

# TEHNIČKI OPIS NATJECATELJSKE DISCIPLINE

DIZAJN OBUĆE I KOŽNE GALANTERIJE



worldskills  
Croatia

# SADRŽAJ

<b>SADRŽAJ</b>	<b>2</b>
<b>1. UVOD</b>	<b>3</b>
1.1. NAZIV I OPIS NATJECATELJSKE DISCIPLINE .....	3
1.1.1. NAZIV NATJECATELJSKE DISCIPLINE .....	3
1.1.2. OPIS VEZANIH KVALIFIKACIJA, ZANIMANJA I RADNIH MJESTA .....	3
1.2. SADRŽAJ, RELEVANTNOST I VAŽNOST OVOG DOKUMENTA .....	5
1.3. POVEZANI DOKUMENTI .....	5
<b>2. SPECIFIKACIJA STANDARDA NATJECATELJSKE DISCIPLINE</b>	<b>6</b>
2.1. OPĆE NAPOMENE U VEZI SA SPECIFIKACIJOM STANDARDA NATJECATELJSKE DISCIPLINE .....	6
2.2. SPECIFIKACIJA STANDARDA NATJECATELJSKE DISCIPLINE .....	6
<b>3. PRAVILA VREDNOVANJA</b>	<b>10</b>
3.1. OPĆE SMJERNICE .....	10
<b>4. PRAVILA BODOVANJA</b>	<b>11</b>
4.1. OPĆE SMJERNICE .....	11
4.2. KRITERIJI VREDNOVANJA .....	11
4.3. VREDNOVANJE I BODOVANJE PROSUDBOM .....	12
4.4. VREDNOVANJE I BODOVANJE MJERENJEM .....	13
4.5. VREDNOVANJE – PREGLED .....	13
4.6. ZAVRŠETAK SPECIFIKACIJE VREDNOVANJA VJEŠTINA .....	13
4.7. PROCEDURA VREDNOVANJA VJEŠTINE .....	14
<b>5. MODEL ZADATKA</b>	<b>16</b>
5.1. OPĆE SMJERNICE .....	16
5.2. FORMAT/STRUKTURA MODELA ZADATKA .....	16
5.3. RAZVOJ MODELA ZADATKA .....	17
5.3.1. TKO RAZVIJA MODEL ZADATKA .....	17
5.3.2. RASPORED RAZVOJA MODELA ZADATKA .....	17
5.4. ODABIR ZADATKA ZA NATJECANJE .....	17
5.5. OBJAVLJIVANJE MODELA ZADATKA I PRAVILA BODOVANJA .....	17
6.1. RASPRAVNI FORUM .....	18
6.2. INFORMACIJE ZA NATJECATELJE .....	18
<b>7. ZDRAVLJE, SIGURNOST I OKOLIŠ</b>	<b>19</b>
<b>8. MATERIJALI I OPREMA</b>	<b>20</b>
8.1. INFRASTRUKTURNI POPIS .....	20
8.2. MATERIJALI, OPREMA I ALATI KOJE DONOSI NATJECATELJ/ MENTOR .....	21
8.3. ZABRANJENI MATERIJALI I OPREMA .....	22
8.4. PREPORUČENO radno mjesto za natjecanje .....	22
<b>9. PROMIDŽBA I VIDLJIVOST NATJECANJA</b>	<b>25</b>
<b>10. ODRŽIVOST</b>	<b>26</b>

# 1. UVOD

## 1.1. NAZIV I OPIS NATJECATELJSKE DISCIPLINE

### 1.1.1. NAZIV NATJECATELJSKE DISCIPLINE

*Dizajn obuće i kožne galanterije*

### 1.1.2. OPIS VEZANIH KVALIFIKACIJA, ZANIMANJA I RADNIH MJESTA

U disciplini *Dizajn obuće i kožne galanterije* mogu se natjecati učenici koji se obrazuju za stjecanje sljedećih kvalifikacija:

**1. Tehničar modelar obuće i kožne galanterije** – 4.2 razina – **Modelar obuće i kožne galanterije** (naziv kvalifikacije eksperimentalne provedbe)

Samostalno modelira, priprema i organizira proizvodnju, promiče i prodaje obuću i kožnu galanteriju te pripadajuće usluge. Posao obavlja u industrijskim pogonima, obrtničkim, proizvodnim i uslužnim radionicama, modnim salonima, prodavaonicama i uredima.

- **Ključni poslovi** – planiranje proizvodnje, vođenje skladišnog poslovanja, pripremanje radnog mjesta za početak rada, razvijanje proizvoda obuće i kožne galanterije, modeliranje obuće, modeliranje kožne galanterije, praćenje modnih trendova, praćenje novih tehnologija, izrada obuće, izrada kožne galanterije, vođenje poslovne dokumentacije, promicanje i prodaja proizvoda i usluga, komunikacija u poslovnom okruženju, rukovođenje radnom skupinom, kontrola proizvodnje radi osiguranja kvalitete, provedba kontrole kvalitete proizvoda, rad na ekološki prihvatljiv način, rad u skladu s pravilima zaštite na radu.
- **Vještine** – modelira obuću i kožnu galanteriju, priprema i organizira proces proizvodnje te nadzire rad pojedinih faza rada.
- **Specifičnosti struke** – tehnička preciznost, spretnost ruku, dobra oštrina vida, razlikovanje forma i boja, kreativnost, informatička pismenost, inovativnost, organizacijske sposobnosti, komunikacijske vještine, poduzetničke vještine, odgovornost, fleksibilnost, timski rad, rad na terenu, prezentacijske sposobnosti, aktivno korištenje bar jednim stranim jezikom te cjeloživotno učenje.
- **Radno okruženje** – posao obavlja u industrijskim pogonima, obrtničkim, proizvodnim i uslužnim radionicama, modnim salonima, prodavaonicama i uredima.
- **Važnost praćenja trendova** – za izradu novih kolekcija modela.

**2. Obućar** – 4.1 razina

Obućar (postolar) izrađuje različite vrste modne i specijalne obuće (sportske, ortopedske, zaštitne). Rade samostalno ili u obrtništvu kao dio tima. Izrađuju obuću po narudžbi ili za uže tržište i prilagođavaju je zahtjevima klijenata. Mogu raditi u industriji gdje se izrađuje obuća za široko tržište te se radnici specijaliziraju za pojedine segmente proizvodnje (izrada gornjišta ili donjišta). Za izradu obuće upotrebljavaju razne vrste osnovnih i pomoćnih materijala.

- **Ključni poslovi** – pripremanje radnog mjesta za početak rada, razvijanje različitih modela obuće, modeliranje obuće, praćenje modnih trendova, praćenje novih tehnologija, izrada obuće, vođenje

poslovne dokumentacije, promicanje proizvoda i usluga, prodaja proizvoda i usluga, komunikacija u poslovnom okruženju, provedba kontrole kvalitete proizvoda, rad na ekološki prihvatljiv način, rad u skladu s pravilima zaštite na radu.

