

ΤΟΜΕΑΣ
ΚΛΩΣΤΟΎΦΑΝΤΟΥΡΓΙΑΣ & ΕΝΔΥΣΗΣ

Ειδικότητα: Ύφασμα – Ένδυση

Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών του Μαθήματος

«ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΕΤΟΙΜΩΝ ΕΝΔΥΜΑΤΩΝ ΙΙ»

Α΄ Τάξη 2^ο Κύκλου Τ.Ε.Ε.
5 ώρες /εβδομάδα

Αθήνα, Απρίλιος 2001

Μάθημα: « Σχεδιασμός Ετοίμων Ενδυμάτων II ».

A. ΣΚΟΠΟΣ ΤΗΣ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ ΤΟΥ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ:

Η διδασκαλία του μαθήματος του Σχεδιασμού Ετοίμων Ενδυμάτων είναι συνέχεια του μαθήματος της Β΄ Τ.Ε.Ε. 1^{ου} Κύκλου και έχει ως σκοπό να αποκτήσουν τους μαθητές/ μαθήτριες την ικανότητα σχεδίασης, ανάγνωσης, κατανόησης επεξήγησης σχεδίων ενδυμάτων και σχεδιασμού των διαφόρων τμημάτων των ενδυμάτων, ώστε να μπορούν να χρησιμοποιούν το σχέδιο ενδύματος ως μέσο απεικονιστικής επικοινωνίας με μελλοντικούς πελάτες και συνεργάτες στη βιομηχανία.

Επίσης να γνωρίζουν και να χειρίζονται συστήματα σχεδίασης ενδυμάτων με Η/Υ (συστήματα CAD- Design) .

B. ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ ΚΑΙ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ:

Στο τέλος του μαθήματος οι μαθητές / μαθήτριες πρέπει να είναι σε θέση:

- Να χρησιμοποιούν το Σχέδιο Ενδύματος ως μέσου επικοινωνίας και επαγγελματικού εργαλείου.
- Να μελετούν και να ερμηνεύουν το Σχέδιο Ενδύματος.
- Να ερμηνεύουν και να αποδίδουν τις τεχνικές λεπτομέρειες ενός ενδύματος σε σκίτσο.
- Να κατανοούν το Σχέδιο ενός Προτύπου κοπής (πατρόν) και να είναι ικανοί να το σχεδιάζουν σε ρεαλιστικό σχέδιο ενδύματος.
- Να δημιουργούν προσωπική κολεξιόν πρωτότυπων μοντέλων.
- Να είναι ικανοί να χειρίζονται το λογισμικό των προγραμμάτων σχεδίασης ενδυμάτων με Η/Υ (συστήματα CAD- Design) .
- Να επεξεργάζονται και να δημιουργούν πρότυπα σχέδια ενδυμάτων με Ηλεκτρονική σχεδίαση (σύστημα CAD) .
- Να δημιουργούν προσωπική κολεξιόν πρωτότυπων μοντέλων, δειγματολόγια και διαφημιστικούς οδηγούς με το πρόγραμμα Ηλεκτρονικής Σχεδίασης(Design).

Γ. ΜΕΣΑ -ΟΡΓΑΝΑ – ΕΡΓΑΛΕΙΑ- ΜΗΧΑΝΗΜΑΤΑ:

Για τη διδασκαλία του μαθήματος είναι απαραίτητα:

- Το βιβλίο του μαθήματος, προβολέας διαφανειών, διαφάνειες, τηλεόραση, συσκευή video και Η/Υ για την παρουσίαση CD-ROM, έπιπλα σχεδιαστήρια, υλικά και όργανα σχεδίασης (Χαρτί σχεδίασης διαφανές-αδιαφανές – μπλοκ Layout, Μολύβια κοινά και μηχανικά με μύτες διαφορετικής σκληρότητας, στυλό σινικής μελάνης, Μαρκαδόροι με διαφορετικές μύτες, έγχρωμα μολύβια, γόμα, ξύστρα, Τρίγωνα 45° - 30° - 60°, Διαβήτης, , Οδηγοί- στένσιλς γραμμμάτων).
- Για την ενότητα Σχεδιασμού με Η/Υ, απαιτείται εργαστήριο με Ηλεκτρονικούς υπολογιστές εφοδιασμένοι με ειδικό λογισμικό σχεδιασμού ενδυμάτων (design) και εκτυπωτή για χρώματα Pantone and super spectrum., σκάνερ.

