

جمهوری اسلامی ایران

وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی

مرکز برنامه‌ریزی و آموزش نیروی انسانی

استاندارد آموزش مهارت

طراحی اندام و لباس



کد استاندارد: ۸۳-۱۷-۰ - ف، ه

سال تألیف: ۱۳۸۳



مرکز برنامه‌ریزی و آموزش نیروی انسانی

نام استاندارد:

آموزش مهارت طراحی اندام و لباس

اعضاء کمیسیون تخصصی: دکتر بهیه خوشنویسان،
عبدالرضا جمالی فرد، دکتر محمدتقی خوشنویسان
کمیسیون بررسی و نظارت: محسن شهرستانی (نماینده دفتر
آموزش و پرورش کار دانش)

حمیدرضا جهانی عظیمی (نماینده دفتر برنامه ریزی و تألیف آموزش های
فنی و حرفه ای و کار دانش)

همکاری و هماهنگی: راضیه سیادت، حوریه هاشمی

حرفه ای: مهری سادات حسینی

نوبت چاپ: اول

سال انتشار: ۱۳۸۳

چاپ و صحافی:

تعداد صفحه: ۱۵



مرکز برنامه ریزی و آموزش نیروی انسانی

تعریف مهارت:

دستیار طراح لباس با گرایش طراحی اندام و لباس کسی است که ضمن رعایت اصول ایمنی و بهداشتی بتواند علاوه بر طراحی از مدل های زنده، از قوه تخیل خود در اجرای طراحی اندام انسان نیز استفاده نموده و با شناختی که از لباس و پوشاک ایرانیان در طول تاریخ دارد، برای طرح های اجرایی خود براساس نیاز سفارش دهندگان لباس طراحی نماید و نیز بتواند لباس هایی با طرح و مد جدید نیز طراحی کند.

مدت دوره آموزش: ۶۲۳ ساعت

کد استاندارد:

مدت آموزش نظری: ۱۷۲ ساعت

مدت آموزش عملی: ۴۵۱ ساعت

۰۱۷-۸۳ - ف، ه

مفاهیم اصطلاحات بکار برده شده در استاندارد:

توانایی: به مفهوم قدرت انجام کار
آشنایی: به مفهوم دانش و اطلاعات مقدماتی
شناسایی: به مفهوم داشتن اطلاعات کامل
اصول: به مفهوم مبانی مطالب تئوری





شرایط هنرجو

- حداقل تحصیلات: پایان دوره راهنمایی
- وضعیت جسمانی: توانایی حرکت کامل دستها و بینایی مناسب
- سایر شرایط: علاقه و استعداد کافی در زمینه طراحی

شرایط هنرآموز و استادکار:

- میزان تحصیلات: حداقل لیسانس
- رشته تحصیلی: طراحی لباس
- سابقه کار: ۵ سال آموزش و کار
- سایر شرایط: مورد تأیید مرکز برنامه‌ریزی و آموزش نیروی انسانی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی

شرایط محیط کارگاهی:

- فضای کارگاهی حداقل ۶۰ مترمربع با پلان مربع یا مستطیل ۱۰x۶ متر
- دارای نورگیر مناسب و سیستم تهویه هوا
- دارای آب و برق و تجهیزات نورپردازی



