с уставом, регламентом и правилами конкурса , были приняты следующие минимальные требования для данного навыка в конкурсе WorldSkills .

Техническое описание состоит из следующих пунктов:

1. ВВЕДЕНИЕ _____	3
2. WORLD SKILLS СТАНДАРТАМИ СПЕЦИФИКАЦИИ (WSSS) _____	5
3. СТРАТЕГИЯ И ХАРАКТЕРИСТИКИ ОЦЕНКИ _____	11
4. СХЕМА МАРКИРОВКИ _____	12
5. ТЕСТОВЫЙ ПРОЕКТ _____	15
6 .МАСТЕРСТВО УПРАВЛЕНИЯ И СВЯЗИ _____	16
7 .ПРОФЕССИОНАЛЬНО - СПЕЦИАЛЬНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ БЕЗОПАСНОСТИ _____	17
8 .МАТЕРИАЛЫ И ОБОРУДОВАНИЕ _____	17
9. ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ С ПОСЕТИТЕЛЯМИ и СМИ _____	20

Майкл Фунг

Вице- технический комитет Председатель © WorldSkills International (WSI) сохраняет все права в документах , разработанных в интересах или от имени ВИС , в том числе перевода и распространения электронных . Этот материал может быть воспроизведена в некоммерческих профессиональных и образовательных целях при условии, что логотип WorldSkills и уведомление об авторских правах остаются на месте .

1 ВВЕДЕНИЕ

1.1 Наименование и описание навыка

1.1.1 Название навыка- Технология моды

1.1.2 Описание навыка

Технология Моды - это компетенция, демонстрирующая навык создание предметов одежды. Технические навыки , связанные с данной компетенцией включают в себя проектирование , построение шаблонов, навыки раскроя и швейное производство .

Работник должен владеть всеми перечисленными практическими навыками, и в то же время обладать деловой хваткой и иметь навыки межличностного общения, необходимые при работе с клиентами. Отличные навыки обслуживания клиентов и продажа имеют решающее значение. Работник должен понимать потребности клиента и быть в состоянии предложить соответствующие технологии для разработки проекта. Запросы клиента должны быть поняты и выполнены четко и точно.

Работник должен знать сырьевые материалы, с которыми они работают, и применяются обширные знания эффективного поиска, закупки, обработки и хранения всех материалов. Ткани часто стоят дорого, могут легко повреждаться при неправильном обращении .

Дизайн одежды требует креативного подхода, художественных и дизайнерских талантов, знаний технологических инноваций, не исключая эстетику и практичность . Работник должен знать теорию композиции и применять ее правила на практике, знать элементы и технические приемы дизайна. Демонстрировать, доскональное знание и понимание специального оборудования. его использование является существенным критерием. Другим требованием является высокий уровень технических знаний методов конструирования. Различные ткани реагируют по-разному к

производственному процессу, и эти характеристики должны быть рассмотрены в ходе процесса подготовки и производства.

Существует широкий спектр практики в секторе моды . Некоторые практикующие производят небольшие диапазоны для розничной торговли или домов моды высокого класса или выполняют модели одежды по заказу индивидуальных клиентов. На другом конце профессионального спектра, практикующий может работать в промышленных условиях, производя прототипы для массового производства.

Индустрия моды поистине глобальный процесс: прототип изделия может быть разработан в одной стране для производства в другой.

Важно, чтобы работник ориентировался в существующих модных тенденциях и течениях в индустрии моды. Не менее важным является знание новых разработок в тканях и текстильной промышленности, а также машин и оборудования. Значительный ущерб компании может быть нанесен, если не учтены модные тенденции при проектировании изделий.

1.2 АКТУАЛЬНОСТЬ И ЗНАЧИМОСТЬ ДАННОГО ДОКУМЕНТА

Этот документ содержит информацию о стандартах, необходимых для участия в конкурсе. Принципы оценки, методы и процедура, которые регулируют конкуренцию.