Ώρες Διδασκαλίας : 5 ώρες /εβδομάδα (ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ)

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Οι διδάσκοντες οφείλουν να έχουν μια ευελιξία μέσα στο πλαίσιο του προτεινόμενου προγράμματος σπουδών, ώστε να το προσαρμόζουν κατά τον καλύτερο δυνατό τρόπο στις εκάστοτε εκπαιδευτικές και παιδαγωγικές συνθήκες.

ΕΠΙΜΕΡΟΥΣ ΣΤΟΧΟΙ	ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ	ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ/ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ	ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ	ΩΡΕΣ
ΜΕΡΟΣ Α΄				
ΕΙΣΑΓΩΓΗ				
<p>Να είναι σε θέση ο μαθητής:</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Να αναφέρει τις Αρχές Καλαισθητικής. ◆ Να αναφέρει τις Τεχνικές σχεδίασης . ◆ Να εφαρμόζει τις τεχνικές σχεδίασης στο Σχεδιασμό Ενδύματος σε συνδυασμό με τις αρχές καλαισθητικής. 	<p>Καλαισθητική</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Αρχές Καλαισθητικής ◆ Τεχνικές σχεδίασης 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Βιβλίο μαθήματος ◆ Προβολή διαφανειών ◆ Παρουσίαση, επίδειξη και περιγραφή Σχεδίων με διαφορετικές τεχνικές σχεδίασης δίνοντας ιδιαίτερη έμφαση στην σχέση με τις αρχές καλαισθητικής. ➤ Εργαστηριακή Άσκηση Νο1. Ασκήσεις σχεδιασμού σκίτσων με διαφορετικές Τεχνικές. 	<p>Η αξιολόγηση περιλαμβάνει πρακτική δοκιμασία.</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Οι μαθητές καλούνται να υλοποιήσουν με σχεδιασμό με το χέρι ένα θέμα παραπλήσιου περιεχομένου με αυτό των εργαστηριακών ασκήσεων του Α΄Μέρους του μαθήματος. ◆ Για το Β΄ Μέρος του μαθήματος οι μαθητές καλούνται να υλοποιήσουν με τη βοήθεια του ηλεκτρονικού υπολογιστή και ειδικού λογισμικού προγράμματος Ηλεκτρονικής σχεδίασης, ένα θέμα παραπλήσιου περιεχομένου με αυτό των εργαστηριακών ασκήσεων . Βαθμολογείται η συγκρότηση και η πληρότητα της λύσης. 	5
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1ο :ΕΝΔΥΜΑΤΟΛΟΓΙΚΕΣ ΛΕΠΤΟΜΕΡΕΙΕΣ				
<p>Να είναι σε θέση ο μαθητής:</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Να περιγράψει τη μεθοδολογία απεικόνισης των διαφόρων τμημάτων 	<p>1.1 Σχεδιαστική Απεικόνιση Διαφόρων τμημάτων του Ρούχου.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Προβολή διαφανειών ◆ Παρουσίαση, επίδειξη και περιγραφή Σχεδίων των διαφόρων τμημάτων 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Έλεγχος εργασιών των μαθητών. ◆ Να εντοπίζονται οι 	25