فهرست توانایی‌ها: طراحی اندام و لباس

ردیف	عنوان	صفحه
۱	توانایی رعایت اصول ایمنی و بهداشتی در حین انجام کار	۱
۲	توانایی آماده‌سازی تجهیزات کارگاهی و شرایط طراحی و بکارگیری صحیح ابزار، مواد و تجهیزات طراحی	۲
۳	توانایی ایجاد بافت با استفاده از ابزارهای مختلف طراحی	۳
۴	توانایی ترسیم انواع خطوط مورد نظر در طراحی	۴
۵	توانایی طراحی از احجام هندسی و اشیاء مشابه آنها	۵
۶	توانایی ایجاد سایه، سایه روشن، بافت و حجم‌پردازی در طراحی	۶
۷	توانایی رعایت پرسپکتیو خطی و پرسپکتیو خاکستری در طراحی	۷
۸	توانایی بکارگیری ابزار رنگ‌آمیزی در طراحی	۸
۹	توانایی طراحی از اندام انسان با رعایت آناتومی	۹
۱۰	توانایی طراحی از اجزای اندام انسان با رعایت جزئیات آنها	۱۰
۱۱	توانایی ایجاد بافت و نشان دادن حالت پارچه در طراحی	۱۱
۱۲	توانایی ترسیم مانکن‌های خطی از اندام انسان	۱۲
۱۳	توانایی طراحی پوشاک و لباس برای مانکن‌های خطی براساس مدل‌های موجود	۱۳
۱۴	توانایی طراحی مدل‌های جدید لباس و پوشاک	۱۴
۱۵	توانایی ساخت ماکت براساس طرح لباس	۱۵



کد استاندارد: ۸۳-۸۷-۰۱/ف،ه

استاندارد مهارت طراحی اندام و لباس

وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی

درجه مهارتی:



مرکز برنامه ریزی و آموزش نیروی انسانی

سخت افزار و نرم افزار مورد نیاز	زمان آموزش		عملیات کارگاهی یا آزمایشگاهی	دانش و معلومات مورد نیاز	عنوان تواناییها	ردیف
	عملی	نظری				
- پوسترهای آموزش ایمنی و بهداشتی - علائم هشداردهنده - جعبه کمکهای اولیه - تجهیزات کارگاهی - کپسول آتش نشانی - لباس کار	۸	۳	۱-۱۲-۱ - بازدید از محیطهای کارگاهی و آموزشی ۲-۱۲-۲ - مراعات موارد انضباطی و مقررات کارگاهی ۳-۱۲-۳ - مراعات نظافت و بهداشت عمومی و فردی ۴-۱۲-۴ - توجه به علائم ایمنی و بهداشتی ۵-۱۲-۵ - کمک به مصدومین فرضی و استفاده از تجهیزات جعبه کمکهای اولیه طبق دستورالعمل ۶-۱۲-۶ - تشخیص و تعیین عوامل ایجاد خطر ۷-۱۲-۷ - رعایت ارگونومی بدن به هنگام کار ۸-۱۲-۸ - رعایت اصول جابجایی و حمل و نقل اشیای سنگین ۹-۱۲-۹ - استفاده از تجهیزات اطفای حریق در آتش سوزی فرضی طبق دستورالعمل	۱-۱-۱ - آشنایی با مفهوم ایمنی و بهداشت کار ۲-۱-۱-۲ - آشنایی با موارد انضباطی و مقررات کارگاه ۳-۱-۱-۳ - شناخت ارگونومی بدن و وضعیت بدن به هنگام کار ۱-۱-۳-۱ - وضعیت بدن در حالت نشسته به هنگام کار ۲-۱-۱-۳-۲ - وضعیت بدن در حالت ایستاده به هنگام کار ۳-۱-۱-۳-۳ - خستگی و عوامل بروز زود هنگام خستگی در حین کار ۴-۱-۱-۴ - شناخت اصول استفاده از ابزار کار ۵-۱-۱-۵ - شناخت اصول حمل و نقل اشیای سنگین ۶-۱-۱-۶ - آشنایی با جراحات و صدمات ۷-۱-۱-۷ - شناخت وسایل و ابزار ایمنی و بهداشتی ۱-۱-۷-۱ - علائم ایمنی و بهداشتی ۲-۱-۱-۷-۲ - جعبه کمکهای اولیه ۸-۱-۱-۸ - شناخت روشهای کمک به مصدومین ۱-۱-۸-۱ - امدادرسانی و استفاده از تجهیزات جعبه کمکهای اولیه ۹-۱-۱-۹ - شناخت خطرات ناشی از کار ۱۰-۱-۱-۱۰ - شناخت عوامل آتش سوزی و روش مبارزه با آتش	توانایی رعایت اصول ایمنی و بهداشتی در حین انجام کار	۱





