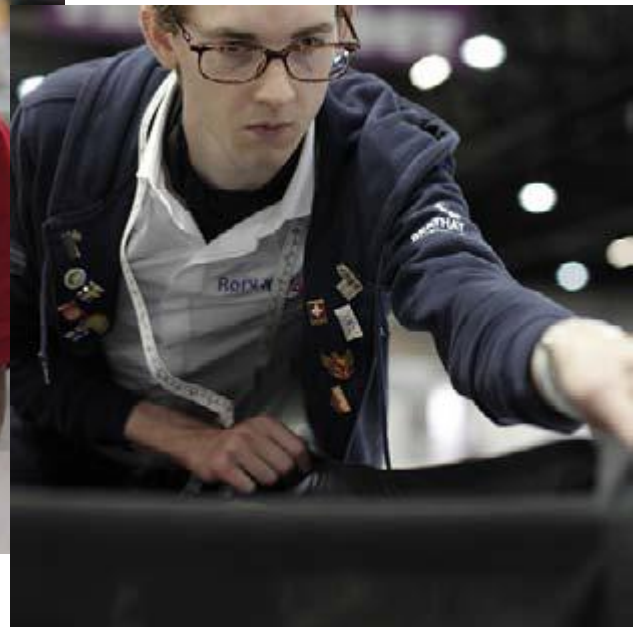


ՏԵԽՆԻԿԱԿԱՆ ՆԿԱՐԱԳԻՐ
ՆՈՐԱՁԵՎՈՒԹՅԱՆ
ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱ



worldskills
international

©Համաշխարհային Հմտություններ Միջազգային Կազմակերպություն
ՏՆ31 տ 4.0-ՀՀՄ2013

Համաշխարհային հմտություններ միջազգային կազմակերպությունը, տեխնիկական հանձնաժողովի որոշմամբ, սահմանադրության, գործող կանոնակարգերի և մրցույթի կանոնների համաձայն այս հմտության մրցույթի համար ընդունել է հետևյալ նվազագույն պահանջները.

Տեխնիկական նկարագիրը կազմված է հետևյալից.

1.	ՆԵՐԱՄՈՒԹՅՈՒՆ.....	3
2.	ԻՐԱՎԱՍՈՒԹՅՈՒՆԸ ԵՎ ԱՇԽԱՏԱՆՔԻ ՈԼՈՐՏԸ.....	4
3.	ՓՈՐՁԱՐԿՄԱՆ ՆԱԽԱԳԻԾԸ.....	8
4.	ՀՄՏՈՒԹՅԱՆ ԿԱՌԱՎԱՐՈՒՄ ԵՎ ՀԱՂՈՐԴԱԿՑՈՒԹՅՈՒՆ.....	13
5.	ԳՆԱՀՍՏՈՒՄ.....	14
6.	ՀՄՏՈՒԹՅԱՆԸ ԲՆՈՐՈՇ ԱՆՎՏԱՆԳՈՒԹՅԱՆ ՊԱՀԱՆՁՆԵՐ.....	17
7.	ՆՅՈՒԹԵՐ ԵՎ ՍԱՐՔԱՎՈՐՈՒՄՆԵՐ.....	17
8.	ՀՄՏՈՒԹՅԱՆ ՄԱՐՔԵԹՈՒԳԸ ԱՅՑԵԼՈՒՆԵՐԻՆ ԵՎ ԼՐԱՏՎԱՍԻՉՈՑՆԵՐԻՆ.....	21

Ուժի մեջ է՝ 11. 10.11




Ջոն Շիլ

Ստեֆան Պրասկլ

Տեխնիկական հանձնաժողովի

Տեխնիկական հանձնաժողովի

նախագահ

փոխնախագահ

© Համաշխարհային Հմտություններ Միջազգային Կազմակերպությանը (ՀՀՄԿ) պատկանում են բոլոր իրավունքներն այն փաստաթղթերի նկատմամբ, որոնք մշակվել են Կազմակերպության համար կամ նրա անունից, ներառյալ թարգմանությունները և էլեկտրոնային տարածումը: Այս նյութը կարող է վերարտադրվել ոչ առևտրային մասնագիտական կրթության և ուսուցման նպատակներով պայմանով, եթե Համաշխարհային Հմտություններ Միջազգային Կազմակերպության ապրանքային նշանը և մտավոր սեփականության մասին նշումը մնում են տեղում

1. ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ

1.1. Հմտության անունը և նկարագիրը

1.1.1 Հմտության անունն է

Նորաձևության տեխնոլոգիա

1.1.2. Հմտության նկարագիրը

Նորաձևության մասնագետները սերտորեն աշխատում են հաճախորդների հետ արտադրությունում կամ հագուստի պատվերներ են ընդունում առանձին պատվիրատուներից: Նրանք ստեղծում են հագուստ, օգտագործելով գործվածքների, աքսեսուարների, նորաձևության և գունային տենդենցների մասին իրենց գիտելիքները և աշխատում են այդ պատվիրատուների ընկերության պարամետրերի պահանջներին համապատասխան, որոնց համար ստեղծում են իրենց արտադրանքը: Նորաձևության տեխնոլոգիայի մասնագետները, աշխատելով փոքր ֆիրմաներում, բացի հագուստի ձևավորումից կատարում են նաև հիմնական տեխնիկական աշխատանքները՝ մոդելների պատրաստում, ձևում և կարում: Նրանք տեխնիկական հմտություն ունեցող հագուստ արտադրողներ են, որոնք մեծ վարպետությամբ աշխատում են գործվածքների հետ և հմուտ են, թե՛ արդյունաբերական, և թե՛ ձեռքի մեքենաներով աշխատելու մեջ: Պահանջները ներառում են նորաձևության իմացություն, ստեղծագործ աշխատանք, պրոֆեսիոնալ մակարդակի տեխնիկական հմտություններ և լավ երևակայություն:

1.2 Կիրառման ոլորտը

1.2.1. Յուրաքանչյուր փորձագետ և մրցակից պետք է ծանոթ լինի այս տեխնիկական նկարագրին:

1.2.2. Տեխնիկական նկարագրի տարբեր լեզուների առնչությամբ տարաձայնությունների դեպքում անգլերեն տարբերակը գերակա է:

1.3. Կից փաստաթղթերը

1.3.1. Քանի որ սույն տեխնիկական նկարագիրը պարունակում է միայն տվյալ հմտությանը բնորոշ տեղեկատվություն, ապա այն պետք է օգտագործվի հետևյալ փաստաթղթերի հետ միասին

- ՀՀՄԿ մրցույթի կանոնները
- ՀՀՄԿ առցանց ռեսուրսները, ինչպես նշված է սույն փաստաթղթում
- Հյուրընկալող երկիր-առողջապահության և անվտանգության կանոններ

2. Ի ԸՆԿՄԱՍՈՒԹՅՈՒՆԸ ԵՎ ԱՇԽԱՏԱՆՔԻ ՈԼՈՐՏԸ

Մրցույթն իրենից ներկայացնում է այս հմտության հետ կապված իրավասությունների ցուցադրում և գնահատում: Փորձարկման նախագիծը պարունակում է միայն պրակտիկ աշխատանք:

2.1 Իրավասության դասակարգումը

Ընդհանուր դրույթներ

Մրցակիցները պետք է գիտելիքներ և պատկերացում ունենան, որպեսզի՝

- Ստեղծեն և հասկանան տեխնիկական գծագրեր
- Արդյունավետ պլանավորեն աշխատանքը, որպեսզի տրված ժամկետում ավարտեն աշխատանքը
- Ընտրեն համապատասխան սարքավորումները/գործիքները, ստեղծելու համար նախագծի ոճը
- Պահեն աշխատանքային անվտանգ միջավայր

Նորաձևության նախագծում

Մրցակիցը պետք է գիտելիքներ և հստակ պատկերացում ունենա.

- Կանանց հագուստի և արքեսուարների դիզայնի տարրերի մասին

Մրցակիցները պետք է կարողանան.

- Հետազոտել նորաձևության ուղղություններն ու թեմաների վերլուծությունը
- Ստեղծել թեմատիկ և շնորհանդեսային ցուցանակներ
- Ստեղծել էսքիզներ՝ թիրախային տարբեր շուկաների համար
- Ստեղծել տեխնիկական գծագրեր
- Համակցել գործվածքը և գույները
- Տարբերակել տարբեր տեսակի գործվածքներ (օրինակ՝ մետաքս, բարակ բրդյա գործվածք, Gore-Tex, բամբակյա և բրդյա գործվածք)
- Տարբեր էսքիզների մեջ օգտագործել տարբեր տեսակի գործվածքներ
- Տարբերակել արքեսուարների տարբեր տեսակները (օրինակ՝ կոճակներ, ճարմանդներ, ժապավեններ, ժանյակներ և այլն)
- Օգտագործել տարբեր արքեսուարներ տարբեր էսքիզների վրա
- Նախագծել կանանց տարբեր տեսակի նորաձև հագուստներ (բաճկոններ, երեկոյան զգեստներ, կիսաշրջազգեստ, տաբատներ և այլն)
- Պլանավորել աշխատանքային գործընթացները, տրված ժամանակահատվածում հանձնարարությունը ավարտելու համար

Շաբլոնի կազմումը/ծալազարդումը

Մրցակիցը պետք է գիտելիքներ և հստակ պատկերացում ունենա հետևյալի մասին.