ΕΠΙΜΕΡΟΥΣ ΣΤΟΧΟΙ	ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ	ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ/ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ	ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ	ΩΡΕΣ
<p>του Ρούχου</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Να αναφέρει τις ιδιαιτερότητες των διαφόρων τμημάτων του ενδύματος. ◆ Να σχεδιάζει τα διάφορα τμήματα του ενδύματος . 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Φούστες (πιέτες , πιέτες καμπάνας, σούρα, φραμπαλάδες, Βολάν) ◆ Κορσάζ (λαιμοκόψεις, γιακάδες). ◆ Ζακέτες (γιακάδες, γιακάδες με πέτο, γιακάδες ρεβέρ κλπ.) ◆ Παλτό ◆ Μανίκια ◆ Τσέπες ◆ Κουμπώματα. 	<p>ενδυμάτων δίνοντας ιδιαίτερη έμφαση στις ιδιαιτερότητες των διαφόρων τμημάτων του ενδύματος .</p> <p>➤ <u>Εργαστηριακή Άσκηση Νο2:.</u></p> <p>Ασκήσεις σχεδιασμού των Διαφόρων τμημάτων του Ρούχου (Φούστες, Κορσάζ, Ζακέτες, Παλτό, Μανίκια, Τσέπες, Κουμπώματα.).</p>	<p>ιδιαιτερότητες των διαφόρων τμημάτων του ενδύματος.</p>	
<p>Να είναι σε θέση ο μαθητής:</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Να κατανοεί την μεθοδολογία απεικόνισης των διαφόρων σχεδίων υφασμάτων στο σκίτσο του ενδύματος. ◆ Να σχεδιάζει ενδύματα με διάφορα σχέδια υφασμάτων . 	<p>1.2 Σχεδιαστική απεικόνιση Υφασμάτων.</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Υφάσματα καρό, πουά, εμπριμέ κλπ. ◆ Δαντέλες, πλεκτά. ◆ Γούνες 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Προβολή διαφανειών ◆ Παρουσίαση, επίδειξη και περιγραφή σχεδίων ενδυμάτων όπου έχουν χρησιμοποιηθεί διάφοροι τύποι σχεδίων υφασμάτων τονίζοντας τις ιδιαιτερότητες των διαφόρων σχεδίων υφασμάτων . <p>➤ <u>Εργαστηριακή Άσκηση Νο3:.</u></p> <p>Ασκήσεις σχεδιασμού των ενδυμάτων χρησιμοποιώντας διαφορετικούς τύπους σχεδίων υφασμάτων</p>	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Έλεγχος εργασιών των μαθητών, απόδοση σχεδίων και τύπων υφασμάτων. 	<p>5</p>
<p>Να είναι σε θέση ο μαθητής:</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Να χρησιμοποιεί στα σκίτσα τους , τους καταλληλότερους συνδυασμούς των τμημάτων του ρούχου και των σχεδίων, ανάλογα με τον προορισμό χρήσης του . ◆ Να χρησιμοποιεί στα σκίτσα τους, 	<p>1.3 Συνδυασμοί</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Ενδυμάτων ◆ Χρωματικοί 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Προβολή διαφανειών ◆ Παρουσίαση CD-Rom ◆ Παρουσίαση, επίδειξη και περιγραφή σχεδίων ενδυμάτων με χρωματικούς συνδυασμούς και συνδυασμούς διαφόρων τύπων ενδυμάτων τονίζοντας τον 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Έλεγχος εργασιών των μαθητών, απόδοση χρωματικών συνδυασμών. 	<p>5</p>