درجه مهارتی:

سخت‌افزار و نرم‌افزار مورد نیاز	زمان آموزش		عملیات کارگاهی یا آزمایشگاهی	دانش و معلومات مورد نیاز	عنوان تواناییها	ردیف
	عملی	نظری				
- انواع مداد طراحی - زغال طراحی - گچ پاستل - مداد شمعی - قلم فلزی - قلم مو - مرکب - ماژیک - تخته شاسی - انواع کاغذ طراحی - اسبک طراحی - سه‌پایه طراحی - چراغ مطالعه - صندلی - چهارپایه - احجام هندسی - پارچه سیاه - پارچه سفید	۲۰	۱۰	۲/۲-۱ - مشاهده و بررسی تجهیزات کارگاهی ۲/۲-۲ - آزمایش و تست ابزار طراحی ۲/۲-۱ - تأثیر انواع مداد، زغال، گچ و... بر انواع کاغذ و مقایسه آنها با یکدیگر ۲/۲-۳ - بکارگیری تخته شاسی برای طراحی کردن طبق دستورالعمل ۲/۲-۴ - بکارگیری و استفاده از اسبک طراحی برای طراحی کردن طبق دستورالعمل ۲/۲-۵ - بکارگیری و استفاده از سه‌پایه برای طراحی کردن طبق دستورالعمل ۲/۲-۶ - تعیین محل قرارگیری مدل و حدود فاصله طراح از مدل ۲/۲-۷ - بکارگیری و استفاده از تجهیزات نورپردازی برای ایجاد سایه روشن و یا حذف سایه‌ها طبق دستورالعمل ۲/۲-۸ - رعایت اصول ایمنی و بهداشتی طبق دستورالعمل	۲/۱-۱ - آشنایی با مفهوم طراحی و طراحی لباس ۲/۱-۲ - آشنایی با تجهیزات، مواد و ابزار مورد نیاز طراحی ۲/۱-۳ - آشنایی با شرایط مطلوب و مورد نیاز برای انجام تمرینات طراحی ۲/۱-۴ - شناخت ابزار و مواد طراحی ۲/۱-۴-۱ - انواع مداد، انواع کاغذ طراحی، زغال، گچ، پاستل، تخته شاسی، سه‌پایه، اسبک طراحی، مدل طراحی، چراغهای نورپردازی و... ۲/۱-۵ - شناخت اصول انتخاب ابزار و مواد طراحی با توجه به شرایط، نقطه نظرات و اهداف مورد نظر ۲/۱-۵-۱ - انتخاب مداد و ابزار اثرگذار مناسب با توجه به نوع کاغذ یا بالعکس ۲/۱-۵-۲ - انتخاب ابزار و مواد با توجه به شیوه طراحی ۲/۱-۵-۳ - انتخاب ابزار و مواد مناسب با توجه به شرایط محیطی ۲/۱-۵-۴ - انتخاب ابزار و مواد مناسب با توجه به هدف و منظور از طراحی ۲/۱-۶ - شناخت اصول استفاده و بکارگیری ابزار و مواد به هنگام طراحی ۲/۱-۷ - شناخت اصول نورپردازی و بکارگیری تجهیزات نورپردازی برای ایجاد شرایط مطلوب طراحی	توانایی آماده‌سازی تجهیزات کارگاهی و شرایط طراحی و بکارگیری صحیح ابزار، مواد و تجهیزات طراحی	۲



کد استاندارد: ۸۳-۱۷-۰۱، ف.ه

استاندارد مهارت طراحی اندام و لباس

وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی

درجه مهارتی:

مرکز برنامه ریزی و آموزش نیروی انسانی



سخت افزار و نرم افزار مورد نیاز	زمان آموزش		عملیات کارگاهی یا آزمایشگاهی	دانش و معلومات مورد نیاز	عنوان توانائیه‌ها	ردیف
	عملی	نظری				
- نمونه‌های ایجاد بافت - نمونه‌های اشیاء با بافت مختلف - انواع مداد - گچ پاستل - مداد شمعی - آبرنگ و قلم‌مو - قلم فلزی - ماژیک - تخته شاسی - انواع کاغذ و مقوا	۲۰	۱۰	۳/۲-۱ - مطالعه و بررسی بافتهای مختلف ۳/۲-۲ - بکارگیری ابزار و تجهیزات طراحی برای ایجاد بافتهای مختلف ۳/۲-۳ - مقایسه و تطبیق ابزار و مواد در ایجاد بافتهای مختلف برای تعیین قابلیت‌های آنها ۳/۲-۴ - رعایت اصول ایمنی و بهداشتی طبق دستورالعمل	۳/۱-۱ - آشنایی با مفهوم بافت و کاربرد آن در طراحی ۳/۱-۲ - آشنایی با تأثیر بافت در حواس بینایی و لامسه انسان ۳/۱-۳ - شناخت انواع بافت و خصوصیت آنها ۳/۱-۳-۱ - بافت خشن ۳/۱-۳-۲ - بافت نرم ۳/۱-۳-۳ - بافت معمولی ۳/۱-۳-۴ - بافت نرم و لطیف ۳/۱-۳-۵ - بافت صیقلی ۳/۱-۴ - شناخت قابلیت‌های ابزارهای طراحی در ایجاد انواع بافت ۳/۱-۴-۱ - قابلیت‌های مدادها در ایجاد بافت - قابلیت‌های زغال در ایجاد بافت - قابلیت‌های آبرنگ در ایجاد بافت و... ۳/۱-۴-۲ - قابلیت‌های انواع کاغذ در ایجاد بافت	توانایی ایجاد بافت با استفاده از ابزارهای مختلف طراحی	۳



کد استاندارد: ۸۳-۱۷-۰۱، ف، ه

استاندارد مهارت طراحی اندام و لباس

وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی

درجه مهارتی:

مرکز برنامه‌ریزی و آموزش نیروی انسانی



سخت‌افزار و نرم‌افزار مورد نیاز	زمان آموزش		عملیات کارگاهی یا آزمایشگاهی	دانش و معلومات مورد نیاز	عنوان تواناییها	ردیف
	عملی	نظری				
- نمونه‌های تصویری از طراحی‌های خطی - ابزار طراحی - عکس و تصاویر کمک آموزشی	۱۵	۶	۴/۲-۱ - مطالعه و بررسی در خصوص خطوط رایج در طراحی ۴/۲-۲ - انجام تمرینات مربوط به اجرا و ترسیم انواع خطوط مورد نظر در طراحی طبق دستورالعمل ۴/۲-۳ - تهیه آلبوم تصویری همراه با توضیحات و تشریح نحوه استفاده از تأثیرات روحی و روانی خطوط در بیان مفاهیم در طراحی ۴/۲-۴ - رعایت اصول ایمنی و بهداشتی طبق دستورالعمل	۴/۱-۱ - آشنایی با مفهوم خط ۴/۱-۲ - آشنایی با تفاوت مفهوم خط در طراحی و دیگر علوم ۴/۱-۳ - شناخت انواع خطوط رایج در طراحی ۴/۱-۳-۱ - خط راست، خط کج، خط شکسته، خط منحنی، خط مارپیچ ۴/۱-۴ - آشنایی با تأثیرات روحی و روانی خطوط و چگونگی بهره‌برداری از خصوصیات خطوط در طراحی ۴/۱-۵ - شناخت اصول ترسیم خطوط رایج در طراحی	توانایی ترسیم انواع خطوط مورد نظر در طراحی	۴



