

ΠΩΣ ΝΑ ΣΥΜΒΑΛΕΤΕ ΣΤΗ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΜΙΑΣ ΠΙΟ ΒΙΩΣΙΜΗΣ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑΣ ΕΦΟΔΙΑΣΤΙΚΗΣ ΑΛΥΣΙΔΑΣ

OER: VIRTUAL PROTOTYPING AND USED TOOLS

Στόχος και πεδίο εφαρμογής

Το ψηφιακό ένδυμα, η διείσδυση της εικονικής πραγματικότητας στην αγορά, και η επικοινωνία μεταξύ προμηθευτή και κατασκευαστή, έχουν ακόμη πολύ δρόμο να καλύψουν. Ο στόχος αυτής της μαθησιακής δραστηριότητας και του συνδεδεμένου OER είναι να κάνει τους συμμετέχοντες μαθητές να δουν από κοντά τις διαδικασίες και την επικοινωνία μεταξύ των εμπλεκόμενων μερών, προμηθευτών, κατασκευαστών, σχεδιαστών στην κατασκευή ενδυμάτων. Ο σκοπός της δραστηριότητας είναι να φέρει τον εκπαιδευόμενο ένα βήμα πιο κοντά την ψηφιοποίηση του προϊόντος και να τον καθοδηγήσει σε όλη τη διαδικασία των βημάτων της εφοδιαστικής αλυσίδας που μπορούν να ψηφιοποιηθούν, χωρίς να χρειάζεται η φυσική επαφή με το ένδυμα.

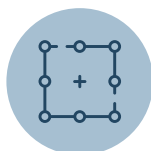
Ερώτηση δραστηριότητας

Εξετάζοντας τη διαδικασία της εφοδιαστικής αλυσίδας μιας κατασκευής ενδυμάτων, το επίκεντρο αυτής της δραστηριότητας θα τεθεί στα στάδια δημιουργίας πρωτοτύπων. Πώς θα μπορούσε να εφαρμοστεί το εικονικό πρωτότυπο για την υποστήριξη του σχεδιασμού και της επικοινωνίας προμηθευτών και κατασκευαστή;

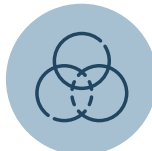
Μαθησιακοί στόχοι

- Ανάπτυξη πρακτικών δεξιοτήτων στη χρήση διαθέσιμων βάσεων δεδομένων για τη δημιουργία ψηφιακού ενδύματος
- Εξοικείωση με το εύρος της εικονικής δημιουργίας πρωτοτύπων και τα εργαλεία που χρησιμοποιούνται για αυτήν
- Βελτίωση των ικανοτήτων ομαδικής εργασίας μεταξύ των μελετητών

Κατηγορίες



Προηγμένη τεχνολογία κλωστοϋφαντουργίας



Σχεδιαστική διαδικασία



Σχεδιασμός προϊόντος

Υποστηρικτικό υλικό

- [OER](#)
- [Summary presentation](#)

Εξοπλισμός

Υπολογιστές και λογισμικό CLO3D (διαθέσιμο και για δοκιμαστική λειτουργία), οποιοδήποτε διαθέσιμο λογισμικό σχεδίασης 3D ενδυμάτων

A.

Γιατί πρέπει να εξετάσουμε το VR ως μια νέα μέθοδο για την υποστήριξη πιο βιώσιμων διαδικασιών εφοδιαστικής αλυσίδας;

Κατ' οίκων ανάγνωση του OER και άλλες αναφορών πριν από τη εκκίνηση της δραστηριότητας.

1. Χωριστείτε σε μικρές ομάδες το πολύ 4 ατόμων
2. Εξάγετε από την εφοδιαστική αλυσίδα ενός ρούχου τα στάδια δημιουργίας πρωτοτύπων και βρείτε τις δραστηριότητες που ακολουθούνται από τον σχεδιαστή, τον προμηθευτή και τον κατασκευαστή (Θεωρητικό)
3. Εάν το πρώτο βήμα δεν παρέχει αρκετές πληροφορίες μέσω της θεωρίας, μπορείτε να αναζητήσετε πληροφορίες από τον ιστότοπο της Ortitec, της Browzwear ή άλλων εταιρειών λογισμικού που αναφέρονται στο OER.
4. Κάντε τους ερωτήσεις σχετικά με τη διαδικασία της εφοδιαστικής τους αλυσίδας και πιο συγκεκριμένα, για τα στάδια στα οποία πραγματοποιείται η πρωτότυπη κατασκευή του ενδύματος/ υφασμάτων.

5. Υπολογίστε το χρονικό διάστημα και, εάν εφαρμοστεί, τον αριθμό των διαφορετικών θέσεων που πρέπει να φτάσουν τα πρωτότυπα προκειμένου όλοι οι συντελεστές της διαδικασίας να φτάσουν στο τελικό προϊόν
6. Καταγράψτε όλες τις δραστηριότητες που ακολούθησαν στο στάδιο της δημιουργίας πρωτοτύπων
7. Πόσες από αυτές τις δραστηριότητες πιστεύετε ότι είναι εφικτό να ολοκληρωθούν μέσω VR;
8. Ποια είναι η γνώμη σας και τι θα προτείνατε για την καλύτερη επικοινωνία μεταξύ προμηθευτή/κατασκευαστή και εταιρείας;
9. Συζητήστε ομαδικά και όλες οι ομάδες μαζί τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα της ψηφιοποίησης της παραπάνω διαδικασίας



Περίπου μισή μέρα
Μια και περισσότερη μέρα



Μικρή ομάδα
Συζήτηση



Ανακαλύπτω &
Καθορίζω

B.

Για να οπτικοποιήσετε την παραπάνω θεωρία, μπορείτε να κάνετε ένα σχέδιο ενός τρισδιάστατου T-shirt και να κάνετε αλλαγές σε αυτό;

1. Κάθε ομάδα εξοικειώνεται με το ανάλογο εργαλείο για τη δημιουργία ενός ψηφιακού ενδύματος (κατά προτίμηση CLO3D)
2. Λάβετε τα απαιτούμενα δεδομένα για το πατρόν ενός t-shirt
3. Ε κάθε ομάδα, χωρίστε τα μέλη σε ρόλους (προμηθευτής, κατασκευαστής, σχεδιαστής κ.λπ.)
4. Παιχνίδι ρόλων για την κατασκευή του T-shirt μεταξύ των εμπλεκόμενων μερών
5. Ανταλλαγή σχεδίων μεταξύ των μερών σύμφωνα με διαφορετικές προτιμήσεις (παιχνίδι ρόλων δειγματοσιμού στην αλυσίδα εφοδιασμού)
6. Παράδοση και ανάλυση αποτελεσμάτων - Συζητήστε τις βελτιώσεις στη μεθοδολογία
7. Υποδείξτε όλες τις αβεβαιότητες που έχετε συναντήσει. Χρησιμοποιήστε τα για να δοκιμάσετε διαφορετικά σενάρια
8. Δημιουργήστε ένα road-map των αποτελεσμάτων σας
9. Εξερευνήστε παρόμοια ανάλυση και δείτε παρόμοια αποτελέσματα
10. Συζητήστε τα αποτελέσματα

Κοιτάξτε στο road-map των αποτελεσμάτων σας και συζητήστε διάφορες υποθέσεις που πιστεύετε ότι θα υποδείξουν τα βήματα στη διαδικασία σας. Τι βλέπετε; Ποια μέρη του road-map σας έχουν τον μεγαλύτερο αντίκτυπο; Ποιες επιπτώσεις αλλάζουν περισσότερο με διαφορετικές υποθέσεις; Η ερμηνεία του road-map μπορεί να σας κάνει να ξανασκεφτείτε τα όριά σας ή τη λειτουργική σας μονάδα. Δεν πειράζει, μπορείτε να τα επαναλάβετε και να φτιάξετε νέο road-map για ερμηνεία. Μην περιμένετε να είναι μια γραμμική διαδικασία. Χρησιμοποιήστε την τελική σας υπόθεση για να υπολογίσετε τις προτεραιότητές σας που θέτετε σε έναν ψηφιακό σχεδιασμό και την ψηφιοποίηση των βημάτων δειγματοσιμού της εφοδιαστικής αλυσίδας. Πού πρέπει να εστιάσετε τις δημιουργικές σας προσπάθειες; Σε ποιο κομμάτι είναι ελλιπής η γνώση προτού προχωρήσετε ένα βήμα παρακάτω;



Περίπου μισή μέρα
Μια και περισσότερη μέρα



Ατομικό
Μικρή ομάδα



Αναπτύσσω &
Παραδίδω