- **Vještine** – crta, konstruira i modelira različite vrste i tipove obuće. Pri izradi se koristi različitim priborom, ručnim alatima, uređajima i strojevima ovisno o vrsti obuće i procesu rada. Kroji, priprema iskrojene dijelove, sastavlja dijelove i dovršava obuću. Za poslovanje su mu važne komunikacijske i poduzetničke vještine te informatička pismenost.
- **Specifičnosti struke** – tehnička preciznost, spretnost ruku, dobra oštrina vida, razlikovanje forma i boja, kreativnost, informatička pismenost, inovativnost, komunikacijske vještine, poduzetničke vještine, odgovornost, fleksibilnost, timski rad, prezentacijske sposobnosti.
- **Radno okruženje** – obučar posao obavlja ovisno o zahtjevima klijenata: u obrtničkim, proizvodnim i uslužnim radionicama, modnim salonima i prodavaonicama. Specifičnost industrijskog okruženja je buka koja ovisi o veličini prostora i količini strojeva koji su u procesu proizvodnje.
- **Važnost praćenja trendova** – konkurentnost na tržištu.

### 3. Galanterist - 4.1 razina

Galanterist samostalno ili kao dio tima izrađuje proizvode kožne galanterije različitih namjena u obrtničkim radionicama ili industrijskim pogonima. Proizvode po potrebi prilagođava zahtjevima klijenta. Poželjna je kreativnost za stvaranje modnih proizvoda (ženske torbice, remeni i sl.). Može izrađivati poslovnu galanteriju i proizvode za specijalne namjene. Predmete izrađuje od različitih vrsta osnovnih i pomoćnih materijala. Služi se različitim alatima, uređajima i strojevima. Tijekom radnog vijeka usavršava se prateći nove tehnologije i trendove.

- **Ključni poslovi** – pripremanje radnog mjesta za početak rada, razvijanje proizvoda kožne galanterije, praćenje modnih trendova, praćenje novih tehnologija, izrada kožne galanterije, vođenje poslovne dokumentacije, promicanje proizvoda i usluga kožne galanterije, prodaja proizvoda i usluga kožne galanterije, komunikacija u poslovnom okruženju, provedba kontrole kvalitete proizvoda, rad na ekološki prihvatljiv način, rad u skladu s pravilima zaštite na radu.
- **Vještine** – crta, konstruira i modelira različite vrste proizvoda kožne galanterije, pri izradi se koristi različitim priborom, ručnim alatima, uređajima i strojevima ovisno o vrsti proizvoda i procesu rada. Kroji, priprema iskrojene dijelove, sastavlja dijelove i dovršava proizvode. Za poslovanje su mu važne komunikacijske i poduzetničke vještine te informatička pismenost.
- **Specifičnosti struke** – tehnička preciznost, spretnost ruku, dobra oštrina vida, razlikovanje forma i boja, kreativnost, informatička pismenost, inovativnost, komunikacijske vještine i poduzetničke vještine, odgovornost, fleksibilnost, timski rad, prezentacijske sposobnosti.
- **Radno okruženje** – galanterist posao obavlja u zatvorenim prostorima u industriji, obrtničkim, proizvodnim i uslužnim radionicama, gdje je radnik izložen buci koja ovisi o veličini prostora i količini strojeva uz prirodnu ili umjetnu rasvjetu.
- **Važnost praćenja trendova** – konkurentnost na tržištu.

## 1.2. SADRŽAJ, RELEVANTNOST I VAŽNOST OVOG DOKUMENTA

Ovaj dokument sadržava tehnički opis natjecateljske discipline u strukovnom obrazovanju u Republici Hrvatskoj.

Tehnički opis i specifikacija standarda mogu se djelomično ili potpuno oslanjati na specifikacije standarda WorldSkills International i WorldSkills Europe organizacije.

Svi sudionici natjecanja – mentori, natjecatelji, prosudbena povjerenstva, školska, međusektorska i organizacijska povjerenstva škola domaćina – trebaju biti dobro upoznati s ovim dokumentom.

## 1.3. POVEZANI DOKUMENTI

Uz Tehnički opis, potrebno je koristiti se sljedećim dokumentima:

- Dokument novi model natjecanja učenika strukovnih škola
- Pravila i procedure za organizaciju i provedbu natjecanja učenika strukovnih škola
- mrežni i drugi resursi Agencije za strukovno obrazovanje i obrazovanje odraslih.

## 2. SPECIFIKACIJA STANDARDA NATJECATELJSKE DISCIPLINE

### 2.1. OPĆE NAPOMENE U VEZI SA SPECIFIKACIJOM STANDARDA NATJECATELJSKE DISCIPLINE

Specifikacija standarda specificira znanje, razumijevanje i specifične vještine koje podupiru najbolju praksu u tehničkoj i strukovnoj izvedbi. Specifikacija standarda trebala bi odražavati zajedničko globalno razumijevanje o tome što za gospodarstvo i poslovanje predstavlja određena natjecateljska disciplina i s njome povezano radno mjesto i zanimanje.

Svako natjecanje u vještinama trebalo bi, u onoj mjeri u kojoj je to moguće, odražavati najbolju praksu, kao što je opisano u specifikacijama standarda. Specifikacije standarda su, stoga, vodilja za potrebnu edukaciju i pripremu za natjecanje u vještinama.

Na natjecanju u vještinama ocjena znanja i razumijevanja dobit će se vrednovanjem i bodovanjem izvedbe. Neće se provoditi zaseban test znanja i razumijevanja.

Specifikacija standarda podijeljena je na zasebne cjeline. Svakoj cjelini dodijeljen je udio (postotak) u zbroju bodova kako bi uputio na relevantnu važnost unutar specifikacije standarda. Zbroj svih bodova iznosi 100.

Shema za dodjelu bodova i zadatak za natjecanje ocijenit će samo one vještine koje su uklopljene u specifikaciju standarda. Odražavat će specifikaciju standarda u najširem mogućem obujmu kojega dopuštaju ograničenja natjecanja u vještinama.

Shema za dodjelu bodova i zadatak za natjecanje pratit će raspodjelu bodova unutar specifikacije standarda do mjere u kojoj je to izvedivo u praksi. Dopuštena je varijacija od 5 posto, pod uvjetom da to ne mijenja težinski faktor dodijeljen specifikacijom standarda.

