

Przedmiot: **STYLIZACJA UBIORU (od 2019)**

Nauczyciel: **mgr inż Iwona Żydek**

Klasy: **4,5 technik przemysłu mody po SP**

Wymagania na poszczególne oceny

Dział programowy	dop	dst	db	bdb	cel
I Programy komputerowe do projektowania	Projektuje kolekcję na gotowych schematach sylwetki. Projekty są czytelne, możliwe do realizacji.	Projektuje kolekcję na gotowych schematach sylwetki zgodnie z założonym tematem.	Projekty kolekcji zgodne z tematyką, wykonane estetycznie i czysto. Rysuje sylwetki statyczne z użyciem programów graficznych	Rysuje sylwetki w kontrapoście z użyciem programów graficznych, wykonuje projekty kolekcji, które są spójne, zgodne z tematyką, wykonane estetycznie, czysto i na podstawie analizy aktualnych trendów w modzie damskiej.	Stosuje w projektowaniu graficznym nowatorskie techniki i pomysły rozwiązań, swobodnie posługuje się programami komputerowymi do projektowania
II Rysunki wyrobów odzieżowych	Potrafi rozpoznać symbole stosowane w rysunku technicznym odzieżowym, odczytać rysunek techniczny prostego wyrobu odzieżowego, opracowuje elementy skróconej dokumentacji DTT	Potrafi przygotować arkusz kreślarski wraz z tabelką opisową, narysować fragment wyrobu odzieżowego, zastosować podstawowe zasady wymiarowania rysunku technicznego, odczytać proste rysunki szwów i ściegów, zastosować zasady wykonania rysunku technicznego wyrobów odzieżowych, opracowuje z drobnymi błędami skróconą dokumentację DTT	Potrafi określić zasady sporządzania rysunków technicznych wyrobów odzieżowych, przygotować arkusz kreślarski wraz z tabelką opisową, narysować fragment i całość wyrobu odzieżowego, zastosować różne skale w rysunku technicznym, zastosować zasady wymiarowania rysunku technicznego, odczytać rysunki szwów i ściegów, zastosować zasady wykonania rysunku technicznego	Potrafi zastosować różne rodzaje linii w rysunku technicznym. Zastosować samodzielnie programy komputerowe do sporządzania rysunków technicznych i instruktażowych wyrobów odzieżowych, sporządzić rysunek prostych węzłów technologicznych wyrobu, zastosować oznaczenia podczas sporządzania rysunków technicznych odzieżowych, zidentyfikować i rysować węzły	Potrafi odczytać z rysunków instruktażowych sposób wykonania węzłów technologicznych wyrobu odzieżowych, tworzyć węzły technologiczne dla każdego wyrobu. Wykorzystuje technologię IT w pełnej dokumentacji,