کد استاندارد: ۸۳-۸۷-۰۱/۷، ف.ه

استاندارد مهارت طراحی اندام و لباس

وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی

مرکز برنامه ریزی و آموزش نیروی انسانی



درجه مهارتی:

سخت افزار و نرم افزار مورد نیاز	زمان آموزش		عملیات کارگاهی یا آزمایشگاهی	دانش و معلومات مورد نیاز	عنوان تواناییها	ردیف
	عملی	نظری				
- نمونه احجام هندسی - نمونه اشیاء با فرم هندسی - تجهیزات نورپردازی - امکانات ترکیب بندی و چیدمان اشیاء - ابزار طراحی	۳۰	۱۲	۵/۲-۱ - آماده سازی احجام هندسی و اشیای مشابه آنها برای طراحی (ترکیب بندی، چیدمان و نورپردازی مناسب) ۵/۲-۲ - بکارگیری خطوط رایج در طراحی، ترکیب و تلفیق آنها با یکدیگر جهت ایجاد طرح احجام هندسی ۵/۲-۳ - طراحی مکرر از اشیاء و احجام هندسی ۵/۲-۴ - ترکیب فرم احجام هندسی با یکدیگر و ایجاد طرح و فرم جدید و ثانویه ۵/۲-۵ - رعایت اصول ایمنی و بهداشتی طبق دستورالعمل	۵/۱-۱ - آشنایی با احجام هندسی ۵/۱-۱-۱ - احجام هندسی اصلی (مکعب، کره، هرم) ۵/۱-۱-۲ - احجام هندسی فرعی (استوانه، منشور، مخروط، چندوجهی ها و...) ۵/۱-۲ - شناخت سطح و وجه در احجام هندسی ۵/۱-۳ - آشنایی با تأثیر نور بر احجام و چگونگی ایجاد سایه روشن ها و نمایش وجوه احجام ۵/۱-۴ - شناخت اصول استفاده از خطوط و ترکیب آنها با یکدیگر جهت طراحی از احجام ۵/۱-۵ - شناسایی اشیای مشابه با احجام هندسی ۵/۱-۶ - شناخت اصول طراحی از اشیا	توانایی طراحی از احجام هندسی و اشیاء مشابه آنها	۵





سخت‌افزار و نرم‌افزار مورد نیاز	زمان آموزش		عملیات کارگاهی یا آزمایشگاهی	دانش و معلومات مورد نیاز	عنوان تواناییها	ردیف
	عملی	نظری				
- امکانات نورپردازی - اجسام و اشیاء مختلف - امکانات طراحی - خط‌کش	۲۵	۱۲	۱-۶/۲-۱- نورپردازی بر اشیاء و اجسام مختلف و مطالعه و بررسی تأثیر نور در ایجاد سایه و سایه روشن ۲-۶/۲-۲- ترسیم و طراحی سایه افتان اشیاء بر سطوح زیرین آن طبق دستورالعمل ۳-۶/۲-۳- ایجاد بافت در حین طراحی از اشیاء با در نظر گرفتن شرایط نوری مختلف ۴-۶/۲-۴- ایجاد سایه روشن بر سطوح اشیاء طراحی شده با در نظر گرفتن شرایط نوری مختلف و بافت اشیاء ۵-۶/۲-۵- حجم‌پردازی اشیاء با بکارگیری خط ۶-۶/۲-۶- حجم‌پردازی اشیاء با استفاده از سایه روشن ۷-۶/۲-۷- رعایت اصول ایمنی و بهداشتی طبق دستورالعمل	۱-۶/۱-۱- آشنایی با مفهوم سایه و سایه روشن ۲-۶/۱-۲- آشنایی با تأثیر نور در ایجاد سایه و سایه روشن ۳-۶/۱-۳- شناخت اصول و قواعد ترسیم سایه اشیا ۱-۶/۱-۳-۱- تعیین محل و فاصله منبع نور تا شیء مورد نظر و زاویه تابش آن ۲-۶/۱-۳-۲- ترسیم خطوط راهنما و تعیین محل و اندازه و جهت سایه روی زمین ۴-۶/۱-۴- شناخت اصول ترسیم سایه روشن در طراحی ۵-۶/۱-۵- شناخت اصول ایجاد بافت در حین طراحی از اشیا ۶-۶/۱-۶- شناخت تأثیر نور و سایه روشن بر بافت اشیا و اصول اجرایی آن در طراحی ۷-۶/۱-۷- آشنایی با مفهوم حجم‌پردازی و روشهای حجم‌پردازی در طراحی ۸-۶/۱-۸- شناخت اصول و روش بکارگیری خط در حجم‌پردازی ۹-۶/۱-۹- شناخت اصول و روش بکارگیری سایه روشن در طراحی	توانایی ایجاد سایه، سایه روشن، بافت و حجم‌پردازی در طراحی	۶