ΕΠΙΜΕΡΟΥΣ ΣΤΟΧΟΙ	ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ	ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ/ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ	ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ	ΩΡΕΣ
τους ιδανικότερους χρωματικούς συνδυασμούς.		προορισμό χρήσης τους. ➤ Εργαστηριακή Άσκηση Νο4: Ασκήσεις σχεδιασμού ενδυμάτων με χρωματικούς συνδυασμούς και συνδυασμούς τύπων ενδυμάτων .		
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2ο : ΕΛΕΥΘΕΡΟ ΚΑΙ ΤΕΧΝΙΚΟ ΣΧΕΔΙΟ.				
<p>Να είναι σε θέση ο μαθητής:</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Να αναφέρει τις Μεθόδους σχεδίασης του τεχνικού σχεδίου. ◆ Να εφαρμόζει τις Μεθόδους διαμόρφωσης μιας σελίδας παρουσίασης. ◆ Να διαβάζει και να ερμηνεύει Σχεδιά Ενδύματος ◆ Να ερμηνεύει και να αποδίδει τις τεχνικές λεπτομέρειες ενός ενδύματος σε σκίτσο. ◆ Να εφαρμόζει τις τεχνικές σχεδίασης στο Σχεδιασμό Ενδύματος. 	<p>2.1 Μέθοδοι Σχεδίασης:</p> <p>I. Φιγουρίνι II. Φύλλο Ανάπτυξης III. Σχέδιο Παρουσίασης IV. Τεχνικό Σχέδιο</p> <p>2.2 Μέθοδοι Διαμόρφωσης μιας σελίδας και Παρουσίασης.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Προβολή διαφανειών ◆ Παρουσίαση, επίδειξη και περιγραφή Σχεδίων με διαφορετικές μεθόδους σχεδίασης και διαφορετικούς τρόπους παρουσίασης δίνοντας ιδιαίτερη έμφαση στις ιδιαιτερότητες της κάθε μεθόδου. <p>➤ Εργαστηριακή Άσκηση Νο 5:</p> <p>Σχεδιασμός ενδυμάτων με διαφορετικές Μεθόδους σχεδίασης.(φιγουρίνι, φύλλο ανάπτυξης, σχέδιο παρουσίασης, τεχνικό σχέδιο)</p> <p>Εργαστηριακή Άσκηση Νο 6:</p> <p>Σχεδιασμός Ενδυμάτων με διαφορετικές Μεθόδους διαμόρφωσης σελίδας Παρουσίασης.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Έλεγχος εργασιών των μαθητών, μέθοδος διαμόρφωσης Παρουσίασης ◆ Απόδοση Τεχνικών λεπτομερειών του ενδύματος. 	20
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3ο : ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΝΕΩΝ ΣΤΥΛ				
<p>Να είναι σε θέση ο μαθητής:</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Να διακρίνει τις βασικές αρχές και τα στοιχεία που επηρεάζουν τη 	<p>3.1 Διαδικασία Δημιουργίας νέων στυλ</p> <p>3.2 Στοιχεία που επηρεάζουν την</p>	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Προβολή διαφανειών ◆ Προβολή βίντεο ή 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Έλεγχος εργασιών των μαθητών, πρωτοτυπία σχεδίων, προσωπικό στυλ. 	15