- Կանանց հագուստի կազմումը՝ 2D թղթե շաբլոնի և 3D ծալազարդման միջոցով

Մրցակիցները պետք է կարողանան.

- Կազմել և ձևափոխել կանանց նորաձև հագուստի (օրինակ՝ բաճկոններ, երեկոյան զգեստներ, կիսաշրջազգեստ, տաբատներ) տարբեր տեսակների հիմնական շաբլոնները

- Ծալագարդել մանեկենների վրա կանանց տարբեր տեսակի նորաձև հագուստներ (բաճկոններ, երեկոյան զգեստներ, կիսաշրջազգեստ, տաբատներ և այլն)
- Ընտրել տարբեր գործվածքների և էսքիզին համապատասխան լավագույն միացման մեթոդը:
- Ճշգրտորեն նշումներ կատարել
- Չափել ճշգրտորեն
- Ճշգրտորեն ձևել տարբեր գործվածքներ ու նյութեր
- Համապատասխանեցնել կանանց հագուստը նշված չափերին
- Պլանավորել աշխատանքային գործընթացը արդյունավետ կերպով, տրված ժամակահատվածում հանձնարարությունն ավարտելու համար:

Կարելու և զարդարելու կարողությունները

Մրցակիցը պետք է գիտելիքներ և հստակ պատկերացում ունենա.

Կանանց նորաձև հագուստի տարբեր տեսակների կարելու և զարդարելու մասին

Մրցակիցները պետք է կարողանան.

- Կարել և զարդարել կանանց նորաձև հագուստի տարբեր տեսակները (բաճկոններ, երեկոյան զգեստներ, կիսաշրջազգեստ, տաբատներ և այլն)
- Օգտագործել տարբեր արդյունաբերական մեքենաներն արդյունավետ և անվտանգ (օրինակ՝ կարի մեքենան, ուղեկարման մեքենան, արդուկ, աստառի մամլիչներ և այլն)
- Ընտրել համապատասխան սարքավորումներն ու գործիքները նախագծված ոճը ստեղծելու համար
- Հագուստի անհրաժեշտ մասերը կարել ձեռքով (օրինակ՝ եզրանիշ, հանգույց, ձեռագործություն)
- Նախագծված տիպարի վրա ուղեկարումը և արդուկող մամլիչի հարմարեցումը
- Եզրակարումները և երեսապատումները միակցել նախագծված հագուստի ոճին համապատասխանելու համար

- Արդուկել հագուստն արդյունավետ կերպով
- Պլանավորել աշխատանքային գործընթացները արդյունավետ կերպով, տրված ժամանակահատվածում հանձնարարությունն ավարտելու համար:

2.2 Տեսական գիտելիքներ

2.2.1. Տեսական գիտելիքներն անհրաժեշտ են, բայց խորապես չեն ստուգվում

2.2.2. Կանոնների և կանոնակարգերի իմացությունը չի ստուգվում:

2.3. Պրակտիկ աշխատանք

Մրցակցի կողմից կատարվելիք պրակտիկ աշխատանքն ընդգրկում է հետևյալը.

- տեխնիկական ծրագրի պատրաստում և կազմում, ինչպես հատկորոշված է փորձարկման նախագծում
- նախագծել և միակցել հագուստները և/կամ տարրերը, որոնք վերաբերում են որոշակի թեմային, ինչպես սահմանված է տեխնիկական նկարագրում
- պարտադիր հագուստների և/կամ տարրերի պատրաստում, ինչպես սահմանված է տեխնիկական նկարագրում
- նախագծել և ստեղծել թղթե շաբլոն կամ հագուստի ծալագարդում, ինչպես հատկորոշված է տեխնիկական նկարագրում
- գործվածքի չափում, գծագրում և ձևում, ինչպես հատկորոշված է տեխնիկական նկարագրում
- օգտագործել զանազան մեքենաները արդյունավետ կերպով, փորձարկման նախագծում հատկորոշված հագուստները պատրաստելու համար:
- վերջնական մշակել մի քանի հագուստ ձեռքի կարով
- փորձարկման ավարտված նախագիծը ներկայացնել կոկիկ տեսքով:

3. ՓՈՐՁԱՐԿՄԱՆ ՆԱԽԱԳԻԾԸ

3.1. Փորձարկման նախագծի ֆորմատը/կառուցվածքը

Փորձարկման նախագծի ֆորմատն իրենից ներկայացնում է մեկ փորձարկման նախագիծ, առանձին գնահատվող մոդուլներով:

Փորձարկման նախագիծը պետք է պարունակի առնվազն 3 մոդուլ և հնարավոր լինի գնահատվելու ողջ մրցույթի ընթացքում:

3.2. Փորձարկման նախագծի նախագծային պահանջները

- հյուրընկալող անդամը պետք է տրամադրի մանեկենի չափսերը (կուրծք, գոտկատեղ, կոնք, երկարությունը հետևից): Սա պետք է տրվի արտադրամասի վերահսկիչի կողմից, փորձարկման նախագծի ընտրությունից մեկ ամիս հետո:
- բոլոր նյութերն ու գործվածքները պետք է լինեն փորձարկման նախագծին համապատասխան և առևտրային տեսակետից մատչելի: Մրցույթի կազմակերպիչը պետք է տրամադրի մատակարարների և գործակալների սվյալները, գործվածքների համար:
- փորձարկման նախագիծը պետք է ներառի տարբեր քաշի գործվածքներ
- փորձարկման նախագիծը պետք է հնարավորություն ունենա համապատասխանել հետևյալ կոնցեպցիային՝ <գաղտնի արկղ> բոլոր մասնակիցներին: <Գաղտնի արկղ>-ը պետք է պարունակի տարբեր տեսակի զարդարանքներ և արքեսուարներ, գնահատելու ստեղծագործական դիզայն հմտությունը:
- հյուրընկալող անդամը պետք է ուղարկի ընտրված գործվածքի և զարդարանքների նմուշները (գործվածքների յուրաքանչյուր տեսակի նմուշը պետք է լինի 30սմ լայնությամբ և 30սմ երկարությամբ, իսկ եթե գործվածքի վրայի նախշերը մեծ են, այն պետք է լինի առնվազն 50 սմ լայնությամբ իր ողջ երկարությամբ), մրցույթից առնվազն 3 ամիս առաջ:
- փորձարկման նախագիծը պետք է ընդգրկի պարտադիր հագուստ կամ հագուստի մի մասը, օբյեկտիվ գնահատականի համար:

- փորձարկման նախագիծը պետք է ընդգրկի ոչ պարտադիր հագուստ կամ հագուստի մի մաս (ստեղծարարություն և դիզայն) սուբյեկտիվ գնահատականի համար:
- փորձարկման նախագիծը պետք է ընդգրկի գաղտնի գնահատման բաժին, ինչպես օրինակ պարտադիր հագուստինը:
- բոլոր նյութերը (ինչպես օրինակ՝ գործվածքը, CD, թվային և թղթային շաբլոնները), որոնք վերաբերում են փորձարկման նախագծին, պետք է ուղարկվեն մրցույթի կազմակերպչի, կողմից գրանցված փոստի միջոցով:

3.3. Փորձարկման նախագծի մշակումը

Փորձարկման նախագիծը պետք է ներկայացվի, օգտագործելով ՀՀՄԿ կողմից տրամադրված շաբլոնները. (www.worldskills.org/competitionpreparation):

Word շաբլոնն օգտագործվում է տեքստային փաստաթղթերի համար, իսկ DWG շաբլոնը՝ գծագրերի համար:

3.3.1. Ով է մշակում փորձարկման նախագիծը/մոդուլը

Փորձարկման նախագծերը/մոդուլները մշակվում են.

Բոլոր փորձագետների կողմից և դառնում են գործուն, ինչպես բնորոշված է 3.5.-ում:

3.3.2. Ինչպես և երբ է մշակվում փորձարկման նախագծի մոդուլը

Անկախ եղանակով, փորձագետների կողմից:

3.3.3. Երբ է մշակվում փորձարկման նախագիծը

Այն մշակվում է արդեն ներկայացված ժամանակացույցի համաձայն.

Ժամկետ	Գործողություն
16 ամիս մրցույթից առաջ	Փորձարկման նախագծերի առաջարկները ներբեռնվում են քննարկման ֆորումներում: Փորձարկման նախագծի առաջարկները ներբեռնվում են քննարկման ֆորումներում փորձագետների կողմից դրանք քննարկվելու և քվեարկելու համար:
9 ամիս մրցույթից առաջ	Քննարկումներն առաջարկների վերաբերյալ ավարտվում են և սկսվում է քվեարկությունը, փորձարկման նախագիծը ընտրելու համար:
6 ամիս մրցույթից առաջ	Փորձարկման նախագիծը շրջանառվում է ՀՀՄԿ ինտերնետային կայքում
Մրցույթի ժամանակ	Փորձագետների քվեարկությամբ ընդունվում է 30% փոփոխությունը:

3.4. Փորձարկման նախագծի գնահատականների սանդղակը

Յուրաքանչյուր փորձարկման նախագիծ պետք է ունենա գնահատման սանդղակ, հիմնված Բաժին 5-ում սահմանված գնահատման չափանիշների վրա:

3.4.1. Գնահատման սանդղակը մշակվում է փորձարկման նախագիծը մշակող անձանց կողմից: Մանրամասն և վերջնական գնահատման սանդղակը մշակվում և համաձայնեցվում է բոլոր մրցակիցների կողմից, մրցույթի ժամանակ:

3.4.2. Գնահատման սանդղակները մուտքագրվում են ՄՏՀ նախքան մրցույթը

3.5. Փորձարկման նախագծի վավերացումը

Փորձարկման նախագծի առաջարկները, որոնք չէին համապատասխանել 3.2. և 3.6. կետերով սահմանված պահանջներին, կարող են անհրաժեշտ փոփոխությունների ենթարկվել տվյալ ժամանակահատվածում:

Անհրաժեշտ է ցույց տալ, որ փորձարկման նախագիծը/մոդուլը հնարավոր է կատարել իրենց գիտելիքներով և տրամադրված նյութերով ու սարքավորումներով, սահմանված ժամկետների շրջանակներում: Սա պետք է լինի հագուստի պարտադիր տարբերակի կամ ամբողջական հագուստի օրինակի ցուցադրմամբ: Այն տրամադրվում է փորձարկման նախագիծը կազմող փորձագետի կողմից:

Բոլոր պարտադիր հագուստները կամ դրանց մասերը պետք է ցուցադրվեն մրցույթի տեղանքում, որպեսզի մրցակիցը և հասարակությունը տեսնեն դրանք:

3.6. Փորձարկման նախագծի ընտրությունը

Փորձարկման նախագիծն ընտրվում է հետևյալ կերպ.

Քննարկման ֆորումով, 9 ամիս մրցույթից առաջ:

Ընտրվելու իրավունք ունենալու համար ներկայացված յուրաքանչյուր փորձարկման նախագիծ պետք է լինի ամբողջական և ունենա փորձարկման նախագծի թվային պատճենը, ամբողջ ձևվածքի թվային պատճենը DXF ֆորմատով, մանրամասն գնահատման սանդղակ, մասնագիտական գծագրեր և տեխնիկական գծագրեր և պարտադիր հագուստի տարրերի կամ ողջ հագուստի օրինակ:

3.7. Փորձարկման նախագծի շրջանառումը

Փորձարկման նախագծի շրջանառումը կատարվում է ՀՀՄԿ ինտերնետային կայքով, հետևյալ կերպ՝ ընթացիկ մրցույթից 6 ամիս առաջ:

3.8. Փորձարկման նախագծերի համակարգումը (Մրցույթի նախապատրաստում)

Փորձարկման նախագծերի համակարգումը պետք է ստանձնի այն փորձագետը, ում փորձարկման նախագիծը ընտրել է հյուրընկալող անդամը:

3.9 Փորձարկման նախագծի փոփոխելը մրցույթում

Քանի, որ փորձարկման նախագիծը շրջանառվում է մրցակիցներին՝ մրցույթից 6 ամիս առաջ, ապա անհրաժեշտ է մրցույթում կատարել 30% փոփոխություն: Ժյուրիի կազմի փորձագետները պետք է ներկայացնեն իրենց չափանիշները 30% փոփոխությունների համար: Փորձագետները փոփոխության համար քվեարկություն են անցկանում մրցույթին ժամանելուց հետո:

3.10. Նյութերի և արտադրանքի առանձնահատկությունները

- ըստված փորձարկման նախագծին վերաբերող բոլոր նյութերը (ինչպես օրինակ գործվածք, CD, թվային և թղթի ձևվածքներ) պետք է ուղարկվեն գրանցված փոստով մրցույթի կազմակերպչի կողմից, առնվազն 3 ամիս մրցույթից առաջ: Ընտրված գործվածքի նմուշօրինակների չափսերը պետք է լինեն 30սմ լայնությամբ և 30սմ երկարությամբ, իսկ եթե գործվածքի վրայի նախշերը մեծ են, այն պետք է լինի առնվազն 50 սմ լայնությամբ իր ողջ երկարությամբ: Բոլոր նյութերն ու գործվածքները պետք է հարմար լինեն փորձարկման նախագծին և մատչելի՝ առևտրային տեսակետից:
- մրցույթի կազմակերպիչը պետք է գործվածքի մատակարարների կամ գործակալների կոնտակտային տվյալները տրամադրի մրցույթից 3 ամիս առաջ:
- մրցույթի կազմակերպիչը պարտավոր է ուղարկել նմուշներ մրցույթից առնվազն 3 ամիս առաջ:

4. ՀՄՏՈՒԹՅԱՆ ԿԱՌԱՎԱՐՈՒՄ ԵՎ ՀԱՂՈՐԴԱԿՑՈՒԹՅՈՒՆ

4.1. Քննարկման ֆորում

Մրցույթից առաջ տվյալ հատությանը վերաբերող բոլոր քննարկումները, հաղորդակցությունները, համագործակցությունները և որոշում կայացնելը պետք է լինեն հատությանը բնորոշ քննարկման ֆորումում: (www.worldskills.org/forums) Հատությանը բնորոշ բոլոր որոշումները և հաղորդակցությունները վավերական են միայն, եթե նրանք տեղի են ունենում ֆորումում: Գլխավոր փորձագետը (կամ գլխավոր փորձագետի կողմից նշանակված փորձագետը) կլինեն տվյալ ֆորումի միջնորդը: Հաղորդակցության ժամանակացույցը և մրցույթի ընթացքի վերաբերյալ պահանջները տես մրցույթի կանոններում:

4.2. Մրցակցի մասին տեղեկատվություն

Գրանցված մրցակիցների մասին ողջ տեղեկատվությունը հասանելի է Մրցակցի կենտրոնից՝ (www.worldskills.org/competitorcentre) ինտերնետային կայքում:

Այս տեղեկատվությունը ներառում է

- Մրցույթի կանոններ
- Տեխնիկական բնութագիր
- Փորձարկման նախագծեր
- Այլ տեղեկություններ կապված մրցույթի հետ

4.3. Փորձարկման նախագծեր

Շրջանառվող փորձարկման նախագծերը հասանելի կլինեն (www.worldskills.org/testprojects) ինտերնետային կայքում և մրցակցի կենտրոնում՝ (www.worldskills.org/competitorcentere) ինտերնետային կայքում:

4.4 Ամենօրյա կառավարում

Ամենօրյա կառավարումը սահմանված է Հմտությունների կառավարման ծրագրում, որը կազմված է Գլխավոր փորձագետի կողմից ղեկավարվող Հմտությունների կառավարման թիմի կողմից: Հմտությունների կառավարման թիմի կազմում են Ժյուրիի նախագահը, Գլխավոր փորձագետը և Գլխավոր փորձագետի տեղակալը: Հմտությունների կառավարման ծրագիրը մշակվում է աստիճանաբար, մրցույթից առաջ վեց ամիսների ընթացքում և ավարտվում է մրցույթի ժամանակ, փորձագետների համաձայնությամբ: Հմտությունների կառավարման ծրագիրը կարելի է տեսնել փորձագետի կենտրոնի (www.worldskills.org/expertcenter) ինտերնետային կայքում:

5. ԳՆԱՀԱՏՈՒՄ

Այս բաժնում նկարագրված է, թե ինչպես պետք է փորձագետները գնահատեն փորձարկման նախագիծը/մոդուլները: Այստեղ նաև ներկայացված են գնահատման առանձնահատկությունները և գնահատական նշանակելու գործընթացներն ու պահանջները:

5.1 Գնահատման չափանիշները

Այս բաժինը բնորոշում է գնահատման չափանիշները և շնորհված գնահատականների քանակը (սուբյեկտիվ և օբյեկտիվ): Գնահատման բոլոր չափանիշների համար գնահատականների ընդհանուր քանակը պետք է լինի 100:

Բաժին	Չափանիշ	Գնահատական		
		Սուբյեկտիվ (եթե կիրառելի է)	Օբյեկտիվ	Ընդհանուր
A	Դիզայն	10		10
B	Գործվածքի կարում	5	15	20
C	Միակցում	10	35	45
D	Արտաքին տեսքը	15		15
E	Բարդության մակարդակը	10		10
	Ընդհանուր	=50	=50	=100

5.2. Սուբյեկտիվ գնահատում

Միավորները տրվում են 1-ից 10 սանդղակով

5.3. Հմտության գնահատման առանձնահատկությունները

5.4. Չափանիշ Ա-Դիզայն

Փորձագետները պետք է սուբյեկտիվորեն գնահատեն հետևյալ ասպեկտները՝

- Ստեղծագործականություն
- Սկզբնական կոնցեպցիա/նորարարություն
- Տրամադրված նյութերի օգտագործումը
- Դիզայնի տարրերի և սկզբունքների օգտագործումը
- Տեխնիկական գծագրեր
- Գործվածքի և գույնի համակցում

Չափանիշ Բ-Ձևվածքների իրականացում

Փորձագետները պետք է սուբյեկտիվ և օբյեկտիվ գնահատեն հետևյալ ասպեկտները՝

- Ճշգրիտ չափում
- Գծում և ձևում
- Ձևվածքի ճշգրտություն
- Ձևվածքի տեղեկատվություն (կարի նորմաներ, ցորենակար, ձևման հրահանգները, նշակար և այլն)

Չափանիշ Գ - միակցում

Փորձագետները պետք է սուբյեկտիվ և օբյեկտիվ գնահատեն հետևյալ ասպեկտները.