### 2.2. SPECIFIKACIJA STANDARDA NATJECATELJSKE DISCIPLINE

CJELINA		RELATIVNI UDIO U %
1	<b>Organizacija posla i samostalno upravljanje</b>	10
	Pojedinaac treba poznavati i razumjeti: <ul style="list-style-type: none"> <li>● procese rada u obučarskoj ili galanterijskoj industriji i obrtništvu</li> <li>● terminologiju struke</li> <li>● važnost kontinuiranog profesionalnog razvoja</li> <li>● potrebu za marketingom i poslovnom praksom</li> <li>● područja koja postoje unutar gospodarske djelatnosti obuće i kožne galanterije</li> <li>● svojstva, karakteristike i upotrebu osnovnih i pomoćnih materijala za izradu obuće i kožne galanterije</li> <li>● važnost pripreme materijala za proizvodnju obuće i kožne galanterije</li> <li>● pravila zaštite na radu i zaštitu okoliša</li> <li>● važnost održavanja čistoga i organiziranoga radnog prostora</li> </ul>	

	<ul style="list-style-type: none"> <li>● važnost učinkovitog plana rada i organizacije</li> <li>● vrste, upotrebu i brigu o alatu i opremi</li> <li>● pitanja u vezi s etikom i održivošću poslovanja</li> <li>● način osiguravanja sigurnosti i kvalitete</li> </ul>	
	<p>Pojedinac će biti u stanju:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● unapređivati vlastita znanja i sposobnosti</li> <li>● planirati rad i odrediti prioritete u radu</li> <li>● izabrati odgovarajuća sredstva za rad primjerena zadatku</li> <li>● koristiti se opremom i sredstvima za rad na siguran način i prema uputama proizvođača</li> <li>● primjenjivati pravila o zaštiti zdravlja i sigurnosti na radnom mjestu</li> <li>● ispravno zbrinjavati i reciklirati otpadne materijale</li> <li>● organizirati i održavati radno mjesto</li> </ul>	
2	<b>Komunikacija u poslovnom okruženju</b>	5
	<p>Pojedinac treba poznavati i razumjeti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● važnost pristupa, diskrecije i primjerene komunikacije u poslovanju</li> <li>● učinkovitu komunikaciju s poslovnim partnerima i klijentima</li> <li>● načine komunikacije i prezentacije</li> <li>● poslovni bonton i etiku</li> <li>● rad u timu</li> </ul>	
	<p>Pojedinac će biti u stanju:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● učinkovito komunicirati u poslovnom okruženju</li> <li>● izgrađivati učinkovite odnose s poslovnim partnerima i kupcima</li> <li>● savjetovati klijente u procesu kupnje</li> <li>● uputiti klijenta o vrstama proizvoda od kože i stilovima</li> <li>● savjetovati klijenta o održavanju proizvoda od kože</li> <li>● prezentirati klijentu ideje, dizajne, viziju i proizvodna rješenja</li> <li>● preuzeti timsku ulogu s ciljem poboljšanja učinkovitosti i kvalitete rada</li> </ul>	
3	<b>Kreativnost u oblikovanju obuće i kožne galanterije</b>	15
	<p>Pojedinac mora poznavati i razumjeti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● trenutačne modne trendove i teme povezane s materijalima, bojom i stilom</li> <li>● važnost osobnih zahtjeva i usklađenosti s modnim trendovima</li> <li>● utjecaj kulture i tradicije na dizajn obuće i kožne galanterije</li> <li>● dizajniranje proizvoda na zadanu temu</li> <li>● vrste osnovnih/baznih stilova i krojeva koji su uobičajeni u izradi obuće i kožne galanterije</li> <li>● vrste materijala koji su na raspolaganju, njihove karakteristike, upotrebu i način održavanja</li> <li>● raspon i vrstu zamjenskih materijala koji se mogu upotrebljavati kao dio dizajna obuće i kožne galanterije</li> <li>● usklađenost boja, stilova, materijala/tkanina, modnih dodataka i tema</li> </ul>	
	<p>Pojedinac će biti u stanju:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● pokazati inovativnost i kreativnost u dizajnerskim i proizvodnim</li> </ul>	

	<p>izazovima</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● istražiti modne trendove i prikladno ih primijeniti na dizajn obuće i kožne galanterije</li> <li>● osmisliti mape s vizualnom prezentacijom teme/trenda i ilustracijama kako bi prenio ideje, koncepte i vizije</li> <li>● identificirati različite tipove materijala i odabrati one koji su prikladni za određenu upotrebu</li> <li>● primijeniti znanje o osnovnim krojevima i stilovima kako bi osmislilo dizajn, a pritom ne ograničiti kreativnost i inovaciju</li> <li>● primijeniti različite ukrase i modne dodatke, poput obrade rubova, ukrasno bušenje rupica, metalna galanterija, gumbi, ukrasni šavovi, čipke, perlice, trake...</li> <li>● osmisliti dizajn slijedeći temu ili smjernice</li> <li>● modificirati gotovu obuću ili kožnu galanteriju</li> <li>● prilagoditi model klijentu ili zahtjevima tržišta</li> <li>● kritički prosuditi kvalitetu zadanog modela</li> <li>● pronaći rješenja za nedostatke zadanog modela</li> </ul>	
4	<b>Konstrukcija i modeliranje obuće ili kožne galanterije</b>	25
	<p>Pojedinac treba poznavati i razumjeti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● razvijanje proizvoda obuće i kožne galanterije</li> <li>● građu i funkciju noge i stopala</li> <li>● utjecaj deformacije noge i stopala na izbor modela i materijala za obuću</li> <li>● osnove kaluparstva u proizvodnji obuće</li> <li>● osnove gradiranja obuće</li> <li>● osnove tehničkog crtanja</li> <li>● osnove konstrukcije galanterijskih proizvoda</li> <li>● konstrukciju i modeliranje osnovnih krojeva obuće i kožne galanterije</li> <li>● popratnu tehnološku dokumentaciju za rad</li> </ul>	
	<p>Pojedinac će biti u stanju:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● čitati i izraditi tehnički/projektni crtež</li> <li>● izraditi prosječnu kopiju kalupa</li> <li>● izraditi osnovu modela zadanog modela obuće i kožne galanterije</li> <li>● konstruirati obuću i kožnu galanteriju ručno i/ili računalno</li> <li>● modelirati osnovne krojeve obuće i kožne galanterije</li> <li>● izraditi osnovne i radne šablone</li> <li>● izraditi potrebnu tehnološku dokumentaciju za zadani model</li> </ul>	
5	<b>Izrada proizvoda obuće i kožne galanterije</b>	40
	<p>Pojedinac mora poznavati i razumjeti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● poznavati pravila i tehniku ručnog i strojnog krojenja različitih vrsta materijala</li> <li>● upotrebu alata, uređaja i strojeva za ručno i strojno krojenje</li> <li>● poznavati prednosti računalnog krojenja</li> <li>● razumjeti važnost utroška materijala pri krojenju</li> <li>● svojstva i upotrebu različitih vrsta materijala</li> <li>● održavanje i upotrebu strojeva za pripremu iskrojenih dijelova</li> <li>● značaj ugradbenih dijelova u proizvodnju</li> <li>● upotrebu strojeva i alata za šivanje</li> </ul>	