ΕΠΙΜΕΡΟΥΣ ΣΤΟΧΟΙ	ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ	ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ/ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ	ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ	ΩΡΕΣ
<p>δημιουργία Στυλ .</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Να δημιουργεί προσωπική κολεξιόν, εφαρμόζοντας όλες τις γνώσεις τους στο σχεδιασμό ενδύματος. <p>Να είναι σε θέση ο μαθητής:</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Να σχεδιάζει γυναικεία ανδρικά και παιδικά ενδύματα, εφαρμόζοντας όλες τις γνώσεις τους στο σχεδιασμό ενδύματος. ◆ Να ερμηνεύει και να αποδίδουν τις τεχνικές λεπτομέρειες ενός ενδύματος σε σκίτσο και αντιστρόφως. 	<p>δημιουργία</p> <p>3.3 Ανάπτυξη Κολεξιόν</p> <p>3.4 Εφαρμογές:</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Γυναικείο ένδυμα ◆ Ανδρικό ένδυμα ◆ Παιδικό. ένδυμα 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Παρουσίαση CD-Rom (με συλλογές μόδας , τάσεις μόδας). ◆ Παρουσίαση, επίδειξη και περιγραφή σχεδίων με διαφορετικών στυλ, τονίζοντας τις ιδιαιτερότητες των στυλ . ◆ Παρουσίαση περιοδικών με συλλογές μόδας. <p>➤ Εργαστηριακή Άσκηση Νο 7: Δημιουργία συλλογής προσωπικού στυλ και πρωτότυπων σχεδίων Γυναικείων, Ανδρικών και Παιδικών ενδυμάτων.</p>		
<p>ΜΕΡΟΣ Β΄</p> <p>ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΕΝΔΥΜΑΤΩΝ (ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ CAD)</p>				
<p>ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4^ο : ΣΥΣΤΗΜΑ ΣΧΕΔΙΑΣΗΣ ΕΝΔΥΜΑΤΩΝ ΜΕ Η/Υ (ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ CAD)</p>				
<p>Να είναι σε θέση ο μαθητής:</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Να αναφέρει τα εργαλεία του προγράμματος. ◆ Να περιγράφει τις λειτουργίες του συστήματος σχεδίασης. ◆ Να αναφέρει τις βασικές λειτουργίες του συστήματος σχεδίασης. ◆ Να χειρίζεται το λογισμικό των προγραμμάτων σχεδίασης ενδυμάτων με Η/Υ (συστήματα CAD) . 	<p>4.1 Δομή Υπολογιστικού συστήματος. Παρουσίαση προγράμματος εργασίας (βιβλιοθήκες- αρχειοθέτηση- τύπος αρχείου- backup)</p> <p>4.2 Περιβάλλον εργασίας</p> <p>4.3 Θέση εργαλείων προγράμματος και γρήγορη αναφορά τους.</p> <p>4.4 Εισαγωγή στις έννοιες του συστήματος για σχεδίαση</p>	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Η/Υ συμβατοί με το λογισμικό Σχεδιασμού Ενδύματος (design) ◆ Εκτυπωτής έγχρωμος με δυνατότητα εκτύπωσης ειδικών χρωμάτων pantone. ◆ Παρουσίαση και εξήγηση της χρήσης του λογισμικού των προγραμμάτων σχεδίασης ενδυμάτων με Η/Υ (συστήματα CAD) . 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Έλεγχος εργασιών των μαθητών, Δημιουργία βιβλιοθηκών - αρχειοθέτηση-backup. 	<p>10</p>