Каждый эксперт и участник должен знать и понимать данное техническое описание .

В случае какого-либо конфликта в рамках различных языках технические описания,английская версия имеет преимущественную силу .

- WSI - Правила соревнований
- WSI - WorldSkills Стандарты Спецификация рамки
- WSI - Стратегия WorldSkills оценки (при наличии)

- WSI - Интернет-ресурсы, как указано в этом документе,
- Санитарные правила и безопасность - • Принимающая страна

2.WORLDSKILLS СТАНДАРТАМИ СПЕЦИФИКАЦИИ (WSSS)

2.1 Общие указания по использованию WSSS

WSSS определяет знания, понимание и конкретные навыки, которые лежат в основе лучшей международной практики в области технического и профессионального исполнения. Она должна отражать общее глобальное понимание того, что связанная с этим работа выступает необходимой для промышленности и бизнеса (www.worldskills.org/WSSS).

Конкурс предназначен для определения умений, для отражения наилучшей международной практики, как описано в WSSS.

В конкурсе мастерства оценка знаний и понимания будет осуществляться через оценки эффективности. Там не будет отдельных испытаний знаний и понимания.

Стандарты Спецификация делится на отдельные секции с заголовками и справочных номеров, занесенных .

Каждый раздел назначается процент от общего числа знаков для обозначения их относительной важности в пределах спецификации стандартов. Сумма всех процентных марок 100 .

Схема маркировки и проект Test будет оценивать только те навыки , которые изложены в спецификации стандартов. Они будут отражать Спецификацию стандартов как можно полнее в рамках ограничений конкуренции квалификации.

2.2 WorldSkills стандартами спецификации

раздел		Относительное ЗНАЧЕНИЕ (%)
1.Организация работы и управление		5
	<p>Работник должен знать и понимать :</p> <ul style="list-style-type: none"> • материалы, их характеристики, свойства и виды • процессы индустрии моды по всему миру • процессы производства: массового, небольшой коллекции и на заказ «от-кутюр» • терминология • специализированность областей и отраслей существующих в промышленности, включая трикотаж, мужской одежды , детей и младенцев одежде • понимание маркетинга и бизнес- практики • важность непрерывного профессионального развития • правила безопасности • важность поддержания чистоты и организованной рабочей среды • важность эффективного планирования и организации работы • важность точности и ухода при подготовке ткани для производства • использование специальных инструментов и оборудования, используемых в индустрии моды • вопросы, связанные с этикой и устойчивостью, связанных с приобретением, производством и продажей предметов моды • обеспечение и оценка качества 	
	<p>Работник должен уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> • активно развивать свои знания и навыки, • продемонстрировать осведомленность о текущих тенденциях в области дизайна одежды, аксессуаров, цвета, ткани и т.д. • полностью соблюдать меры, здоровья и безопасности на рабочем месте для поддержания безопасной и здоровой производственной среды • использовать все оборудование безопасно и в соответствии с инструкциями производителя • использовать и осуществлять уход всех специальных инструментов и оборудования, используемых в индустрии моды • выбирать правильный инструмент или часть оборудования для каждой задачи и дизайна • планировать и выбирать приоритеты в работе в целях 	

	<p>обеспечения максимальной эффективности на рабочем месте и уложиться в сроки</p> <ul style="list-style-type: none"> • работать чисто и безопасно, чтобы защитить материалы и готовую продукцию • поддержка источника для развития бизнеса • приобретение материалов и тканей с минимальными затратами и с учетом устойчивости 	
2.	Коммуникации и навыки межличностного общения	5
	<p>Работник должен знать и понимать:</p> <ul style="list-style-type: none"> • важность тактичности, конфиденциальности и дипломатии при встрече с клиентами • эффективное общение с другими профессионалами отрасли (в том числе заказных материалов или суб-подрядных работ) • эффективность презентации и навыки продаж 	
	<p>Работник должен уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> • эффективно общаться с клиентами • давать экспертные консультации и рекомендации клиентам, чтобы они могли принимать обоснованные решения об их покупке • предоставлять экспертные консультации по стилю, цвету и тканям, которые будут отвечать потребностям клиента и быть подходящими для определенных событий • давать экспертные консультации и рекомендации клиенту по уходу за одеждой • представлять идеи, проекты, видение и производственные решения для клиентов 	
3	Решение проблем, инновации и творчество	5
	<p>Работник должен знать и понимать:</p> <ul style="list-style-type: none"> • важность индивидуальности и соответствия в индустрии моды • креативность и ее актуальность и значимость для индустрии моды 	
	<p>Работник должен уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> • демонстрировать инновации в области дизайна • разрабатывать творчески инновационные решения • использовать творческие решения для решения проектных и производственных задач • изменять одежды, чтобы обеспечить пользовательские качества, чтобы обновить или сделать одежду более уместной • критически оценить качество одежды, активно искать решения на любые несовершенства 	
4	Дизайн одежды	10

	<p>Работник должен знать и понимать:</p> <ul style="list-style-type: none"> • элементы и принципы дизайна •ассортимент тканей и материалов , имеющихся в распоряжении модельера , их характеристики , применение и уход • тенденции и темы текущей моды , связанные с материалами и тканями , цветом и стилем •влияние культуры и традиции в дизайне одежды •диапазон и тип материалов-заменителей , которые могут быть использованы в качестве части конструкции одежды •координация цветов, стилей , материалов / тканей, фурнитуры и тем •диапазон стилей и порезы , которые распространены в швейном решении •влияние формы и размеров тела на посадку • влияние на дизайн одежды традиции и национальных особенностей конструкции • концепции дизайна и идей для потенциальных клиентов или специалистов отрасли 	
	<p>Работник должен уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> • применять тенденции исследований моды к соответствующим конструкциям • использовать дизайн для целевого рынка или физического лица при разработке модных вещей • создавать тему и иллюстрации для обмена идеями , концепциями и видением • определить различные типы ткани и выбирать подходящие ткани для конкретных применений • применять знания основных стилей, • выбирать соответствующие конструктивные способы для различных тканей • выбирать и использовать различные понятия , такие как молнии, пуговицы, подплечники , а также планки , кружево , бисер и ленты • применять различные украшения и аксессуары для дизайна • координировать цвета , стили, материалы / ткани и аксессуары , чтобы произвести высококачественный дизайн • использовать художественные способности , творчество и инновации, чтобы создать полный спектр одежды для различных событий • создавать проекты на темы или разработку дизайна • изменять и адаптировать проекты для удовлетворения потребностей клиентов • Изменить готовую одежду , чтобы создать новые проекты 	
5	Технический рисунок	10

	<p>Работник должен знать и понимать:</p> <ul style="list-style-type: none"> • как читать и создавать специализированные технические чертежи • знать терминологию и символы • использовать информационные технологии и специализированные программы 	
	<p>Работник должен уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> • эффективно общаться с клиентами • использовать закон о полной конфиденциальности и осмотрительности при работе с клиентами • давать экспертные консультации и рекомендации клиентам , чтобы они могли принимать обоснованные решения об их покупке • предоставлять экспертные рекомендации по стилям, цвету и тканям , который будет отвечать потребности клиента и быть подходящими для определенных событий • давать экспертные консультации и рекомендации клиенту по уходу за одеждой • Представлять идеи , проекты , видение и производственные решения клиенту, создавать специализированные технические чертежи с использованием промышленных терминов и символики , которая эффективно передает необходимые детали конструкции • осуществлять чтение и интерпретацию технических чертежей • подготавливать плоские чертежи вручную • использовать компьютеры и специализированное программное обеспечение для создания САД 2D и 3D изображения • использовать четкую маркировку, рисунки и изображения • подготавливать четкие , логические , последовательные и точные письменные и схематический инструкции , которые передают всю необходимую информацию (например, листы спецификаций) 	
6	Шаблон Строительство и драпировка	20
	<p>Работник должен знать и понимать:</p> <ul style="list-style-type: none"> • процесс построения одежды с использованием 2D модели или 3D драпировки • процесс создания 2D шаблонов для разных изделий • использование ИТ по программному обеспечению для получения моделей • базовую классификацию моделей других размеров • принципы работы с тканями, стилями или методами производства • разметка ткани и важность точности 	
	Работник должен уметь:	

