

## Fashion Technology Team Challenge

### Technical Outline

*(Deutsch-Übersetzung 2014 von SwissCouture)*



WorldSkills Europe hat mit Beschluss des Wettbewerbskomitees und in Übereinstimmung mit der Verfassung, der Geschäftsordnung und dem Wettbewerbsreglement folgende Mindestanforderungen für diesen Beruf an Europameisterschaften erlassen.

Die fachlichen Rahmenbedingungen beinhalten Folgendes:

<b>1.</b>	<b>Einleitung</b> .....	<b>3</b>
<b>2.</b>	<b>Anforderungen und Arbeitsumfang</b> .....	<b>3</b>
<b>3.</b>	<b>Das Testprojekt</b> .....	<b>8</b>
<b>4.</b>	<b>Berufs-Management und Kommunikation</b> .....	<b>9</b>
<b>5.</b>	<b>Bewertung</b> .....	<b>10</b>
<b>6.</b>	<b>Berufsspezifische Sicherheitsanforderungen</b> .....	<b>12</b>
<b>7.</b>	<b>Material und Ausrüstung</b> .....	<b>12</b>
<b>8.</b>	<b>Berufsvermarktung bei Besuchern und Medien</b> ..... <b>(Demonstrationen, Schnuppern in einem Beruf)</b>	<b>15</b>

Inkrafttreten: 22.12.2012

sig. Stefan Praschl AT  
Präsident Wettbewerbskomitee

## 1. EINLEITUNG

### 1.1 Name und Beschreibung des Berufs

1.1.1 Der Name des Berufs lautet **Fashion Technology Team Challenge** und besteht aus dem Beruf: Fashion Technology (31) (*Bekleidungsgestaltung*)

1.1.2 Berufsbeschreibung  
Der Wettbewerb wird als Team-Beruf mit 2 Teilnehmenden durchgeführt.

Die Modeindustrie ist eine der grössten in der heutigen Gesellschaft. Sie ist eine der sich am schnellsten verändernden Industrie, beeinflusst durch die Globalisierung und das Wachstum der Entwicklungsländer.

In der Sparte Design und Produkteentwicklung einer Modefirma werden Kollektionsstücke entworfen und die Gesamtkollektion ausgewählt. Jedes Kollektionsstück wird entwickelt und für die Produktion vorbereitet. Jede Modezeichnung wird dann zur Formatvorlage. Diese beinhaltet die technische Zeichnung, Grössenspezifikation, Muster sowie ein Prototyp. Alle nötigen Änderungen werden vorgenommen, um das Kleidungsstück in Übereinstimmung mit dem Design und den technischen Informationen herzustellen.

Grundvoraussetzungen für die Mode Designer und Produktentwickler sind Kenntnisse in Mode, Mode Design, der Modeindustrie, Kreativität, Vorstellungskraft, Kompetenzen in der Interpretation von technischen Zeichnungen, Erforschung, Innovation, handwerkliches Geschick, Präsentations- und Kommunikationstechnik, Berichterstattung und Administration, Genauigkeit.

Mode Designer und Produktentwickler kreieren Kleidungsstücke in Zusammenarbeit mit anderen Berufsleuten unter Benützung deren hohen beruflichen Fähigkeiten in Hand- und Maschinen-Nähetechniken, deren Kenntnisse der verschiedenen Materialien und Accessoires sowie der Mode- und Farbtrends. Dabei werden die Bedürfnisse und Parameter der Kunden und Modefirmen, für die sie arbeiten, berücksichtigt.

### 1.2 Geltungsbereich

1.2.1 Jeder Experte und jeder Wettbewerbsteilnehmer muss diese Technischen Rahmenbedingungen kennen.

1.2.2 Bei sprachlichen Unstimmigkeiten in der Auslegung der Technischen Rahmenbedingungen ist die englische Version entscheidend.

### 1.3 Zusatzdokumente

Diese Technischen Rahmenbedingungen beinhalten nur berufsspezifische Informationen und müssen zusammen mit folgenden Dokumenten verwendet werden:

- WSE – Wettbewerbsreglement
- WSE – Onlinequellen gemäss Angaben in diesem Dokument
- Gesundheits- und Sicherheitsvorschriften des Gastgeberlandes

## 2. ANFORDERUNGEN UND ARBEITSUMFANG

Der Wettbewerb ist eine Demonstration und Bewertung der Kompetenzen und Fähigkeiten, die dieser Beruf erfordert. Das Testprojekt besteht nur aus praktischen Arbeiten.

## 2.1. Kompetenzbeschreibung

### ***Mode-Designer***

Der Kandidat muss über folgende Fähigkeiten verfügen:

- Erforschen und analysieren von Mode- und allgemeinen Trends bezüglich Stoffe, Farben und Schnitte
- Trendtafeler und Trendtafeln entwickeln
- Designs für verschiedene Markt-Zielgruppen erforschen und bestimmen
- Kollektionen für verschiedene Markt-Zielgruppen entwickeln und über die endgültige Zusammenstellung der neuen Kollektion beschliessen
- Entwickeln von Technischen Zeichnungen und Stil-Blättern mit technischen Informationen und Massangaben
- Stoffe und Farben koordinieren
- Bestimmen und Verwenden verschiedener Stofftypen (z.B. Seide, Strick-Jersey, Gore-Tex, Denim, Wolle usw.) verschiedener Designs
- Bezeichnen verschiedener Arten von Zubehör (z.B. Knöpfe, Reissverschlüsse, Spitze, Bänder usw.)
- Anwenden verschiedener Accessoires für verschiedene Designs
- Rücksprache mit dem Produktentwickler über das Herstellen von Schnittmustern und über allfällige 3D-Versuche für das Herstellungsverfahren des Endprodukts
- Mitwirken beim Drapieren des Stoffs oder des Musters auf einer Büste oder Mannequin und mit dem Produktentwickler und der Produktionsabteilung über allfällige Änderungen entscheiden
- Wirkungsvolle Planung der Arbeitsabläufe, dass die Aufgabe innerhalb der vorgegebenen Zeit erledigt werden kann
- Die neue Kollektion dem Arbeitgeber oder Kunden präsentieren

### **Produktentwickler**

Der Produktentwickler

- Nimmt Rücksprache mit dem Designer über die Informationen auf dem „Style Sheet“ und der Grössenspezifikation betreffend Musterherstellung. Ebenfalls, welche 3D-Versuche/Experimente für die Herstellungstechnik notwendig sind, um das Endprodukt herzustellen.
- Wählt die den Stoffen und Farben entsprechenden besten Herstellungsmethoden.
- Wählt die dem Design und dem Stoff entsprechende beste Herstellungsmethode.
- Stellt ein Probemuster her, um eine Vorlage zu erhalten, welche genügend Informationen beinhaltet, um Entscheidungen über Design und technische Qualität fällen zu können.
- Wählt die Materialien, um das Muster oder Probemuster auf professionellen Standard zu bringen.
- Drapiert den Stoff oder passt das Muster an einem Mannequin oder auf einer Büste an, um in Zusammenarbeit mit dem Designer und der Produktionsabteilung entscheiden zu können, welche Veränderungen vorgenommen werden müssen.
- Nimmt die notwendigen Änderungen vor, um das Kleidungsstück in Übereinstimmung mit den letzten aktuellen Informationen vom „Style Sheet“ und Grössenspezifikation herzustellen.
- Wählt die richtigen Materialien/Stoffe aus, um das Kleidungsstück auf einen professionellen Standard zu bringen.
- Misst und markiert genau.
- Schneidet die verschiedenen Stoffe und Materialien exakt.
- Wählt die passenden Ausrüstungen und Werkzeuge für die Realisierung des entworfenen Stils.

- Bügelt die Kleidungsstücke wirkungsvoll.
- Bringt dem Modell angepasste Klebeeinlagen und Futter an.
- Benützt verschiedene Industrie-Maschinen sorgfältig und wirkungsvoll (z.B. Nähmaschine, Interlockmaschine, Bügel- und Klebemaschine usw.).
- Vergleicht Design, Herstellungsart, Grösse, Stoffart und Techniken mit den Informationen auf dem „Style Sheet“.
- Plant die Arbeitsabläufe wirkungsvoll, um das Wettbewerbsstück in der vorgegebenen Zeit vollenden zu können.

Folgende generellen und Sozialkompetenzen sind gefordert:

- Kreativität
- Kritisches Denken
- Flexibilität / Anpassungsfähigkeit
- Ehrlichkeit / Lauterkeit
- Zwischenmenschliche Kommunikation
- Führungsbefähigung
- Initiative Arbeitsweise
- Selbstmotivation
- Teamfähigkeit
- Zeitmanagement
- Organisationsfähigkeit
- Überzeugungsfähigkeit
- Erkundungsgeist
- Präsentationsgewandtheit
- Lösungsorientiertes Denken
- Belastbarkeit

Folgende Aktivitäten, Berufskennnisse werden vorausgesetzt:

- Erforschen verschiedener Modetrends und Themen
- Erforschen verschiedener Zielmärkte
- Erfahrung mit verschiedensten Stoffen
- Kleider Design-Entwicklung
- Kreieren und Verstehen von technischen Zeichnungen
- Planung / Zeitmanagement
- Herstellung von Schnittmuster (von Hand / computerunterstützt)
- Auswahl und Verwendung von Stoffen, Accessoires, Futter, Einlagen passend zum Design-Stil
- Auswahl der Herstellungsmethode, welche im Einklang mit dem verwendeten Stoff, dem Design Stil und dem gewünschten Zielmarkt steht
- Auswahl der passenden Ausrüstung/Werkzeuge um den gewünschten „Design Style“ zu kreieren
- Computerkenntnisse inkl. die Anwendung von CAD-Software
- Herstellung eines ersten Musters, Änderung im Stil und Grössenanpassung
- Zuschneiden von einzelnen Kleidungsteilen (von Hand oder mit Unterstützung eines Computers)
- Kleider-Herstellung
- Fertigstellen und Bügeln der Kleider
- Präsentation bei Auftraggeber und Kunden
- CAD-/CAM- und IT-Wissen
- Teamwork
- Problemlösungstechnik
- Instandhaltung eines sicheren Arbeitsplatzes

## 2.2 Theoretische Kenntnisse

2.2.1 Theoretische Kenntnisse werden verlangt, aber nicht ausdrücklich geprüft.

Die Kandidaten müssen wissen:

- Wie Modetrends und –themen für verschiedene Markt-Zielgruppen herauszufinden sind
- Wie technische Zeichnungen zu erstellen und zu verstehen sind
- Wie die Ideen der Zielgruppe präsentiert werden können (z.B. Kunde, Firma)
- Wie der Arbeitsablauf am sinnvollsten zu planen ist, damit der Auftrag in der zur Verfügung stehenden Zeit erledigt werden kann
- Wie Kleidungsstücke auf vorgegebene Grössen angepasst werden
- Über die Einstufung/Grössenbestimmung von Kleidern
- Wie Stoffe, Zubehör, Futter und Einlagen passend zum Design-Stil ausgewählt und verwendet werden
- Wie die zum Stoff und zum Design passende Herstellungsart gewählt und angewendet wird
- Wie die Herstellungs-Ausrüstung und –Werkzeuge ausgewählt werden
- Wie der Arbeitsplatz sicher gehalten wird

2.2.2 Kenntnisse über Reglemente und Vorschriften werden nicht geprüft.

## 2.3 Praktische Arbeit

Der Wettbewerb in „Fashion Design und Produkte Entwicklung“ ist eine „Live“-Veranstaltung mit Zweierteams aller teilnehmenden Nationen, welche am selben Ort und zur selben Zeit gegeneinander antreten. Die Teams werden nach ihrer Wissens- und Kompetenzbreite, Erfahrung und Können in der Erfüllung der Wettbewerbsaufgabe beurteilt. Gewisse Vorarbeiten zur Wettbewerbsaufgabe (z.B. Erforschung und zweidimensionale Abwicklung einer Auswahl von Kleidungsstücken) werden vorgängig zum Live-Wettbewerb erledigt

Einen Werbemehrwert wird das Zuschauer-Element umfassen. Ziel des Wettbewerbs ist auch, den Zuschauern interessante Informationen sowie die Demonstration des Berufes zu vermitteln. Speziell jungen Menschen, welche vor der Berufswahl stehen, sollen Ideen, Anstösse, Motivation zu einer allfälligen Erlernung der zunehmend wichtigeren Berufe des Mode-Designers und des Produktentwicklers innerhalb der Mode-Branche vermittelt werden.

Gearbeitet wird in sich ergänzenden Zweierteams (Mode-Designer, Mode-Produktentwickler).

Es soll ein erstes Kleidungsstück entworfen und hergestellt werden, welches für ein internationales Einzelhandelsunternehmen mit Durchschnitts-Mode (Massenproduktion) bestimmt ist.

Der erste Teil der Design Arbeit wird in der Vor-Wettbewerbsphase ausgeführt, ein Schnitt wird von der Jury oder Mitgliedern von WSE (Organisationskomitee) ausgewählt mit welchem dann in der 3-tägigen Wettbewerbsperiode gearbeitet werden muss. Das Team setzt nun während des Live-Wettbewerbs die Ausgestaltung des Musters und des Kleidungsstücks um. Style Vorlage, Grössenspezifikation sowie ein Probe des Kleidungsstücks werden ebenfalls in der 3-tägigen Wettbewerbsphase hergestellt, respektive festgelegt.

Ist der Entwicklungsprozess abgeschlossen, sind alle nötigen Informationen zur Produktion in der Fabrik vorhanden und die Kundenpräsentation kann stattfinden. Die Teammitglieder wählen die verschiedenen Stilelemente sowie die Herstellung und Lieferung des ursprünglich geplanten Kleidungsstückes aus.

Der Wettbewerb wird in zwei Phasen durchgeführt:

### **Modul 1 - Vor-Wettbewerbs-Recherche und Design-Entwicklung (Dieses Modul muss VOR dem LIVE EuroSkills Wettbewerb fertiggestellt sein)**

Das erste Modul des Wettbewerbs verlangt von jedem Team eine "kleine Sammlung" von VIER Kleider-Vorschlägen auf der Grundlage des im Testprojekt enthaltenen "Mode-Briefings"

Jedes muss präsentieren:

#### A – ERFORSCHUNG

- 1 x A3 Moodboard (Trendtafel)
- 2 x DIN A3-Seiten der ersten Design-Ideen
- 1 x DIN A3-Seite zum Detail Design-Ideen
- 2 x DIN A3-Seiten der entwickelten Ideen

#### B – DESIGN

- 2 x A3 Design-Blätter, ein Blatt pro FINAL Design, einschliesslich der vollständigen Abbildung Modeillustration (Vorderansicht) und flach / Arbeits-Zeichnungen der Vorder- und Rückansichten des Kleidungsstücks.

Sämtliches Anschauungsmaterial sollte auch für den Live-Wettbewerb in digitaler Form zur Verfügung stehen, auf einem USB-Stick, einer CD oder externer Festplatte.

### **Modul 2 - Live-Wettbewerb**

- Zuschnitt, Herstellung, Spezifikation
- Es wird erwartet, dass jedes Team entscheidet, welches Team-Mitglied welche Arbeit während des Live-Wettbewerbs ausführt
- Am Ende der Eingewöhnungs-/Einführungsphase vor Wettbewerbsbeginn wird jedem Team durch die Jury mitgeteilt, welcher der Team-Designvorschläge für die Ausführung gewählt wurde
- Die Jury kann von den Teams verlangen, vor der Ausführung bis zu 30 % Änderungen im Design-Vorschlag vorzunehmen. Diese Änderungen werden während der Eingewöhnungsphase verlangt
- Sie werden gefordert, das Wettbewerbsstück während der Live-Wettbewerbszeit von 18 Stunden fertigzustellen
- Sie werden aufgefordert, über den Fortschritt Ihrer Wettbewerbsarbeit eine visuelle Präsentation zu erstellen und während dem Live-Wettbewerb laufend zu aktualisieren
- Sie werden ebenfalls aufgefordert, eine kurze „Design-Erklärung“ über das Kleidungsstück zu verfassen und diese zusammen mit der Werkstück-Spezifikation am letzten Wettbewerbstag der Jury einzureichen

### 3. TESTPROJEKT

Das Testprojekt muss den vorliegenden Technischen Rahmenbedingungen entsprechen.

#### 3.1 Format / Struktur des Testprojekts

⊗ Testprojekt mit separat bewerteten Modulen

#### 3.2 Anforderungen an das Testprojekt-Design

Bitte berücksichtigen, das Testprojekt in einer Weise zu erstellen, die für Zuschauer attraktiv sein kann; zum Beispiel mit zeitbasierten Teilen des Testprojekts!

Die Module des Testprojekts sind so festgelegt, dass für die Teams die dafür bestimmte Zeit zur Ausführung ausreichend ist. Die Teilnehmer haben die folgenden Module auszuführen:

- Modul 1: Erforschung & Design
- Modul 2: Zuschnitt, Kleider-Herstellung, Spezifikationsdaten des Kleidungsstücks

Es muss ersichtlich sein, dass das Testprojekt/die Module im Einklang mit Material, Stoff, Berufswissen und Zeitvorgaben hergestellt werden können.

Der Veranstalter muss die Masse der Büste (Brustumfang, Hüfte, Taille, Rückenlänge) beschaffen. Dies wird durch den verantwortlichen Supervisor 1 Monat nach der Auswahl des Testprojekts besorgt.

Alle Materialien und Stoffe müssen den Anforderungen des Testprojekts entsprechen und im Handel erhältlich sein. Der Veranstalter stellt Kontakte zu Herstellern oder deren Vertretern her.

Der Veranstalter versendet Stoffmuster/Stoffproben der ausgewählten Stoffe und Schnitte (Grösse der Stoffmuster 30 cm x 30 cm pro Stoff sowie mindestens 50 cm Länge und gesamte Stoffbreite sofern der Stoff ein grosses Muster hat) mindestens 3 Monate vor dem Wettbewerb.

Alle Materialien (Stoffe, CD, Digital- und Papierschnittmuster), welche mit dem ausgewählten Testprojekt in Zusammenhang stehen, müssen durch den Veranstalter mit eingeschriebener Post versandt werden.

Das Gastgeberland muss das „**erste Schnittmuster**“, das am Wettbewerb verwendet wird, basierend auf den Massen der Büste entwickeln, Das Schnittmuster muss „zwingend“ von Hand erstellt werden – dies auf den Beschluss, den das Expertenteam anlässlich der EuroSkills Lissabon 2010 gefasst haben.

#### 3.3 Testprojekt-Entwicklung

Das Testprojekt MUSS der Dokumentvorlage von WorldSkills Europe entsprechend erstellt werden. Verwenden Sie die Vorlagen „Word“ für Textdokumente und „DWG“ für Zeichnungen.

##### 3.3.1 Wer entwickelt das Testprojekt / die Module

Das Testprojekt / die Module werden unter der Oberaufsicht des Jury-Präsidenten und Verantwortung des Chefexperten entwickelt durch

⊗ Berufs-Management-Team

##### 3.3.2 Wie und wo werden das Testprojekt / die Module entwickelt

Das Testprojekt / die Module werden wie folgt entwickelt:

- ⊗ Das Berufs-Management-Team definiert die Struktur des Testprojekts und wählt den Ziel-Markt aus.
- Erster Schritt – Das Berufs-Management-Team definiert die Struktur des Testprojekts und wählt den Ziel-Markt aus.
- Zweiter Schritt – Das strukturierte Testprojekt mit dem gewählten Ziel-Markt wird den Wettbewerbs-Teams zugestellt.



- Dritter Schritt – Von den Wettbewerbs-Teams wird gemäss „Mode-Briefing“, dargestellt im Testprojekt, eine "kleine Sammlung" von VIER Kleider-Vorschlägen verlangt, die am Tag C-1 der Jury vorgelegt wird.
- Vierter Schritt – Am Tag C-1 (Eingewöhnung) kann durch die Jury je ein Design jeden Teams für die Entwicklung gewählt werden.

3.3.3 Wann ist das Testprojekt entwickelt  
Das Testprojekt ist entwickelt:  
⊗ Bis 6 Monate vor Wettbewerbsbeginn

### 3.4 **Testprojekt Bewertungsschema**

Jedes Testprojekt muss mit einem Vorschlag für ein Bewertungssystem ergänzt sein basierend auf den Bewertungsgrundlagen gemäss Punkt 5.

3.4.1 Der Vorschlag für das Bewertungssystem wird von denjenigen Experten, welche das Testprojekt entwickelt haben, gemacht. Das detaillierte und endgültige Bewertungssystem wird am Wettbewerb selber von allen Experten gemeinsam genehmigt und festgelegt.

3.4.2 Das Bewertungssystem muss vor dem Wettbewerb ins CIS eingegeben werden.

### 3.5 **Bereinigung des Testprojekts**

Nicht anwendbar.

### 3.6 **Auswahl des Testprojekts**

Das Testprojekt wird wie folgt ausgewählt:  
⊗ Durch Abstimmung der Experten im Diskussions-Forum

### 3.7 **Zirkulation des Testprojekts**

Das Testprojekt gelangt via WorldSkills Europe wie folgt zur Zirkulation:  
⊗ 3 Monate vor Wettbewerbsbeginn

### 3.8 **Koordination des Testprojekts**

Die Testprojekt-Koordination wird vorgenommen durch:  
⊗ Berufs-Managements-Team

### 3.9 **Material oder Hersteller-Angaben**

Alle Materialien (wie Stoffe, CD, Digital- und Papier-Schnittmuster), die das Testprojekt betreffen, müssen durch das Gastgeber-Mitglied spätestens 3 Monate vor Wettbewerbsbeginn versandt werden.

## 4. **BERUFSWERBUNGS-MANAGEMENT UND KOMMUNIKATION**

### 4.1 **Diskussions-Forum**

Vor dem Wettbewerb müssen alle die den Beruf betreffenden Diskussionen, die Kommunikation, Zusammenarbeiten und Beschlussfassungen im berufsspezifischen Diskussions-Forum stattfinden. Sämtliche den Beruf betreffenden Beschlüsse und Kommunikationen haben nur Gültigkeit, wenn sie im Diskussions-Forum geführt wurden. Der Chefexperte (oder ein durch den Chefexperten bezeichneter Experte) wird dieses Forum moderieren. Siehe auch Wettbewerbsreglement bezüglich Zeitfenster für Kommunikation und Anforderungen für die Wettbewerbsdurchführung.

#### 4.2 Information der Wettbewerbsteilnehmenden

Alle Informationen sind für registrierte Wettbewerbsteilnehmende im „Competitor Centre“ abrufbar.

Diese Informationen beinhalten:

- Wettbewerbsreglement
- Technische Rahmenbedingungen
- Testprojekte
- Andere auf den Wettbewerb bezogenen Informationen

#### 4.3 Testprojekte

Versandte Testprojekte sind abrufbar unter [www.euroskills.org](http://www.euroskills.org)

#### 4.4 Tagesgeschäft

Das Tagesgeschäft wird im Organisationsplan des Berufs definiert, der durch das Management-Team des Berufs unter der Leitung des Chefexperten erstellt wird. Das Berufsmanagements-Team besteht aus dem Jury Präsidenten, dem Chefexperten und dem stellvertretenden Chefexperten. Der Organisationsplan wird während den 6 Monaten vor dem Wettbewerb entwickelt und am Wettbewerb abgeschlossen (durch die Experten verabschiedet und dem Vorsitzenden/Vize-Vorsitzenden des Technischen Komitees unterbreitet). Der Chefexperte informiert laufend via Forum über den Fortschritt des Organisationsplans.

### 5. BEWERTUNG

Dieser Abschnitt beschreibt, wie die Experten das Testprojekt / die Module zu bewerten haben. Ausserdem werden die Bewertungsmethode, die Abläufe und die Markierungsanforderungen beschrieben.

#### 5.1 Bewertungskriterien pro Beruf

Dieser Abschnitt legt die Bewertungskriterien und die Anzahl zu vergebender Bewertungspunkte (subjektiv und objektiv) fest. Die Summe aller Bewertungspunkte muss 100 ergeben.

Sektion	Kriterium	Bewertungspunkte		
		Subjektiv (gegebenenfalls)	Objektiv	Total
A	Erforschung	10	0	10
B	Design	15	0	15
C	Schnittmuster	0	15	15
D	Herstellung	10	20	30
E	Teamarbeit + Zeitmanagement	0	10	10
F	Kleidungsspezifikation	0	10	10
G	Verkaufspräsentation	10	0	10
Total =		<b>45</b>	<b>55</b>	<b>100</b>

#### 5.2 Subjektive Bewertung

Perfekt	10
Sehr gut	9
Gut	8
Ziemlich gut	7
Genügend	6
Durchschnittlich	5
Schwach	4
Ungenügend	3
Sehr schlecht	2
Unbrauchbar	1

### 5.3

#### **Bewertungsvorgehen**

Der Chefexperte wird vor dem Wettbewerb allen Experten die Bewertungsmethode erläutern. Alle Experten sollten für alle Kandidaten die gleichen Aspekte bewerten. Alle Experten bewerten den gleichen Prozentsatz an Markierungen.

Der Wettbewerb ist ein „gemischter“ d.h. er wird unter objektiven und subjektiven Bewertungsformen durchgeführt.

#### **Objektive Bewertung**

*Freie Übersetzung, da der englische Text nicht klar zugeordnet werden kann !*  
Diese Bewertungsart bezieht sich auf Arbeiten der Kandidaten, die strikt mit „Ja“ oder „Nein“ beantwortet werden können. Punktabzug von einem Total für jeden Fehler.  
(Involves des candidate meeting strict criteria with „Yes“ or „No“ outcome, marks are deductes from a total for any fault recorded by the judges.)

**Subjektive Bewertung** basiert auf individuellen Meinungen der Bewertenden. Das subjektive Kriterium wird als solches bezeichnet und mittels Zeigekarten bewertet. Die Punkte werden nach einer Skala von 1 – 10, wie in Abschnitt 5.2 dargestellt, vergeben. Die Beurteilungsmethode beinhaltet: aktive Beobachtung, Befragung und Beurteilung des fertigen Produkts. Die individuellen Punkte der Bewertenden werden erfasst und die Schlussbewertung ergibt sich pro Kriterium aus dem Durchschnittswert aller individuellen Punkte.

#### **Kriterium A – Erforschung (Vor-Wettbewerb)-10**

Die Experten werden folgende Aspekte subjektiv bewerten:

- Trendtafel, welches Informationen über den Lebensstil des Kunden vermittelt
- Trend-Erforschung: Formen, Farben und Stoffe für eine bestimmte Modesaison
- Inspirierendes Thema, passend zum Zielkunden

#### **Kriterium B – Design (Vor-Wettbewerb)-15**

Die Experten werden folgende Aspekte subjektiv bewerten:

- Design-Entwicklung: 2 x A3-Seiten der ersten Design Ideen und 2 x A3 der entwickelten Ideen
- Anforderungen an die Modeanweisung: 1 x A3-Seite der Design-Details und 2 Schluss-Designs, individuell auf 2 x A3-Seiten dargestellt
- Kreativitäts- und Originalitäts-Niveau der vorgelegten Schluss-Designs

#### **Kriterium C – Schnittmuster-15**

Die Experten werden folgende Aspekte objektiv bewerten:

- Komplettes Kleidungs-Schnittmuster
- Schnittmuster-Informationen: versehen mit allen zugehörigen Produktionsinformationen
- Genauigkeit des Schnittmusters: alle Teile passen mit den entsprechenden Stücken zusammen

#### **Kriterium D – Herstellung-30**

Die Experten werden folgende Aspekte objektiv bewerten:

- Allgemeiner Eindruck des Kleidungsstücks
- Bügeln

- Verbrauch von Stoff und Zubehör: für das Kleidungsstück wurde nicht weniger als 70 % des angeforderten Stoffs und Zubehörs verwendet
- Nähen aussen ist in Serienreife ausgeführt
- Nähen innen ist in Serienreife ausgeführt
- Fertigstellung: Alle Teile sind korrekt genäht

#### **Kriterium E – Zusammenarbeit und Zeitmanagement-10**

Die Experten werden folgende Aspekte objektiv bewerten:

- Zusammenarbeit: Das Team arbeitet zusammen, indem die individuellen Fähigkeiten in gemeinschaftlicher Weise eingesetzt werden
- Zeitmanagement: Alle Aufgaben werden in der vorgegebenen Zeit fertiggestellt
- Entscheidungsfindung: Das Team hat während dem Wettbewerb Entscheide im Zusammenhang mit den Aufgaben aufgezeichnet

#### **Kriterium F – Kleidungsspezifikation-10**

Die Experten werden folgende Aspekte objektiv bewerten:

- Kleiderspezifikation vollständig: Alle für die Herstellung notwendigen Informationen sind angegeben worden
- Stil-Blatt: Vollständige technische Angaben
- Technische Zeichnung: Genaue technische Zeichnung unter Verwendung von CAD

#### **Kriterium G – Verkaufspräsentation-10**

Die Experten werden folgende Aspekte subjektiv bewerten:

- Verkaufspräsentation: Das Kleidungsstück, die damit verbundenen Dokumente plus Design-Unterlagen werden dem Käufer präsentiert  
PowerPoint-Präsentation von mindestens 5 Minuten Dauer
- Gesamteindruck: Passt auf das Mannequin entsprechend der Machart/Design-Stil
- Passt dem Käufer: Das Kleidungsstück stimmt mit Zielkonsument und Marke überein

## **6. BERUFSSPEZIFISCHE SICHERHEITSANFORDERUNGEN**

Siehe Gesundheits- und Sicherheitsdokumentation und –Vorschriften des Gastgeberlandes.

Keine.

## **7. MATERIAL UND AUSRÜSTUNG**

### **7.1 Infrastrukturliste**

Die Infrastruktur Liste enthält Ausrüstung, Materialien sowie Einrichtungen welche durch den Organisator gestellt werden.

Die Infrastrukturliste ist online abrufbar.

Die Infrastrukturliste bezeichnet alle Ausrüstungsgegenstände und Mengen, welche von den Experten für den nächsten Wettbewerb verlangt werden. Das Gastgeberland vervollständigt diese Liste laufend mit aktuellen Mengen, Typen, Marken/Modellen.

Die vom Gastgeber zur Verfügung gestellten Gegenstände werden in einer separaten Spalte aufgeführt.

Bei jeder Meisterschaft wird die aktuelle Infrastrukturliste von den Experten überarbeitet und für den kommenden Wettbewerb aktualisiert. Die Experten müssen den Generalsekretär über alle Änderungen bezüglich Räumlichkeit und/oder Ausrüstung informieren.

Der Technische Beobachter muss während jedem Wettbewerb die Infrastrukturliste mit dem effektiv an diesem Wettbewerb Verwendeten überprüfen.

Die Infrastrukturliste enthält keine Gegenstände, die die Kandidaten/Experten mitbringen müssen und Gegenstände, die die Kandidaten nicht mitbringen dürfen – diese sind nachstehend aufgeführt.

## 7.2 **Material, Geräte und Werkzeuge, die die Wettbewerbsteilnehmer in ihrer Werkzeugkiste mitbringen**

- Zeichenmaterial
- Schneiderkreide
- Messband
- Stifte
- Kopierrad
- Kurvenlineal
- Fingerhut
- Scheren (Papier und Stoff)
- Lineale
- Stecknadeln
- Nahttrenner
- Kerbschnittzange
- Handlocher
- Hand-Nähnadeln
- Bügel-Ausrüstung (Bügelkissen usw.)
- Gewichte
- Uhr/Timer
- Klebestift
- Memory-Stick mit Bildern der unterbreiteten Design-Erforschung

### ***The use of equipment used to create specialized fabrications according to a competitors design.(...) Dieser Satz ist unvollständig und sollte wohl lauten:***

Die Verwendung von spezieller Ausrüstung, welche der fachkundigen Herstellung des Designs durch Kandidaten dient, wird im Diskussionsforum und während der Vorbereitungszeit von den Experten vorgeschlagen und besprochen.

Sollte ein Teilnehmer spezielles Material für technische Werkzeuge benötigen, die in seinem Land einzigartig sind, muss dieses (mitgebracht vom Teilnehmer/Experten) am Einarbeitungstag für alle Teilnehmenden erhältlich sein.

## 7.3 **Material, Geräte und Werkzeuge, die der Experte mitbringen muss**

Nicht anwendbar.

## 7.4 **Material und Geräte, die im Wettbewerbsareal verboten sind**

Verboten sind alle Materialien, die nicht im von der Organisation gelieferten Material enthalten sind.

## 7.5 **Vorgeschlagene Werkstatt- und Arbeitsplatzgrundrisse**

### **Arbeitsplatz-Einrichtung**

Total Arbeitsfläche/Areal beim Wettbewerb (für 5 Teams)

- |   |                    |
|---|--------------------|
| ● Wettbewerbs-Arbeitsfläche 10 m x 16 m                     | 160 m <sup>2</sup> |
| ● Zur Verfügung stehendes Verkaufs- und Demonstrationsareal | 10 m <sup>2</sup>  |
| ● Vorführfläche CAD/CAM innerhalb des Wettbewerbsareals     | 22 m <sup>2</sup>  |

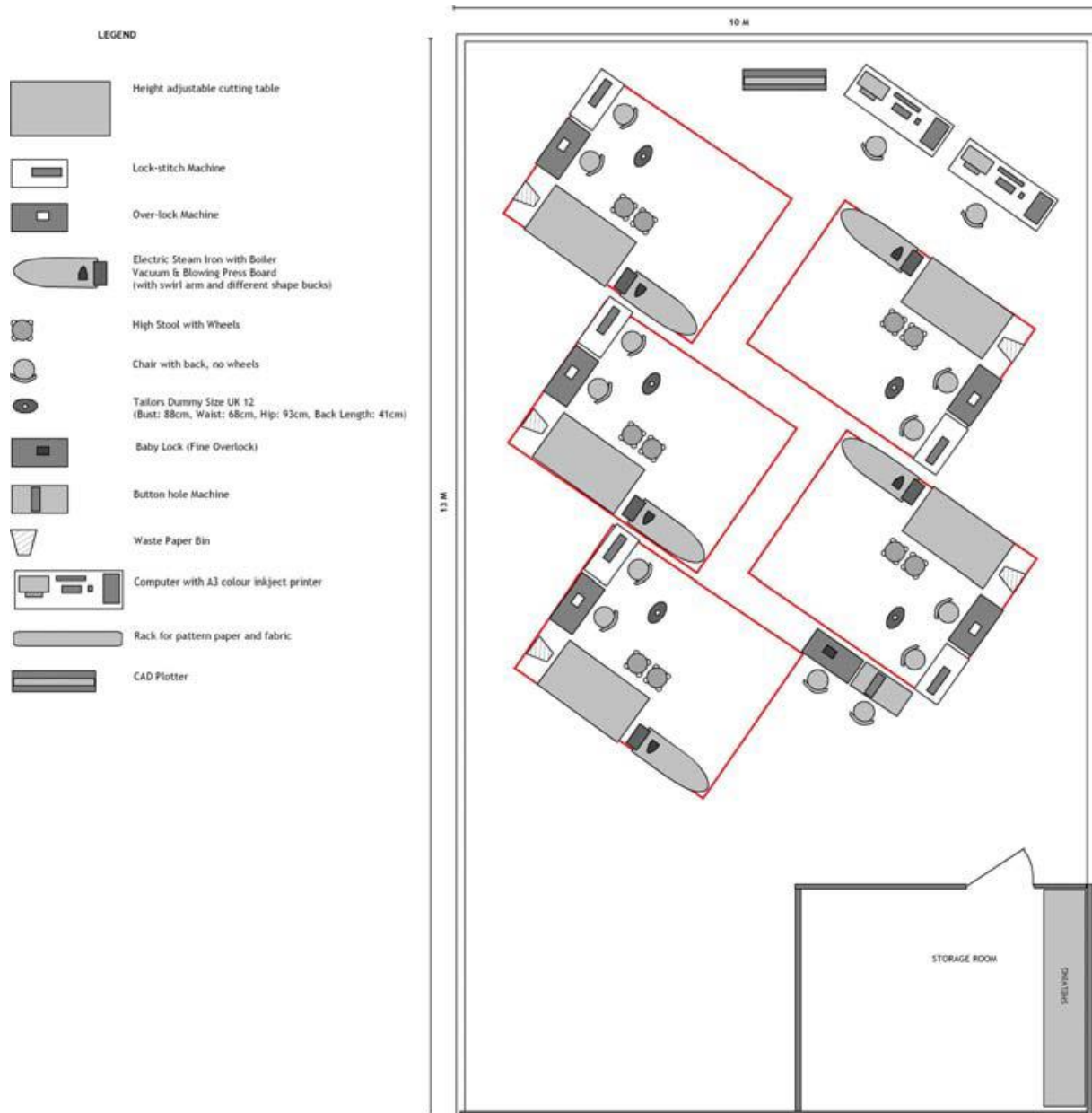
(Das benötigte Wettbewerbsareal entspricht dem Minimumbedürfnis um mit 5 Teams arbeiten zu können. Die Berechnungen erlauben einen Minimalabstand von 1,2 m zwischen den Teilnehmern. Wird ein grösserer Abstand verlangt, müssen die Abmessungen entsprechend erhöht werden.)

### **Allgemeines Layout und Spezifikationen**

- Pro teilnehmendes Team stehen 20 m<sup>2</sup> (5 m x 4 x) Arbeitsfläche zur Verfügung
- Die einzelnen Arbeitsflächen müssen untereinander durch Stellwände unterteilt/abgetrennt sein. An der Frontseite und Zentralseite sind sie offen.
- An den Arbeitstischen und den Maschinen muss das Licht optimal ausgerichtet sein.

- Hintergrundfarben bei Ausstellungs- und Arbeitsareal sollen neutral sein.
- 1 Wasser-Ablauf im zentralen Maschinen-Areal
- 1 Eckbereich für CAD-Vorführung, die wenn nötig auch von allen Teams benützt werden können, um Probemuster/Probedrucke herstellen zu können.

### Werkstatt-Grundriss:



## 8. BERUFSVERMARKTUNG BEI BESUCHERN UND MEDIEN (DEMONSTRATIONEN, SCHNUPPERN IN EINEM BERUF)

### 8.1 Maximierung des Besucher- und Medienengagements

- Schnuppern in einem Beruf
- Bildschirme
- Testprojekt-Beschreibung
- Verbessertes Verständnis der Kandidaten-Tätigkeit
- Kandidaten-Profile
- Elektronische Portfolio-Seite

- Karriere-Möglichkeiten

## 8.2

### **Nachhaltigkeit**

- Verwendung natürlicher und ökologischer Fasern
- Öffentlicher Verkauf der Kleidungsstücke nach dem Wettbewerb – Erlös zu Gunsten einer grünen Vereinigung