			wyrobów odzieżowych na podstawie obowiązujących norm, odczytać informacje z rysunków instruktażowych wykonania węzłów technologicznych wyrobu, wykonać elementy dokumentacji DTT wyrobu	technologiczne wyrobu odzieżowego, wyjaśnić zasady sporządzania rysunków technicznych wyrobów odzieżowych, zastosować różne rodzaje pisma i układy litericzne,	
III Doskonalenie umiejętności zawodowych	Wymienia Najważniejszych twórców mody XX w i ich inspiracje., omawia cechy kolekcji odzieżowej, tworzy poprawnie tablicę inspiracji na zadany temat.	Zna i stosuje podstawowe zasady projektowania kolekcji wyrobów odzieżowych uwzględniając grupy docelowe klientów. Potrafi dobierać obowiązujące na dany sezon elementy zdobnicze i fasony.	Przygotowuje formy modelowe, wykonuje modelowanie przestrzenne wybranego modelu z kolekcji. Omawia źródła inspiracji w modzie odzieżowej, kierunki sztuki i ich wpływ na modę XX i XXI w. Omawia najważniejszych twórców mody XX w i ich inspiracje. Projektuje kolekcję kompletów odzieżowych uwzględniając aktualne trendy w modzie i grupy docelowe klientów.	Wykonuje dokumentację kolekcji w programie graficznym, dobiera obowiązujące na dany sezon tkaniny, kolory, dodatki, elementy zdobnicze i fasony, pozyskuje informacje dotyczące aktualnych trendów w modzie, Opracowuje formy do wybranych modeli z kolekcji, Wykorzystuje różne źródła informacji o modzie i jej twórcach.	dobiera obowiązujące na dany sezon tkaniny, kolory, dodatki, elementy zdobnicze i fasony określając cechy kolekcji wyrobów odzieżowych, Potrafi zaprojektować kolekcje wyrobów odzieżowych uwzględniając aktualne trendy w modzie i grupy docelowe klientów. Pozyskuje z różnych źródeł informacje dotyczące aktualnych trendów w modzie. Potrafi zastosować różne alternatywne materiały w projektach odzieży
IV. Realizacja projektów	Pod okiem nauczyciela, opracowuje formy, wykonuje układ kroju i kroi wyrób. Szyje wyrób niesamodzielnie, z wieloma poprawkami. Stosuje proste, gotowe elementy zdobnicze. Odzież uszyta z wieloma poprawkami, które nanosi pod okiem nauczyciela.	Dobiera i przyszywa ręcznie lub maszynowo elementy zdobnicze. Popelnia drobne błędy i poprawia je według instruktażu. Odzież wykonana zgodnie z założeniami dokumentacji. Stosuje wskazówki i samodzielnie kroi elementy kolekcji na wymiary modelki. Wyrób poprawnie dopasowuje do	Samodzielnie, estetycznie i prawidłowo wykonuje zadanie. Wyrób spełnia wszelkie normy estetyczne. zrealizuje zaprojektowane modele z materiałów alternatywnych, potrafi dobrać formy odzieży do wzoru na tkaninie, Projektuje i samodzielnie	Realizuje projekty szybko, w pełni samodzielnie, bezbłędnie, czysto i estetycznie. Wyroby idealnie dopasowane do sylwetki, potrafi zaprojektować odzież dla różnych materiałów, dobrać materiały odzieżowe i dodatki krawieckie do projektów wyrobów odzieżowych. Projektuje i własnoręcznie	Stosuje nowatorskie rozwiązania (np. Własna konstrukcja na podstawie projektu wyrobu) Dokonać kreatywny model na podstawie dekompozycji odzieży z drugiej ręki, zaproponować nowatorskie rozwiązania, zrealizować

	Ostatecznie odzież oспowiada wymaganiom technicznym. Włącza się w przygotowanie prezentacji kolekcji wyrobów odzieżowych.	sylwetki. Czynnie uczestniczy zaplanowaniu i realizacji czynności związanych z przygotowaniem prezentacji wyrobów odzieżowych wchodzących w skład kolekcji.	wykonuje oraz stosuje w odzieży drobne elementy zdobnicze. Samodzielnie, estetycznie i prawidłowo wykonuje zadanie. Planuje i wykonuje scenografię do prezentacji kolekcji wyrobów odzieżowych.	wykonuje oraz stosuje w odzieży ciekawe elementy zdobnicze np. Haftu Realizuje projekty szybko, w pełni samodzielnie, bezbłędnie, czysto i estetycznie. Wyroby idealnie dopasowane do sylwetki, w pełni zgodne z założeniami dokumentacji techniczno- technologicznej. Organizuje kreatywnie pracę zespołu w celu wykonania przydzielonych zadań	zaprojektowane modele, Stosuje nowatorskie pomysły na uszlachetnienie odzieży Stosuje nowatorskie rozwiązania (np. własna konstrukcja na podstawie projektu wyrobu) Pełni rolę koordynatora pokazu mody, zajmuje się dystrybucją kolekcji wyrobów odzieżowych.
--	--	--	--	---	---

Opracowała
Iwona Żydek