	<ul style="list-style-type: none"> • создавать разработку или изменять шаблоны для различных типов одежды, таких как нестандартных жакетов, платьев, юбок или брюк • Кроить • Выбирать самый лучший метод построения, соответствующий разным тканям и конструкциям • Подготавливать ткань • Измерять • определять заданные размеры • определять информацию с этикетки модели 	
7	Резка, швейные приемы и добивания	45
	<p>Работник должен знать и понимать:</p> <ul style="list-style-type: none"> • важность точности при резке ткани для того, чтобы свести к минимуму потери и оптимизировать процесс • принцип подготовки образцов и расположение ткани с узором • использование режущих инструментов и ручных и электрических • приборы и инструменты, используемые для шитья • содержание и использование промышленных машин • методы конструирования • различные типы строчки и отделки и их соответствующие приложения • различные понятия / планки и их использование, такие темы как, молнии, тесьма, и т.д. • свойства различных тканей и как с ними справиться 	
	<p>Работник должен уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> • точно измерять ткань в соответствии с шаблоном • Подготовить макет для оптимизации использования ткани • Вырезать ткань точно, используя наиболее подходящее средство или оборудование • вырезать точно следуя инструкции резки • использовать различные виды промышленного оборудования, используемых в индустрии моды, такими как швейные машины, оверлоки, утюги и дублирующие материалы • выбрать соответствующий инструмент или оборудование для выполнения этой задачи • использовать всю технику безопасно и в соответствии с инструкциями изготовителя • проводить испытания для того, чтобы настройки машины являлись подходящими для ткани • применить слияния надлежащего и эффективного в разных частях проектируемого изделия • применить взаимодействия материалов • осуществлять уход за тканями для того, чтобы они не были 	

	<p>повреждены и оставались в хорошем состоянии</p> <ul style="list-style-type: none"> • построить прокладки в соответствии с проектируемым изделием • шить различные типы одежды или части одежды • профессионально осуществлять отделку модной одежды • осуществлять отделку деталей одежды средствами ручного шитья • уметь выполнять специализированные швейные навыки и приемы 	
--	---	--

3 СТРАТЕГИЯ И ХАРАКТЕРИСТИКИ ОЦЕНКИ

3.1 Общие правила

Оценка определяется стратегией WorldSkills оценки. Стратегия устанавливает принципы и методы, которым оценка WorldSkills должна соответствовать .

Эксперт практика оценки лежит в самом сердце WorldSkills конкурса. По этой причине это предмет постоянного профессионального развития и изучения. Рост знаний в области оценки будет информировать о использовании и направлении основных инструментов оценки, используемых WorldSkills конкуренции: схема маркировки, тестовый проект, и конкуренция информационной системы (СИГ).

Оценка на WorldSkills конкурса делятся на две широкие категории: измерение и суждения. Они называют объективным и субъективным, соответственно. Использование явных ориентиров, по которым можно оценить каждый аспект имеет важное значение, чтобы гарантировать качество.

Схема маркировки должны следовать взвешивания в пределах спецификации стандартов. Проект тестоценки транспортного средства для участия в конкурсе мастерства, а также соответствует техническим стандартам. СИГ позволяет осуществлять своевременную и точную запись марок, и расширение благоприятных возможностей .

Схема маркировки, в общих чертах, будет руководить процессом разработки проекта Test. После этого, схема маркировки и проект теста будет разработан и создан с помощью интерактивного процесса, чтобы оптимизировать свои отношения со спецификацией стандартов и стратегии оценки . Они будут согласованы экспертами и представлен в ВИС для утверждения вместе, для

того, чтобы продемонстрировать их качество и соответствие со спецификацией стандартов.

До представления на утверждение ВИС, маркировка схемы и тестовый проект будет поддерживать связь с WSI Skill советников для того, чтобы извлечь выгоду из возможностей СНГ.

4 СХЕМА МАРКИРОВКИ

4.1 Общие правила

Этот раздел описывает роль и место схема маркировки, как эксперты будут оценивать работу конкурентов.

Схема маркировки является ключевым инструментом WorldSkills конкурса, он связывает оценку со стандартами, которые характеризуют мастерство. Он предназначен для распределения меток для каждого оцениваемого аспекта деятельности, в соответствии с весов в спецификации стандартов.

Отражая спецификацию стандартов, схема маркировки устанавливает параметры для проектирования в тестовый проект. В зависимости от характера навыков и его потребностей в области оценки, он может быть допустимым для разработки схема маркировки более подробно в качестве руководства для разработки проекта теста.

Схема маркировки и проект Test могут быть разработаны одним человеком, или несколько, или все эксперты. Окончательная схема маркировки и проект проверки должен быть одобрен в целом Экспертным Жюри до подачи на независимую гарантию качества.

Кроме того, экспертам предлагается представить свои Маркировка схемы и тестовых проектов для обсуждения и предварительного одобрения заблаговременно завершения, для того, чтобы избежать разочарования или неудачи на поздней стадии. Они также советуют работать с командой СНГ на этом промежуточном этапе, для того, чтобы в полной мере воспользоваться возможностями СНГ.

Во всех случаях полная и одобренных схема маркировки должны быть введены в СНГ, по крайней мере за восемь недель до конкурса с использованием стандартной таблицы СНГ или других согласованных методов.

4.2 Критерии оценки

Основные рубрики схемы маркировки являются критериями оценки. Эти заголовки выводятся в сочетании с тестовым проектом. В некоторых навыках соревнований критерии оценки могут быть похожи на заголовки разделов в

спецификации стандартам; в других они могут быть совершенно разные. Там обычно будет от пяти до девяти критериев оценки..

Критерии оценки создаются лицом (лицами) Развитие схема маркировки, которые свободны в определении критериев, что они считают наиболее подходит для оценки и маркировка тестовый проект. Каждая оценка критерия определяются письмом (AI).

Метки, выделенные каждому критерию будут рассчитаны по СНГ. Они будут давать совокупную сумму оценки, данные в отношении каждого элемента оценки в рамках этой оценки критерия.

РАЗДЕЛ	Критерий	ЗНАКИ		
		субъективный	объективный	общий
А	Дизайн	5	5	
В	Конструкция	0	20	
С	Выполнение в материале	15	35	
Д	Внешний вид	10	0	
Е	Уровень сложности	10	0	
общий		40	60	100

4.3 Завершение мастерства оценка характеристик

Критерий - Дизайн

Эксперты будут оценивать следующие аспекты субъективно:

- Творчество / оригинальная концепция / инновации;
- Использование элементов и принципов дизайна;
- Обработка поставляемых материалов;
- Ткань и цвет координации;
- Технические чертежи.

Критерий В - Конструкция

Эксперты будут оценивать следующие аспекты как субъективно, так и объективно:

- Интерпретация дизайна (формы и пропорции отражают рисунок);

- Точное измерение;
- делает развертку или драпировки;
- Точность чертежа
- информация на чертеже

Критерий С – Выполнение в материале

Эксперты будут оценивать следующие аспекты как субъективно, так и объективно:

- Раскрой;
- Измерения;
- Качество швов
- Ручная, швейная обработка;
- В целом техническое качество.

Критерий D - Внешний вид

Эксперты будут оценивать следующие аспекты как субъективно, так:

- Общая вид;
- Качество готовой одежды.

Критерий E - Уровень сложности

Эксперты будут оценивать следующие аспекты как субъективно, так:

- Сложность декора;
- Сложность методов построения.

5 ТЕСТОВЫЙ ПРОЕКТ

5.1 Формат / структура тестовый проект

Тестовый проект является единственный тестовым проектом, с применением отдельно начисленных модулей.

Проект проверки должен содержать, по крайней мере, три модуля и быть в состоянии оценить весь набор навыков.

5.2 Test Дизайн-проект требования

Организатор должен обеспечить измерения формы платье (Бюст. Талия.Бедра)

Все материалы и ткани должны быть пригодны для тестовый проект и коммерчески доступны ;

Проект испытаний должен включать ткани различного веса и типа (за исключением накладок);

Проект Тест должен включать в себя понятие «тайны коробки» для всех участников . «тайная коробка» будет содержать различные отделки и аксессуаров, которые соответствуют теме и дополняют тестовый проект для того, чтобы проверить творческое и проектное мастерство участника.

Конкурс Организатор должен отправить образцы выбранных тканей и отделки (образец 30смх30см должны быть предусмотрены для каждого ткани и образец 50см х 50см , если ткань имеет большой рисунок) , по крайней мере за три месяца до начала соревнований

Проект испытаний должна включать идентичную одежду или часть одежды с заданными критериями для слепых Маркировка (цель маркировка) ;

Проект Тест должен включать в индивидуальном стиле одежды или часть одежды (субъективная маркировки) ;

Образцы тканей, связанные с выбранной в тестовый проект должен быть направлен через зарегистрированную почту

Шаблоны для проекта .dxf формат загружены в список инфраструктурного листа за три месяца до начала соревнований.

5.3 Развитие тестовый проект.

Тест проект может быть разработан экспертами страны в сотрудничестве, если они того пожелают. Все члены, которые вносят свой вклад в проект будет иметь право голосовать за тестовый проект.

Тестировать проект разработан в соответствии со следующим графиком:

ВРЕМЯ	ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ
-------	--------------

16 месяцев до конкурса	Предложения тестовый проект загружаются на дискуссионном форуме. Предложения тестовый проект, загруженные в Дискуссионный форум для обсуждения и голосования со стороны экспертов
Девять (9) месяцев до начала соревнований	Обсуждения в связи с предложениями закончить, и голос, чтобы выбрать тестовый проект проводится
Шесть (6) месяцев до начала соревнований	Тестировать проект распространяется на веб-сайте WSI
В конкурсе	Изменение 30% согласованы с экспертами (голос)

5.4 Test отбора проектов

Проект Тест выбран путем голосования на дискуссионном форуме за девять месяцев до конкурса.

Чтобы иметь право на выбор каждый представленный проект Test должен быть полным и включать в себя цифровую копию тестовый проект, подробный предлагаемый маркировки масштаба, технические чертежи (компьютер обращается) и образец обязательных элементов одежды частей или полного одежды.

Шаблоны будет производиться после выбора и форме одежды измерения тестовый проект были поставлены.

6. МАСТЕРСТВО УПРАВЛЕНИЯ И СВЯЗИ

6.1 Обсуждение на форуме

До конкурса, все обсуждения, общения, сотрудничества и принятия решений относительно квалификации конкуренции должно происходить на форуме (<http://forums.worldskills.org>). Навык соответствующих решений и коммуникации действительны только, если они имеют место на форуме.

Главный специалист (или экспертом, назначенным главным экспертом) будет модератором на этом форуме.

6.2 Участника информация для участника

Вся информация доступна на сайте конкурса (www.worldskills.org/competitorcentre).

Эта информация включает в себя:

- Правила соревнований
- Техническое описание

- Маркировка схемы
- Тестовые проекты
- Список Инфраструктура
- документация «Здоровье и безопасность»
- Другая информация, касающихся конкурса

6.3 Проекты испытаний [и маркировка схемы]

Распространено тестовых проектов будет доступна с www.worldskills.org/testprojects и участник центра (www.worldskills.org/competitorcentre).

6.4 Оперативное управление

Управление изо дня в день в процессе конкурса, определены в Плане навыков управления, который создан командой управления во главе с главным специалистом. Мастерство Менеджмент включает в себя председатель жюри, главный специалист и заместитель главного эксперта. План навыка управления постепенно разработан в течение шести месяцев до начала соревнований и завершен в конкурсе по соглашению экспертов. План навык управления можно рассматривать в экспертный центр (www.worldskills.org/expertcentre).

7. ПРОФЕССИОНАЛЬНО-СПЕЦИАЛЬНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ БЕЗОПАСНОСТИ

Обратитесь к Принимающая страна / регион Здоровье и документация по безопасности для хост правил страны / региона.

Требования безопасности после навык конкретных также должны быть привязаны к:

- электрический шнур не должен быть в пути и должны быть скреплены клейкой лентой к полу и столе;
- 1000 Lux освещение на все области работы.

8 МАТЕРИАЛЫ И ОБОРУДОВАНИЕ

8.1 Инфраструктура список

Список Инфраструктурного листа, все оборудование, материалы и средства, предоставляемые Организаторами конкурса.

Список Инфраструктура определяет предметы и количество материалов и инструментов для очередного модуля . Конкурс Организатор будет постепенно обновлять список инфраструктуры , определяющий фактического количества, вид, марка и модель пунктов . Комплект поставки от конкуренции Организатор показаны в отдельной колонке .

В каждом соревновании , эксперты должны пересмотреть и обновить список инфраструктуры в рамках подготовки к следующему конкурсу . Эксперты должны проинформировать об этом технического директор какого-либо увеличения пространства и / или оборудования.

В каждом соревновании Технический наблюдатель должен проверять список инфраструктурного листа , который был использован на этом конкурсе . Список Инфраструктурного листа включает в себя элементы, которые Конкурсанты / или экспертов , необходимо , принести и предметы, которые Участникам не разрешается приносить.

8.2 Материалы, оборудование и инструментов, поставляемых конкурентов в ИХ TOOLBOX

- мел портного;
- Карандаши;
- Отслеживание колесо и Калька;
- Пустые / обычной бумаги формата А4 листов акрилового карты или картона для шаблонов (макс двух листов.);
- Коуши;
- шило;
- Ножницы (бумага, ткань, электрические ножницы или поворотный резак);
- Линейки;
- Pins;
- стежка риппер;
- Магнитная край-гид;
- Ручной швейные иглы;
- Нажатие оборудование (нажав ткани, ветчины, Подмагничивание производитель и т.д.);
- Вес;
- Часы / таймер;
- выбор инструментов для рисования (цветные карандаши и т.д.);
- Patternmaking Строительные инструменты (калькулятор, компас, правители, кривые и т.д.);
- Pattern штамп (стандартный - размер, стиль, резки только);
- токарь Loop;
- токарь точке;
- Отвертки / Клещи / гаечный ключ;
- Тепловая резак.

Этот список предложений из инструментов для конкурентов, чтобы принести однако это не эксклюзив. Панель инструментов будут проверены экспертами каждый день.

Использование оборудования, используемого для создания специализированных измышления в соответствии с дизайном конкурента должны быть предложены и обсуждены на дискуссионном форуме и во время Ознакомление день на экспертов.

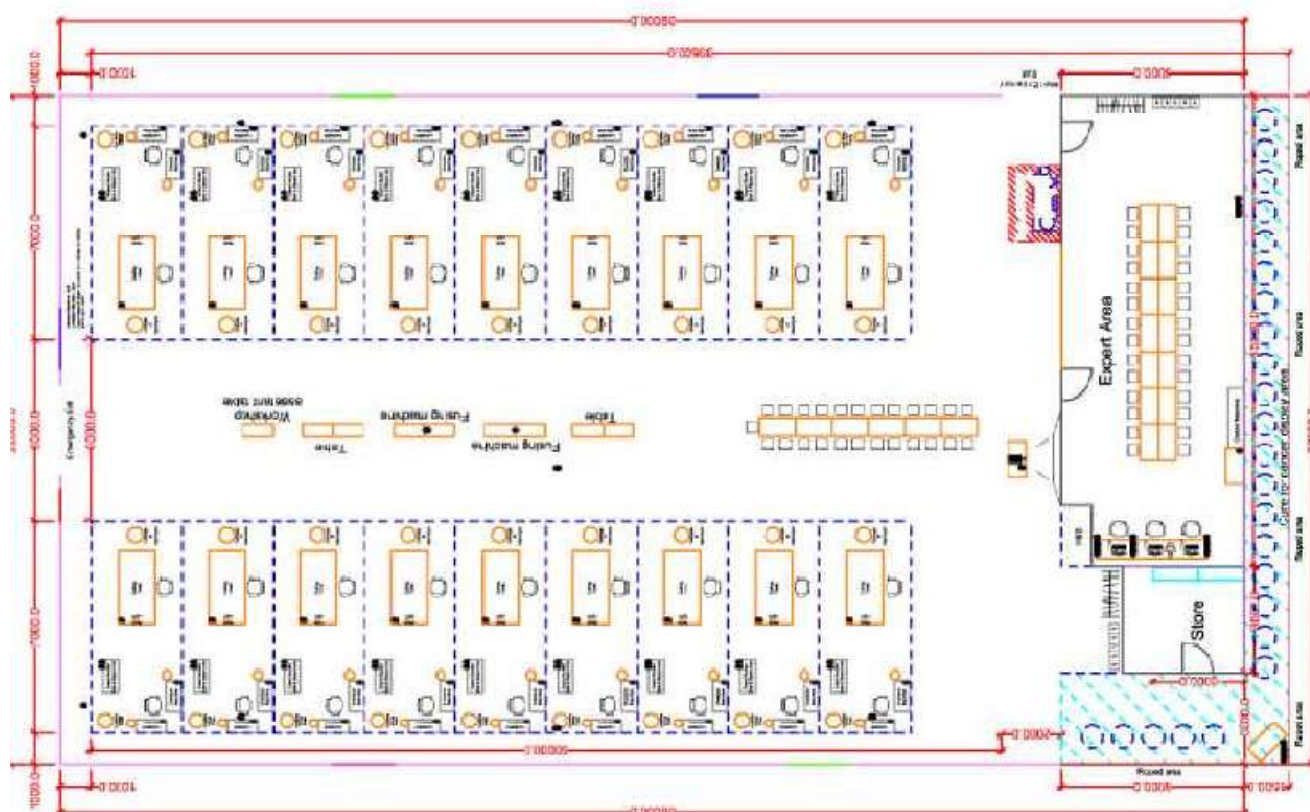
Если Конкурент требует специальных инструментов, уникальных для их собственной стране / регионе, то инструменты должны быть доступны (представленные экспертов и / или моряк) для каждого конкурента на ознакомительном день С-2.

1.3 Материалы, оборудование и инструментов, поставляемых ЭКСПЕРТОВ
Не предусмотрено.

1.4 Материалы и оборудование запрещенные в конкурсе

На Конкурс не разрешается приносить любые ткани,оборудования, ленты, выкройки, Слопер / блоков, книги, блокноты / бумаги или образцы.Если какой-либо из них обнаружили, что они будут убраны и вернулись после ознакомления / после конкурса.

1.5 Рабочая схема мебельного наполнения и оборудования



9. ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ С ПОСЕТИТЕЛЯМИ и СМИ

- Показать экраны;
- Описание тестового проекта;
- Углубление понимания конкурсной деятельности;
- Конкурентные навыки;
- ежедневная отчетность о статусе конкурса;
- Показ в конце конкурса;
- голосование для «приз зрительских симпатий».