ΕΠΙΜΕΡΟΥΣ ΣΤΟΧΟΙ	ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ	ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ/ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ	ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ	ΩΡΕΣ
	ενδύματος..	<p>➤ Εργαστηριακή Άσκηση Νο7: Δημιουργία βιβλιοθηκών - αρχειοθέτηση- backup.</p> <p>Εργαστηριακή Άσκηση Νο8: Ασκήσεις χειρισμού εργαλείων σχεδίασης.</p>		
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5^ο : ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΣΚΙΤΣΟΥ ΜΟΝΤΕΛΟΥ - ΕΝΔΥΜΑΤΟΣ ΜΕ Η/Υ				
<p>Να είναι σε θέση ο μαθητής:</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Να αναφέρει Βασικά εργαλεία διαχείρισης εικόνας. ◆ Να χρησιμοποιεί τις γραμμές σχεδίασης ◆ Να επεξεργάζεται και να δημιουργεί αρχεία με πρότυπα σχέδια ενδυμάτων. ◆ Να σχεδιάζει γυναικεία, ανδρικά και παιδικά ενδύματα, με τη χρήση συστήματος CAD ◆ Να χειρίζεται τη παλέτα χρωμάτων στην σχεδίαση σκίτσων 	<p>5.1 Βασικά εργαλεία διαχείρισης εικόνας</p> <p>5.2 Γραμμές σχεδίασης</p> <p>5.3 Σχεδίαση βασικού σκίτσου με άξονα συμμετρίας ή χωρίς</p> <p>5.4 Διόρθωση σκίτσου με τα εργαλεία του προγράμματος</p> <p>5.5 Τοποθέτησης χρώματος από παλέτα χρωμάτων σε σκίτσο</p> <p>5.6 Σχεδίαση ελεύθερου σχεδίου</p> <p>5.7 Επεξεργασία υφάσματος του ενδύματος.</p> <p>5.8 Δημιουργία εφέ στο ύφασμα</p> <p>5.9 Εκτυπώσεις σχεδίων</p>	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Υπόδειξη σχεδιασμού και επεξεργασίας σχεδίων ενδυμάτων. ➤ Εργαστηριακή Άσκηση Νο9: Ασκήσεις χειρισμού εργαλείων διαχείρισης εικόνας. Εργαστηριακή Άσκηση Νο10: Εφαρμογή των εργαλείων σχεδίασης, στη σχεδίαση τεχνικού σχεδίου σκίτσου και ελεύθερου σχεδίου. Εργαστηριακή Άσκηση Νο11: Ασκήσεις Σχεδιασμού και επεξεργασίας γυναικείων ανδρικών και παιδικών ενδυμάτων, με συνδυασμό χρωμάτων και χρήση παλετών χρωμάτων. Εργαστηριακή Άσκηση Νο12: Ασκήσεις Σχεδιασμού και επεξεργασίας χρωματικών συνδυασμών, με τη χρήση 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Οι μαθητές καλούνται να υλοποιήσουν με τη βοήθεια Η/Υ με λογισμικό CAD-Design, ένα θέμα παραπλήσιου περιεχομένου με αυτό των εργαστηριακών ασκήσεων ◆ Έλεγχος εργασιών των μαθητών, δημιουργία τεχνικού σχεδίου σκίτσου και ελεύθερου σχεδίου. ◆ Έλεγχος εργασιών των μαθητών, διαχείρισης εικόνας. ◆ Έλεγχος εργασιών των μαθητών, συνδυασμός χρωμάτων ικανότητα χρήσης παλέτας. ◆ Εκτύπωση τελικού σχεδίου 	25

ΕΠΙΜΕΡΟΥΣ ΣΤΟΧΟΙ	ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ	ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ/ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ	ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ	ΩΡΕΣ
		συστήματος CAD, εκτύπωσης σχεδίων. <u>Εργαστηριακή Άσκηση Νο13:</u> Ασκήσεις Σχεδιασμού και επεξεργασίας υφάσματος για συγκεκριμένα μοντέλα ενδυμάτων με χρωματικούς συνδυασμούς και εφφέ.		
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 6^ο : ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΔΕΙΓΜΑΤΟΛΟΓΙΟΥ ΜΕ Η/Υ				
Να είναι σε θέση ο μαθητής: ♦ Να εισάγει κείμενο σε φύλλο σχεδίασης. ♦ Να δημιουργεί εφφέ στη δημιουργία διαφημιστικού φυλλαδίου ή στο δειγματολόγιο. ♦ Να σχεδιάζει κολεξιών με διάφορες τεχνικές σχεδίασης.	6.1 Εγγραφή κειμένου και δυνατότητα δημιουργίας εφφέ 6.2 Τρόποι δημιουργίας δειγματολογίου, ενημερωτικού οδηγού ή διαφημιστικού φυλλαδίου. 6.3 Τεχνικές παρουσίασης Κολεξιών.	<u>Εργαστηριακή Άσκηση Νο14:</u> Ασκήσεις δημιουργίας εφφέ και εγγραφή κειμένου σε φύλλο σχεδίασης. <u>Εργαστηριακή Άσκηση Νο15:</u> Δημιουργία διαφημιστικού φυλλαδίου, Δειγματολογίου. <u>Εργαστηριακή Άσκηση Νο16:</u> Δημιουργία Κολεξιών	♦ Έλεγχος εργασιών των μαθητών, εγγραφή κειμένου ♦ Πρωτοτυπία σχεδίων εφφέ ♦ Πρωτοτυπία σχεδίων Κολεξιών.	15