- Չափումներ
- Գծագիր և ձևում
- Կար և միացումների համաձայնեցում

- Միակցման իրականացում
- Միակցման որակ

Չափանիշ Դ-Արտաքին տեսք

Փորձագետները պետք է գնահատեն հետևյալ ասպեկտները սուբյեկտիվորեն

- Ընդհանուր արդուկում
- Հագուստի ծալազարդում և արտաքին տեսք
- Կարի և արտաքին հարդարման որակը

Չափանիշ Ե-Դժվարության մակարդակը

Փորձագետները պետք է գնահատեն հետևյալ չափանիշները սուբյեկտիվորեն

- Կոնցեպտի իրականացում (ձևվածք)
- Միակցման տեխնիկա

5.5 Հմտության գնահատման գործընթացը

Նախքան մրցույթը գլխավոր փորձագետը բոլոր փորձագետներին պետք է բացատրի գնահատման մեթոդները:

Գլխավոր փորձագետը բոլոր փորձագետներին պետք է բաժանի խմբերի՝ գնահատականների նշանակման և գնահատականի սանդղակների լրացնելու նպատակով:

Թիմերը նաև բաժանվում են փորձառու և նոր փորձագետների միջև: Բոլոր փորձագետները բոլոր մրցակիցների համար պետք է գնահատեն նույն ասպեկտները:

Բոլոր փորձագետները գնահատում են միայն նույն տոկոսային հարաբերությամբ:

Օբյեկտիվ գնահատումը պետք է գնահատվի թիմերի կողմից, նշված չափանիշների համապատասխան օրինակ չափումներ, ինչպես ներկայացված է 5.3 պարագրաֆում:

Սուբյեկտիվ գնահատումը կատարվում է թիմերի կողմից, ֆլեշբարտերի օգնությամբ, ինչպես ներկայացված է պարագրաֆ 5.2-ում:

6. ՀՄՏՈՒԹՅԱՆԸ ԲՆՈՐՈՇ ԱՆՎՏԱՆԳՈՒԹՅԱՆ ՊԱՀԱՆՁՆԵՐ

Տես Հյուրընկալող երկրի կանոնների համար սահմանված Հյուրընկալող երկրի առողջապահության և անվտանգության փաստաթղթերը:

Անհրաժեշտ է հետևել հմտությանը բնորոշ անվտանգության հետևյալ կանոններին.

- Հոսանքի լարը չպետք է լինի ճանապարհին և պետք է ամրացված լինի հատակին և սեղանին
- 100Lux լուսավորումը՝ ողջ աշխատանքային տարածքներում

7. ՆՅՈՒԹԵՐ ԵՎ ՍԱՐՔԱՎՈՐՈՒՄՆԵՐ

7.1 Ենթակառուցվածքի ցուցակը

Ենթակառուցվածքի ցուցակը ներկայացնում է Հյուրընկալող երկրի կողմից տրամադրված սարքավորումների, նյութերի և այլ հարմարությունների մանրամասները:

Ենթակառուցվածքի ցուցակը կարելի է առցանց տեսնել www.worldskills.org/infracture ինտերնետային կայքում:

Ենթակառուցվածքի ցուցակը հատկորոշում է իրերը և դրանց քանակությունը, որը պահանջվում է փորձագետների կողմից հաջորդ մրցույթի համար: Մրցույթի կազմակերպիչը պետք է աստիճանաբար թարմացնի ենթակառուցվածքի ցուցակը հատկանշելով իրերի փաստացի քանակը, տեսակը, ապրանքանիշը և մոդելը: Մրցույթի կազմակերպչի կողմից մատակարարված իրերը ներկայացված են առանձին սյունակում:

Յուրաքանչյուր մրցույթում փորձագետները պետք է վերանայեն և թարմացնեն ենթակառուցվածքի ցուցակը, հաջորդ մրցույթին նախապատրաստվելու համար: Փորձագետները պետք է տեղեկացնեն Տեխնիկական տնօրենին տարածքը մեծացնելու և/կամ սարքավորումներն ավելացնելու անհրաժեշտության մասին:

Յուրաքանչյուր մրցույթում տեխնիկական դիտորդը պետք է աուդիտի ենթարկի ենթակառուցվածքի ցուցակը, որն օգտագործվել էր տվյալ մրցույթում:

Ենթակառուցվածքի ցուցակը չի ընդգրկում այն իրերը/առարկաները, որոնք մրցակիցները կամ փորձագետները պետք է բերեն, ինչպես նաև այն առարկաները, որոնք մրցակիցներին չի թույլատրվում բերել:

7.2. Նյութեր, սարքավորումներ և գործիքներ, որոնք մրցակիցներն բերում են իրենց տուփերում

Դրանք ներկայացված են ստորև

- դերձակի կավիճ
- մատիտներ
- պտտվող սկավառակ
- պատճենաթուղթ
- մատնոց
- մկրատ (թուղթ, գործվածք, էլեկտրոնային մկրատ կամ ռոտացիոն կտրիչ)
- քանոններ
- քորոցներ
- կցակարող սարք
- մագնիսական կտրող ուղղորդիչներ
- ձեռքով կարելու ասեղներ
- մամլիչ սարքեր լիսեր, թեք ժապավեններ կարող սարք)
- կշեռք
- ժամացույց/թայմեր

- գծագրող գործիքների ընտրանի (գունավոր մատիտներ և այլն)
- գործիքներ շաբլոնների համակցման համար (հաշվիչներ, քանոններ, կորեր և այլն)
- հանգույցները շրջող սարք
- պտուտակահան

Սա գործիքների ցանկն է որոնք մրցակիցներին առաջարկվում է բերել իրենց հետ, բայց սա վերջնական չէ:

Գործիքների արկղերն ամեն օր ստուգվում են փորձագետի կողմից: Սարքավորումների կիրառումը, որոնք օգտագործվել են մրցակցի էսքիզի համաձայն հստակ արտադրանք ստանալու համար, պետք է առաջարկվի և քննարկվի ֆորումում, և փորձագետների կողմից ծանոթացման ժամանակահատվածում: Եթե մրցակիցը կարիք ունի որևէ գործիքի, որն իր երկրի/տարածաշրջանի համար եզակի է, ապա այն պետք է հասանելի լինի (բերվի փորձագետի/մրցակցի կողմից) բոլոր մրցակիցներին ծանոթացման C-2 օրը:

7.3 Փորձագետների կողմից մատակարարվող նյութեր, սարքավորումներ և գործիքներ

Չկան

7.4. Նյութեր և սարքավորումներ, որոնք արգելված են տվյալ հմտության տարածքում: Մրցակիցներից ոչ մեկին չի թույլատրվում բերել որևէ տեսակի սարք, գործվածք, ժապավեն, թել, շաբլոնի կտորներ, ձևանմուշ, գրքեր, գրառումներ կամ նմուշներ: Սրանցից որևէ մեկը հայտնաբերվելու դեպքում դրանք կհեռացվեն նախքան մրցույթը և մրցույթի ընթացքում: Տես վերը նշումը:

7.5. Առաջարկվող արտադրամասի և աշխատանքային սխեման

Լոնդոնի արտադրամասի սխեմաները հասանելի են

http://www.worldskills.org/index.php?option=com_halls&Itemid=540 ինտերնետային

կայքում:

Արտադրամասի սխեման



ՀՀՄԿ 2013_ՏՆ31_հայ.
Անսաթիվ. 11. 10. 11- տ 4.0

© ՀՀՄԿ: Բոլոր իրավունքները պահպանվում են:
Նորաձևության տեխնոլոգիա

8. ՀՄՏՈՒԹՅԱՆ ՄԱՐՔԵԹԻՆԳԸ ԱՅՑԵԼՈՒՆԵՐԻՆ ԵՎ ԼՐԱՏՎԱՄԻՋՈՑՆԵՐԻՆ

8.1 Ինչպես առավելագույն ներգրավել այցելուներին և լրատվամիջոցներին

Այցելուների և լրատվամիջոցների ներգրավումն ընդլայնելու համար անհրաժեշտ է հետևյալը՝

- Ցուցադրման էկրաններ
- Փորձարկման նախագծերի նկարագրություններ
- Մրցակցի գործողությունների ավելի խորը պատկերացում
- Մրցակիցների պրոֆիլներ
- Մրցույթի կարգավիճակի մասին ամենօրյա հայտարարություններ
- Մրցույթի վերջում նորաձևության շոու
- Հանրության քվեարկություն «Այցելուի պարզև» մրցանակի համար:

8.2. Կայունությունը

- Մշակում
- "Կանաչ" նյութերի օգտագործումը
- Մրցույթից հետո ավարտված փորձարկման նախագծերի օգտագործում: