VEIKLA

SKAITMENINIS TEKSTILĖS DIZAINAS: NUO IDĖJOS IKI GAMINIO

Klasė	9–12 (I_g–IV_g) klasės
Anotacija	Sužinokite, kaip šiuolaikinės technologijos keičia tekstilės pramonę! Taikydami inžinerinio projektavimo etapų metodiką, mokiniai praeis visą kūrybinį kelią: nuo skaitmeninio dizaino parengimo grafine programa iki jo perkėlimo ant tekstilės naudojant ploterį ir termopresą. Praktinės veiklos metu ne tik pagaminsite unikalų produktą, bet ir analizuosite jo kokybę, funkcionalumą bei tvarumą.
Veiklos tikslas	Mokiniai, taikydami inžinerinio projektavimo principus, suprojektuos skaitmeninį tekstilės dekoravimo sprendimą, parengs jį gamybai grafine programa, pagamins naudodami ploteriavimo ir termo spaudos technologijas bei įvertins sukurto sprendimo kokybę, funkcionalumą ir tvarumą.
Trukmė	2–3 akad. valandos
Mokinių skaičius	Iki 12 vienoje laboratorijoje
Mokomasis dalykas/ai, su kuriais siejasi metodika	Inžinerinės technologijos, dailė, technologijos
Laboratorijos vedėja	Asta Rimkienė asta.rimkiene@steamlt.lt