	<ul style="list-style-type: none"> <li>● različite vrste i primjene šavova i obruba</li> <li>● održavanje i upotrebu industrijskih strojeva</li> <li>● tehnologiju izrade obuće i kožne galanterije</li> <li>● specifičnosti u izradi obuće i kožne galanterije</li> <li>● postupke dovršavanja gotovog proizvoda</li> <li>● važnost kontrole i kvalitete izrade proizvoda u svim fazama izrade</li> </ul>	
	<p>Pojedinac će biti u stanju:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● izraditi zadani model poštujući tehnološki proces struke</li> <li>● utvrditi redoslijed radnih operacija za izradu zadanog proizvoda</li> <li>● iskrojiti sastavne dijelove vodeći računa o uštedi materijala, pravilima i tehnici krojenja</li> <li>● odabrati prikladan alat ili opremu za određeni zadatak</li> <li>● upotrebljavati strojeve pazeći na sigurnost i prateći upute proizvođača</li> <li>● pripremiti krojne dijelove za međusobni sastav</li> <li>● upotrebljavati odgovarajuće ljepljivo za zadani sastav</li> <li>● koristiti se različitim vrstama šivaćih strojeva i uređaja</li> <li>● prilagoditi rad stroja karakteristikama materijala</li> <li>● kontrolirati kvalitetu uratka tijekom procesa izrade odjevnog predmeta</li> <li>● dovršiti gotov proizvod</li> </ul>	
6	<b>Prezentacija kolekcije i izrađenih uzoraka</b>	5
	<p>Pojedinac mora poznavati i razumjeti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● zadanu temu, stil, kroj i modne trendove</li> <li>● način prezentacije proizvoda i usluga</li> <li>● postupak izrade zadanog proizvoda ili kolekcije</li> <li>● potrebnu tehnološku dokumentaciju (specifikaciju materijala i tehnološki proces izrade)</li> <li>● procijeniti ciljanu skupinu kojoj je proizvod namijenjen</li> </ul>	
	<p>Pojedinac će biti u stanju:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● odabrati način prezentacije za ciljanu skupinu</li> <li>● objasniti istraživanje zadane teme</li> <li>● obrazložiti kolekciju i uzorke s pomoću prezentacijskog pomagala</li> <li>● objasniti postupak izrade zadanog uzorka ili kolekcije</li> <li>● izložiti tehnološku dokumentaciju</li> </ul>	
	UKUPNO	100 %

## 3. PRAVILA VREDNOVANJA

### 3.1. OPĆE SMJERNICE

Ova cjelina i cjelina 4 sadržavaju informacije i smjernice u vezi s vrednovanjem i bodovanjem. U skladu s time primjenjuju se Pravila za organizaciju i provedbu natjecanja učenika strukovnih škola.

Agencija za strukovno obrazovanje i obrazovanje odraslih razvila je pravila vrednovanja i bodovanja na natjecanju, koja će biti predmet neprestanog razvoja i temeljitog razmatranja. Porast stručnosti pri ocjenjivanju utjecat će na buduću upotrebu i smjer glavnih instrumenata ocjenjivanja koji se upotrebljavaju na natjecanjima u vještinama: shema za dodjelu bodova, model zadatka i informatički sustav natjecanja.

Pri ocjenjivanju na natjecanjima obično se upotrebljavaju dvije metode: mjerenje i prosudba. Svako vrednovanje provodit će se na temelju referentnih vrijednosti koje odražavaju najbolju praksu u gospodarskoj djelatnosti. Pravila bodovanja moraju uključivati referentne vrijednosti te slijediti težinski faktor unutar specifikacije standarda. Model zadatka predmet je vrednovanja za natjecanje u vještini i slijedi specifikaciju standarda. Informatički sustav natjecanja omogućava pravodoban i točan unos podataka te služi kao sve veća podrška.

## 4. PRAVILA BODOVANJA

### 4.1. OPĆE SMJERNICE

Ova cjelina opisuje ulogu i mjesto pravila bodovanja te način vrednovanja i vrednovanja rada natjecatelja prikazanog modelom zadatka i procedure za vrednovanje.

Pravila bodovanja osnovni su instrument na natjecanjima jer povezuju vrednovanja sa standardima koji predstavljaju vještinu koja se provjerava. Osmišljeni su tako da se bodovi dodjeljuju za svaki element vrednovanja izvedbe natjecatelja u skladu s relativnim udjelom u specifikaciji standarda.

Na temelju relativnog udjela naznačenog u specifikaciji standarda i pravila bodovanja utvrđuju se parametri za izradu modela zadatka.

Pravila bodovanja razvija radna skupina koja razvija i model zadatka. Konačna pravila bodovanja i model zadatka mora odobriti Agencija za strukovno obrazovanje i obrazovanje odraslih. Pri izradi zadatka za natjecanje potrebno je uključiti i gospodarstvenike.

Odobrena pravila bodovanja moraju biti unesena u informatički sustav natjecanja barem osam tjedana prije natjecanja, i to s pomoću standardne tablice informatičkog sustava natjecanja ili na drugi dogovoreni način.

### 4.2. KRITERIJI VREDNOVANJA

Glavna odrednica pravila bodovanja su kriteriji vrednovanja, koji proizlaze iz modela zadatka. U nekim natjecanjima u vještinama kriteriji vrednovanja bit će slični naslovima cjelina u specifikaciji standarda, a u drugima će biti potpuno drukčiji. Obično ima od pet do devet kriterija vrednovanja. Bez obzira na to podudaraju li se naslovi, pravila bodovanja moraju se temeljiti na relativnom udjelu u specifikaciji standarda.

Kriterije vrednovanja određuju osobe koje razvijaju pravila bodovanja te definiraju kriterije koje smatraju najprikladnijima za vrednovanje i bodovanje modela zadatka. Obrazac sa sažetkom bodovanja kojeg generira informatički sustav natjecanja sadržava popis kriterija vrednovanja.

Bodove koji se dodjeljuju svakom od kriterija izračunava informatički sustav natjecanja. Oni će biti kumulativna suma bodova dodijeljenih svakom elementu vrednovanja unutar jednog kriterija.

Svaki kriterij vrednovanja može biti podijeljen na više elemenata vrednovanja. Svaki element detaljno definira pojedinačnu stvar koja se treba vrednovati i bodovati zajedno s bodovima i uputama kako se trebaju dodijeliti.

Elementi se vrednuju mjerenjem i/ili prosudbom te su vidljivi na obrascu za bodovanje. Obrazac za vrednovanje sadržava elemente koji se vrednuju i boduju mjerenjem ili prosudbom. Neki se kriteriji vrednuju objema metodama. U tom slučaju postoje dva različita obrasca za vrednovanje za dvije različite metode.

Svaki vrednovatelj (član prosudbenog povjerenstva) upisuje dodijeljene bodove u svoj obrazac za vrednovanje tako da zbroj bodova dodijeljenih svakom elementu vrednovanja bude u rasponu bodova dodijeljenom za tu cjelinu u specifikaciji standarda.

Tablica za raspodjelu bodova bit će objavljena u informatičkom sustavu natjecanja osam tjedana prije natjecanja kada će se revidirati pravila bodovanja. Obrazac za bodovanje detaljno navodi sve elemente koje treba bodovati zajedno s bodovima koji su im dodijeljeni, referentnim vrijednostima i referencom na odlomak u specifikaciji standarda.

### PRIMJER TABLICE KRITERIJA PO UDJELIMA

CJELINE SPECIFIKACIJE STANDARDA		KRITERIJ						UKUPNA OCJENA PO CJELINI
		Istraživanje, teme, dizajn, skice i koncept	Oblikovanje, konstrukcija i modeliranje kroja	Izrada modela	Komunikacija u timu i upravljanje vremenom	Paket tehnološke dokumentacije	Prezentacija	
		A	B	C	D	E	F	
Organizacija posla i samostalno upravljanje	1		2	3	2	3		10
Komunikacija u poslovnom okruženju	2			2	2		1	5
Kreativnost u oblikovanju obuće i kožne galanterije	3	10				3	2	15
Konstrukcija i modeliranje obuće ili kožne galanterije	4	2	18			4	1	25
Izrada proizvoda obuće ili kožne galanterije	5			35	5			40
Prezentacija kolekcije i uzoraka	6	3			1		1	5
UKUPNA OCJENA PREMA KRITERIJU		15	20	40	10	10	5	100

## 4.3. VREDNOVANJE I BODOVANJE PROSUDBOM

Uz mjerenje, od vrednovatelja (članova prosudbenog povjerenstva) očekuje se da donesu profesionalne prosudbe. Obično se radi o prosudbama o kvaliteti. Tijekom procesa osmišljavanja i finalizacije pravila bodovanja i modela zadatka odredit će se i zabilježiti referentne vrijednosti kako bi služile kao vodilja u prosudbama.

Bodovanje prosudbom koristi se sljedećim rasponom bodova:

- 0 bodova – izvedba je na bilo koji način ispod industrijskog standarda / standarda struke, što uključuje i nedostatak truda da se postignu

- 1 bod – izvedba koja zadovoljava industrijski standard / standard struke
- 2 boda – izvedba koja zadovoljava i do određene mjere nadilazi industrijski standard / standard struke
- 3 boda – izvrsna ili izvanredna izvedba u odnosu na očekivanje industrijskog standarda / standarda struke.

## 4.4. VREDNOVANJE I BODOVANJE MJERENJEM

Tijekom procesa vrednovanja i bodovanja mjerenjem moguće je dodijeliti samo maksimalni broj bodova ili nulu. Iznimno, ako prosudbeno povjerenstvo tako odluči za pojedinu disciplinu, moguće su iznimke u kojima se mogu dodijeliti i parcijalni bodovi.

## 4.5. VREDNOVANJE – PREGLED

Za obje metode vrednovanja, prosudbu i mjerenje, prosudbeno povjerenstvo sastojat će se od 3 do 5 vrednovatelja.

Dobra praksa vrednovanja obuhvaća i prosudbu i mjerenje te se obje metode primjenjuju specifično i široko. Konačne proporcije mjerenja i prosudbe, bilo specifične ili široke, određene su standardima, njihovim težinskim faktorima i prirodom modela zadatka.

## 4.6. ZAVRŠETAK SPECIFIKACIJE VREDNOVANJA VJEŠTINA

Ovaj odlomak definira kriterije vrednovanja i broj dodijeljenih bodova (mjerenjem i prosudbom). Ukupan zbroj bodova za sve kriterije vrednovanja mora biti 100.

### PRIMJER TABLICE KRITERIJA

CJELINA	KRITERIJ	BODOVI		
		PROSUDBA	MJERENJE	UKUPNO
A	Istraživanje teme, dizajn, skice i koncept	15	0	15
B	Oblikovanje, konstrukcija i modeliranje kroja	13	7	20
C	Izrada modela; krojenje, priprema iskrojenih dijelova, sastavljanje dijelova i dorada	25	15	40
D	Komunikacija u timu i upravljanje vremenom	6	4	10
E	Paket tehnološke dokumentacije uzorka modela obuće i kožne galanterije	4	6	10
F	Prezentacija	5	0	5
<b>UKUPNO</b>		<b>68</b>	<b>32</b>	<b>100</b>

## 4.7. PROCEDURA VREDNOVANJA VJEŠTINE

Prije natjecanja predsjednik prosudbenog povjerenstva svim članovima prosudbenog povjerenstva objasniti će metodu vrednovanja. Svi bi članovi prosudbenog povjerenstva trebali vrednovati isti element za sve natjecatelje. Svi članovi prosudbenog povjerenstva vrednuju elemente koji donose otprilike jednak postotak bodova.

### **Kriterij A – Istraživanje teme, dizajn, skice i koncept (prije i tijekom natjecanja) – 15**

Članovi prosudbenog povjerenstva vrednovat će sljedeće elemente razvoja uzorka modela obuće ili kožne galanterije: 2 x A3 stranice koncepta idejnih dizajnerskih rješenja (skice i opis) temeljenih na istraživanju teme i trendova i 3 x A3 stranice odabranih i razrađenih ideja za uzorke modela kolekcije.

Članovi prosudbenog povjerenstva vrednovat će sljedeće elemente metodom prosudbe:

- prezentaciju koja pokazuje interpretaciju teme prikladnu ciljanoj namjeni kolekcije P (prosudba)
- istraživanje trendova: oblici, boje i materijali za specifičnu namjenu P
- složenost i zahtjevi dizajnerskih rješenja: 2 x A3 stranica detalja dizajniranja uzoraka modela i 3 finalna prijedloga razvoja uzoraka modela individualno prezentirana na 3 x A3 P
- razinu kreativnosti i originalnosti prikazanu u predanim rješenjima P.

### **Kriterij B – Oblikovanje, konstrukcija i modeliranje kroja (prije i tijekom natjecanja) – 20**

- Napomena – ovaj se dio odnosi na kolekciju koju natjecatelj donosi na natjecanje i dodatno oblikovanje zadanog uzorka na natjecanju.

Članovi prosudbenog povjerenstva vrednovat će sljedeće elemente:

- tehničke skice modela s opisom oznaka P
- osnovu modela i šablone uzorka modela obuće ili kožne galanterije P
- informacije o osnovi modela: oznake sa svim izradbenim informacijama P
- informacije o šablonama: tehnološke oznake M (mjerenje)
- točnost: svi dijelovi šablona uklapaju se u cjelini s osnovom modela M.

### **Kriterij C – Izrada modela; krojenje, priprema iskrojanih dijelova, sastavljanje dijelova i dorada – 40**

Izrada modela obuće ili kožne galanterije: krojenje, priprema, sastavljanje dijelova lijepljenjem i šivanjem i dorada – **40**

Članovi prosudbenog povjerenstva vrednovat će sljedeće elemente:

- cjelokupni izgled ili prezentaciju proizvoda od kože P
- pripremnu razradu slijednosti tehnoloških operacija i faza izrade P i M
- iskrojavanje glavnih osnovnih i pomoćnih materijala prema standardima izradbe
- postavljanje šablona na kožu (funkcionalnost sastavnih dijelova, optimalan utrošak, smjer istezanja, izbjegavanje mjesta s greškama) P
- pravilnu upotrebu noža za ručno krojenje P
- točnost i kvalitetu iskrojanih dijelova P
- označavanje tehnoloških oznaka na iskrojanim dijelovima M
- odabir odgovarajućih alata, strojeva i uređaja P
- odabir odgovarajućih sredstava osobne zaštite prije početka rada P
- pripremu i obradu otvorenih i podvinutih rubova M

- bušenje funkcionalnih rupica na sastavnim dijelovima M
- sastavljanje dijelova lijepljenjem (privremeni i trajno lijepljeni spoj) P
- sastavljanje dijelova šivanjem (kvaliteta i izgled šava) M
- ugradnju podstave lijepljenjem i šivanjem u vanjski dio P i M
- ugradnju metalne galanterije M
- uklanjanje nečistoća P
- završnu doradu P.

#### **Kriterij D – komunikacija u timu, rad i upravljanje vremenom – 10**

Članovi prosudbenog povjerenstva vrednovat će sljedeće elemente:

- timski rad: radi li tim zajedno upotrebljavajući pojedinačne vještine i surađujući P
- upravljanje vremenom: jesu li svi zadaci obavljeni u zadanom roku M
- proces donošenja odluka: tim je zabilježio odluke o zadacima tijekom natjecanja P i M.

#### **Kriterij E – paket tehnološke dokumentacije uzorka modela obuće ili kožne galanterije – 10**

Članovi prosudbenog povjerenstva vrednovat će sljedeće elemente:

- specifikaciju materijala M
- tehnološki proces izrade P i M
- tehnički nacrt: točan tehnički nacrt i opis izrade modela P i M.

#### **Kriterij F – prezentacija – 5**

Članovi prosudbenog povjerenstva vrednovat će sljedeće elemente prezentacije kupcu – kupcu se prezentiranju dokumenti u vezi s kolekcijom proizvoda od kože plus koncept dizajna. Prezentacija u PowerPointu od najmanje 5 do najviše 7 minuta:

- funkcionalne i estetske komponente prema namjeni/stilu P
- prikladnost za kupce/potrošače: modeli su u skladu s potrošačem i aktualnim modnim trendovima P

## 5. MODEL ZADATKA

### 5.1. OPĆE SMJERNICE

Cjeline 3 i 4 usmjeravaju razvoj modela zadatka, a ove su bilješke dodatak. Bilo da je riječ o jednoj cjelini ili seriji samostojećih ili povezanih modula, model zadatka omogućit će vrednovanje vještine prema svakoj cjelini specifikacije standarda.

Svrha modela zadatka je omogućiti cjelovite i uravnotežene mogućnosti vrednovanja i bodovanja svih specifikacija standarda povezanih s pravilima bodovanja. Odnos između modela zadatka, pravila bodovanja i specifikacije standarda, ključni je pokazatelj kvalitete.

Model zadatka neće pokrivati područja izvan specifikacije standarda ili utjecati na ravnotežu unutar specifikacije standarda.

Model zadatka omogućit će vrednovanje znanja i razumijevanja isključivo tijekom njihove primjene u praktičnom radu. Model zadatka neće vrednovati poznavanje Pravila i procedura za organizaciju i provedbu hrvatskog modela natjecanja učenika strukovnih škola.

Tehnički će opis omogućiti prepoznavanje problema koji utječu na kapacitet modela zadatka da obuhvati čitav raspon vrednovanja koji se odnosi na specifikaciju standarda te je podložan potrebnim promjenama.

### 5.2. FORMAT/STRUKTURA MODELA ZADATKA

Model zadatka discipline Dizajn obuće i kožne galanterije sastoji se od sljedećih modula:

- modul 1: istraživanje i izrada kolekcije
- modul 2: dizajn, skice i koncept
- modul 3: oblikovanje zadanog uzorka, konstrukcija i modeliranje
- modul 4: krojenje i priprema iskrojenih dijelova
- modul 5: izrada proizvoda od kože
- modul 6: prezentacija kolekcije, izrađenih uzoraka i tehnološke dokumentacije.

Potrebno je pokazati da se model zadatka kroz module može realizirati primjenom propisanog materijala i opreme te unutar ograničenja vremena.

Organizator mora voditelju radionice dostaviti tlocrt radionice s popisom i odgovarajućim mjerama opreme za prostor natjecatelja. Svi osnovni i pomoćni materijali moraju odgovarati modelu zadatka i biti komercijalno dostupni.

Organizator će kontaktirati dobavljače materijala i potrebnog pribora za provođenje natjecanja u navedenoj disciplini.

Organizator mora poslati voditelju radionice uzorke osnovnih materijala: prirodne kože, tkanine, mikrogume (uzorak mora biti dimenzije 10 cm x 10 cm) i pomoćnih materijala (naziv potrebnih vrsta ljepila, vrstu, boju i debljinu konca, uzorke različitih vrsta metalne galanterije, vezica...) barem dva mjeseca prije natjecanja.

Škola domaćin mora izraditi model uzorka, tehnički crtež, osnovu modela i šablone.



## **5.3. RAZVOJ MODELA ZADATKA**

### **5.3.1. TKO RAZVIJA MODEL ZADATKA**

Model zadatka izrađuje radna skupina stručnjaka koju je imenovala Agencija za strukovno obrazovanje i obrazovanje odraslih za svaku pojedinu disciplinu. U timu trebaju biti zastupljeni i gospodarstvenici.

Radna skupina razvija model zadatka te dva dodatna modula, od kojih svaki čini 30 % modela zadatka.

### **5.3.2. RASPORED RAZVOJA MODELA ZADATKA**

Model zadatka razvija radna skupina. Na natjecanju se analizira model zadatka te članovi prosudbenog povjerenstva daju preporuke za doradu i unapređenje zadatka. Radna skupina za sljedeće natjecanje, uzevši u obzir preporuke prosudbenog povjerenstva, izrađuje novu ili dorađenu verziju modela zadatka.

Model zadatka objavljuje se u listopadu/studenom svake godine.

## **5.4. ODABIR ZADATKA ZA NATJECANJE**

Prosudbeno povjerenstvo za svaku disciplinu odabire konačni zadatak za natjecanje. Odabir se provodi na dan natjecanja tako da se odabire jedan od modula, od kojih svaki čini 30 % zadatka, a koji je razvila radna skupina.

## **5.5. OBJAVLJIVANJE MODELA ZADATKA I PRAVILA BODOVANJA**

Model zadatka i pravila bodovanja puštaju se u optjecaj informacijskim sustavom natjecanja kojega razvija i vodi Agencija za strukovno obrazovanje i obrazovanje odraslih.

## 6. INFORMACIJE I KOMUNIKACIJA

### 6.1. RASPRAVNI FORUM

Prije državnog natjecanja sve rasprave, komunikacija, suradnja i donošenje odluka u vezi s natjecanjem u vještinama moraju se odvijati na određenom raspravnom forumu do kojeg se može doći informacijskim sustavom natjecanja kojega razvija i vodi Agencija za strukovno obrazovanje i obrazovanje odraslih.

Odluke i komunikacija u vezi s vještinom valjane su samo ako su se odvijale na forumu. Moderator foruma bit će glavni stručnjak (ili stručnjak kojega nominira glavni stručnjak).

### 6.2. INFORMACIJE ZA NATJECATELJE

Sve informacije za škole i natjecatelje dostupne su na internetskoj stanici Agencije za strukovno obrazovanje i obrazovanje odraslih.

Informacije uključuju:

- pravila natjecanja
- tehničke opise
- pravila bodovanja
- model zadatka
- infrastrukturne popise
- dokumentaciju u vezi sa zdravljem i sigurnošću
- druge informacije koje se odnose na natjecatelje.

## 7. ZDRAVLJE, SIGURNOST I OKOLIŠ

Napomena: za izradu proizvoda od kože natjecatelji su dužni poštovati specifična pravila zaštite na radu i zaštite okoliša. Natjecatelji tijekom rada moraju upotrebljavati zaštitnu, prikladnu odjeću i zaštitna sredstva određena pravilima zaštite na radu za određena sredstva za rad ili radnu operaciju:

- radna odjeća (polo-majica)
- zaštitne naočale i pregača (za rad na stroju za brušenje)
- svezana duga kosa
- zatvaranje ljepila nakon upotrebe
- kanta za smeće
- kutija za otpad kože.

Za vrijeme natjecanja škola domaćin mora osigurati dostupnost mehaničara u slučaju kvara i održavanja strojeva.

## 8. MATERIJALI I OPREMA

### 8.1. INFRASTRUKTURNI POPIS

Infrastrukturni popis detaljno navodi svu opremu, materijale i prostore koje osigurava škola domaćin državnog natjecanja.

Infrastrukturni popis bit će dostupan na internetskoj stranici škole domaćina.

Infrastrukturni popis specificira predmete i količine koje predlaže radna skupina za tehničke opise discipline i modela zadatka.

Škola domaćin natjecanja ažurirat će infrastrukturni popis specificirajući stvarne količine, tipove, *brandove* i modele predmeta s popisa. Stvari koje nabavlja organizator natjecanja nalaze se u zasebnom stupcu.

Na svakom natjecanju prosudbeno povjerenstvo mora revidirati i ažurirati infrastrukturni popis u pripremi za sljedeće natjecanje te savjetovati o bilo kakvom povećanju prostora i/ili opreme.

Infrastrukturni popis ne uključuje predmete koje su natjecatelji i/ili mentori dužni donijeti te predmete koje natjecatelji ne smiju donijeti – navedeni su u nastavku teksta.

Popis sredstava za rad koje osigurava škola domaćin, a odnosi se na jedno radno mjesto – tim (2 natjecatelja), za izradu jednog proizvoda od kože:

#### Osnovni materijali

- 3 vrste prirodnih koža različitih prema boji i teksturi lica, površine cca 120 dm<sup>2</sup> (polovica kože) 2 kože teleće nape ili boksa u različitim bojama, debljine 1,2 – 1,4 mm i 1 koža teleće nape ili boksa s korigiranim licem, debljine 1,2 – 1,4 mm)
- svinjska podstavna koža 80 dm<sup>2</sup> (polovica kože)
- tehnička koža 10 dm<sup>2</sup>
- tekstilna podstava odgovarajuće boje ili dezena 40 cm (širina bale 140 cm)
- mikroguma za donjište (8mm) – 20 dm<sup>2</sup>

#### Pomoćni materijali

- konit za pojačanje 10 dm<sup>2</sup>
- karton za pojačanje (format A2)
- tekstil s termonanosom ljepila za stabilizaciju sastavnih dijelova (10 dm<sup>2</sup>)
- spužva debljine 3 mm za ispune (30 dm<sup>2</sup>)
- traka za stabilizaciju rubova
- ljepila za privremeni i trajni sastav (0,5 kg svakog ljepila)
- sintetski konci različitih boja (za strojno šivanje), debljine 40/3 i 20/3
- voštani konci različitih boja (za ručno šivanje)
- metalna galanterija za sastavljanje dijelova (zakovice, alke i podešivači remena različitih veličina i boja), 20 komada po svakoj vrsti, obliku i veličini
- metalna galanterija za zatvaranje proizvoda (naušnice – 25 kom., magneti – 2 kom. i 6 kopči različitih veličina i boja)
- 4 para vezica različitih po debljini, obliku i boji (dužine 80 – 100 cm)
- boja za kožu (0,5 dcl)

### Pribor za rad

- papiri za skiciranje A4 formata
- papir za tehnički crtež A3 formata
- karton za izradu osnove modela i šablona sastavnih dijelova
- spremnici za ljepljivo sa kistovima odgovarajuće širine

### Oprema

- stol za ručno krojenje (1,4 x 1,0 m) s donjom policom za odlaganje pribora
- 2 stolice za šivaće strojeve
- 2 stolice s podešavanjem
- PVC podloga za zaštitu polovice stola za ručno krojenje 0,7 x 0,5 m
- jedna PVC podloga A3 formata
- jedna PVC podloga za bušenje rupica (20 x 20 cm)
- mramorni kamen A3 formata ili 20 x 20 cm
- 2 metalna utega za pridržavanje šablona
- metalno ravnalo (dužine 50 cm)
- samostojeći stalak s panoom veličine 1000 x 1400 mm - 2x A1 format
- 2 postamenta za uzorke modela zadatka (40 x 30 x 100)
- 3 postamenta različitih visina (40 x 30 x 70 cm, 40 x 30 x 100 cm i 40 x 30 x 130 cm)
- za svaki tim kanta za smeće
- kutija za otpad kože (50 x 30 x 40 cm)
- 1 par kalupa
- strojne igle debljine 90, 100, 110 (paketi 10 kom. po debljini)

### Alati, uređaji i strojevi

- 1 glačalo za stabilizaciju krajeva konca
- ravni šivaći stroj
- rameni šivaći stroj / stubni šivaći strojevi

## 8.2. MATERIJALI, OPREMA I ALATI KOJE DONOSI NATJECATELJ/ MENTOR

Primjer za disciplinu Dizajn obuće i kožne galanterije. Natjecatelji na natjecanje donose određeni osobni pribor i alat:

- nož za ručno krojenje
- nož za ručno stanjivanje rubova
- kost za podvijanje rubova
- šilo
- 2 igle za ručno šivanje s tupim vrhom
- čekić
- brus za brušenje noževa (grubi i fini)
- škare
- olovka za označivanje (srebrna)
- geometrijski pribor (trokuti, ravnalo, šestar, krivuljari)
- grafitna olovka, gumica
- flomasteri u boji (za pisanje oznaka i podataka na šablone)
- kemijska olovka
- drvene bojice

- džepno računalo
- USB memorija (za prezentaciju u PowerPointu)
- krep-traka
- selotejp
- ljepilo za papir u stiku
- pribadače
- upaljač.

Oprema se upotrebljava za specijaliziranu izradu prema dizajnu natjecatelja.

### 8.3. ZABRANJENI MATERIJALI I OPREMA

Smiju se upotrebljavati samo materijali koje je pribavio organizator i/ili koje je donio natjecatelj/mentor prema navedenom popisu materijala, opreme i alata koji se upotrebljavaju za izvođenje modula natjecateljske discipline.

#### Zabranjeni materijali i oprema:

- doneseni materijal, kao npr: skice, crteži, šablone, tehnološka dokumentacija i slično.

#### Nije primjenjivo:

- komunikacija izvan tima
- upotreba mobitela.

### 8.4. PREPORUČENO RADNO MJESTO ZA NATJECANJE

Primjer za disciplinu Dizajn obuće i kožne galanterije

#### Izgled i raspored radnog mjesta za natjecanje:

- 3 postamenta za kolekciju različitih visina
- pano za izlaganje skica, tehničkih crteža, promišljanja o zadanoj temi
- stol za krojenje i izradu zadatka s donjom policom za odlaganje pribora, materijala i alata
- kutija za otpad kože
- kanta za smeće
- 2 stolice s podešavanjem visine
- 2 šivaća stroja (ravni i rameni/stubni)
- 2 stolice za rad na šivaćem stroju.

#### Ukupna površina prostora za natjecanje (za 4 tima):

- radni prostor za natjecanje – 134,56 m<sup>2</sup>
- prostor za prezentaciju kolekcije i izrađenih uzoraka – 20 m<sup>2</sup>
- prostor za promociju zanimanja i demonstraciju – 35,68 m<sup>2</sup>.

#### OPĆI POSTAV I SPECIFIKACIJE

Primjer za disciplinu Dizajn obuće i kožne galanterije

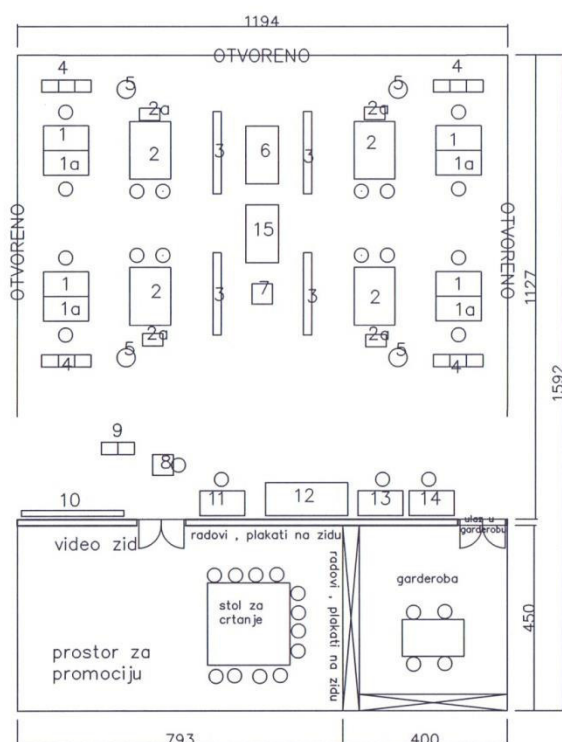
- Za svaki tim natjecatelja bit će dostupna radionica površine 33,64 m<sup>2</sup>.
- Radionica mora biti otvorena s prednje i bočnih strana (ima samo jedan zatvoreni zid), kako bi posjetitelji mogli vidjeti natjecatelje za vrijeme rada.
- Prostor s natjecateljima mora biti ograđen (visina ograde cca 1 m).
- Nad radnim stolovima i strojevima potrebno je optimalno osvjetljenje.
- U središnjem dijelu, međuprostoru, potrebna je jedna slavina.

- U jednom uglu nalazi se prostor za prezentiranje, stol, stolica, računalo, projektor i platno.
- U istom uglu nalaze se i 2 postamenta veličine 40 x 30 x 100 cm, na kojima su tijekom cijelog natjecanja svim natjecateljima na uvid dostupni izložbeni uzorci modela.
- Uza zid su smješteni (za sve timove) stroj za brušenje, 2 stroja za stanjivanje rubova i 2 stolice.
- U središnjem dijelu radne površine nalazi se 1 stol za glačala s tekstilnom podlogom (1,4 x 0,8 m), na kojem se nalaze 2 glačala i glačalo za nabore.
- U središnjem dijelu nalazi se jedan stol veličine 1,4 x 0,8 m, na kojem je s kraće strane montiran uređaj za ugradnju naušnica, a s druge strane uređaj za ugradnju zakovica; stol mora imati donju policu za odlaganje pribora, alata i kutije s pretincima za smještaj razne vrste metalne galanterije prema namjeni.
- Probijači za bušenje rupica različitih oblika i veličina.
- Sat za praćenje vremena (vidljiv svim natjecateljima).

### **Garderoba**

- garderobni ormari
- samostojeće police
- stol
- minimalno 4 stolice
- kanta za smeće

## SLIKA PREPORUČENOG POSTAVA PROSTORIJE



1. stroj za šivanje (ravni) 110x60cm
- 1a. stroj za šivanje stubni – rameni
2. stol za krojenje 140x100
- 2a. kutija za otpad kože 50x30cm
3. pano
4. postament za kolekciju 40x30cm 3 kom
5. koš za smeće
6. stol za glačalo 140x80cm
7. voda
8. stol za računalo 50x50
9. postament za uzorke 40x30cm 2 kom
10. projekcijsko platno
11. šivači stroj
12. stroj za brušenje 200x80cm
13. stroj za stanjivanje
14. stroj za stanjivanje
15. stol za uredjaje (ugradnja zakovica i rinčica)

UKUPNA RADNA POVRŠINA	134,56 m <sup>2</sup>
GARDEROBA	18,00 m <sup>2</sup>
PROSTOR ZA PROMOCIJU	35,68 m <sup>2</sup>



## 9. PROMIDŽBA I VIDLJIVOST NATJECANJA

Napomena: navesti ideje i mogućnosti promidžbe pojedine discipline.

Primjerice:

- *isprobaj vještinu : „nacrtaj svoju cipelu“ i „nacrtaj svoju torbu, ruksak, remen, privjesak...“*
  - *predložci skica različitih modela obuće i kožne galanterije*
  - *drvene bojice raznih boja*
  - *papiri za crtanje A4*
  - *olovke, gumice*
- *videozid s prezentacijama zanimanja i struke*
- *računalo i ekrani za prikaze računalnog modeliranja*
- *slike, crteži, fotografije, nacrti dizajna obuće i kožne galanterije*
- *izložbeni primjeri obuće i kožne galanterije na postamentima ili lutkama*
- *stroj za šivanje (jednostavnija demonstracija i uključivanje posjetitelja u rad)*
- *stroj za krojenje – izrada privjesaka raznih oblika (demonstracija uz mogućnost uključivanja posjetitelja)*
- *PVC podloga, noževi i šablone za ručno krojenje oblika za nakit ili privjeske*
- *obrtnici – prezentacija ručne izrade obuće i kožne galanterije*
- *industrija – demonstracija CAD/CAM stroja za računalno modeliranje*
- *prezentacija nove kvalifikacije Tehničar modelar obuće i kožne galanterije (škola koja eksperimentalno provodi program).*

## 10. ODRŽIVOST

Napomena: navesti ideje kako postići održivi razvoj natjecateljske discipline i mogućnosti humanitarnog, ekološkog i socijalnog karaktera.

Prijedlog za disciplinu Dizajn obuće i kožne galanterije:

- javna izložba proizvoda od kože nakon natjecanja u svrhu promidžbe zanimanja
- izrada sitne galanterije od ostataka materijala, a prihod od prodaje donirati nekoj zelenoj udruzi.



Agencija za  
strukovno obrazovanje  
i obrazovanje odraslih



## IZVRSNOST I ZNANJE ZASLUŽUJU PRIZNANJE!

Promocija učeničkih kompetencija i strukovnog  
obrazovanja kroz strukovna natjecanja i smotre



Europska unija  
"Zajedno do fondova EU"



EUROPSKI STRUKTURNI  
I INVESTICIJSKI FONDOVI



E  
S  
F  
UČINKOVITI  
LJUDSKI  
POTENCIJALI

Projekt je sufinancirala Europska unija iz Europskog socijalnog fonda.