استاندارد مهارت طراحی اندام و لباس

وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی



مرکز برنامه ریزی و آموزش نیروی انسانی

کد استاندارد: ۸۳-۱۷-۰۱، ف، ه

درجه مهارتی:

سخت افزار و نرم افزار مورد نیاز	زمان آموزش		عملیات کارگاهی یا آزمایشگاهی	دانش و معلومات مورد نیاز	عنوان تواناییها	ردیف
	عملی	نظری				
- خط کش تی - خط کش - مداد اتود - احجام مکعبی - ابزار طراحی - منابع کمک آموزشی	۲۰	۱۲	۷/۲-۱ - اجرای ترسیمات پرسپکتیو یک نقطه‌ای، دوت نقطه‌ای و سه نقطه‌ای طبق دستورالعمل ۷/۲-۲ - طراحی از اشیاء و احجام ضمن رعایت پرسپکتیو خطی حاکم بر آن ۷/۲-۳ - طراحی از اشیاء و احجام ضمن رعایت پرسپکتیو خاکستری حاکم بر آن ۷/۲-۴ - رعایت اصول ایمنی و بهداشتی طبق دستورالعمل	۷/۱-۱ - آشنایی با مفهوم پرسپکتیو و دورنمایی و کاربرد آن در ترسیمات هندسی و طراحی ۷/۱-۲ - آشنایی با تفاوت پرسپکتیو در رسم فنی با پرسپکتیو در هنر طراحی ۷/۱-۳ - شناخت اصول اجرایی پرسپکتیو یک نقطه‌ای ۷/۱-۴ - شناخت اصول اجرایی پرسپکتیو دوت نقطه‌ای و سه نقطه‌ای ۷/۱-۵ - شناخت اصول و روش طراحی از اشیاء و احجام با در نظر گرفتن پرسپکتیو حاکم بر آنها ۷/۱-۶ - شناخت پرسپکتیو خاکستری و کاربرد آن در طراحی ۷/۱-۷ - شناخت اصول و روش طراحی از اشیاء و احجام با در نظر گرفتن پرسپکتیو خاکستری حاکم بر آن	توانایی رعایت پرسپکتیو خطی و پرسپکتیو خاکستری در طراحی	۷



استاندارد مهارت طراحی اندام و لباس

وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی



مرکز برنامه ریزی و آموزش نیروی انسانی

کد استاندارد: ۸۳-۸۷-۰۱/ف.ه

درجه مهارتی:

سخت افزار و نرم افزار مورد نیاز	زمان آموزش		عملیات کارگاهی یا آزمایشگاهی	دانش و معلومات مورد نیاز	عنوان تواناییها	ردیف
	عملی	تظری				
- کتب و منابع آموزشی - گواش - قلم مو - مقوای اشتباه - آب - پالت رنگ - آبرنگ - مداد رنگی	۲۰	۱۵	۸۲-۱ - تهیه دایره رنگ طبق دستورالعمل ۸۲-۲ - ترکیب رنگهای اصلی و ساخت رنگهای فرعی ۸۲-۳ - ساخت نمونه های تضاد و تکامل رنگها ۸۲-۴ - بکارگیری رنگ در طراحی های اجرا شده ۸۲-۵ - رعایت اصول ایمنی و بهداشتی طبق دستورالعمل	۸۱-۱ - آشنایی با مفهوم رنگ و چگونگی تأثیر نور بر اشیاء در نمایش رنگ آنها ۸۱-۲ - آشنایی با رنگهای اصلی و فرعی در نقاشی ۸۱-۳ - شناخت دایره رنگ و اصول ترکیب و ایجاد رنگهای مختلف ۸۱-۴ - شناخت رنگهای متضاد و مکمل و تأثیر رنگها بر یکدیگر ۸۱-۵ - شناخت اصول و روش بکارگیری ابزار رنگ آمیزی در طراحی ۸۱-۶ - آشنایی با تفاوت رنگ آمیزی در نقاشی و رنگ آمیزی در طراحی ۸۱-۷ - آشنایی با تأثیرات روانی رنگها و روشهای استفاده هنرمندان از رنگ در انتقال پیام	توانایی بکارگیری ابزار رنگ آمیزی در طراحی	۸





سخت‌افزار و نرم‌افزار مورد نیاز	زمان آموزش		عملیات کارگاهی یا آزمایشگاهی	دانش و معلومات مورد نیاز	عنوان تواناییها	ردیف
	عملی	نظری				
- کتب کمک آموزشی - تصاویر از حالات مختلف بدن انسان - ابزار طراحی - مدل زنده - مولاژ اسکلت انسان	۹۰	۳۰	۱-۲-۹ - طراحی از اندام انسان با روشهای طراحی تند، طراحی خطوط محیطی و اسکیس طبق دستورالعمل ۲-۳-۹ - استفاده از معیارهای رایج در استانداردسازی اندازه‌های اندام انسان مانند اندازه بدن به نسبت اندازه سر طبق دستورالعمل ۳-۲-۹ - ساخت و ساز در طراحی از اندام انسان	۱-۹/۱ - آشنایی با مفهوم آناطومی ۲-۹/۱ - آشنایی با معیارها و روشهای کاربردی در استانداردسازی طراحی از اندام انسان ۳-۹/۱ - آشنایی با روشهای طراحی از اندام انسان ۱-۳-۹/۱ - طراحی خطوط محیطی - اسکیس - طراحی تند با خط ممتد و... ۴-۹/۱ - شناخت اصول طراحی از اندام انسان ۱-۴-۹/۱ - طراحی تند با خط ممتد ۲-۴-۹/۱ - طراحی خطوط محیطی ۳-۴-۹/۱ - اسکیس ۴-۹/۱ - ساخت و ساز ۵-۴-۹/۱ - استفاده از معیارهای استانداردسازی اندازه اندام انسان ۵-۹/۱ - شناخت حرکت و حالت‌های مختلف بدن انسان و اصول بکارگیری آنها در طراحی	توانایی طراحی از اندام انسان با رعایت آناطومی	۹



کد استاندارد: ۸۳-۱۷-۰۱، ف.ه

استاندارد مهارت طراحی اندام و لباس

وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی

درجه مهارتی:

مرکز برنامه ریزی و آموزش نیروی انسانی



سخت افزار و نرم افزار مورد نیاز	زمان آموزش		عملیات کارگاهی یا آزمایشگاهی	دانش و معلومات مورد نیاز	عنوان تواناییها	ردیف
	عملی	نظری				
- کتب و تصاویر کمک آموزشی - ابزار طراحی - مدل زنده	۷۰	۱۸	۱- طراحی از سر انسان در جهات و حالات مختلف ضمن رعایت آناتومی آن ۲- طراحی از دست و پای انسان در جهات و حالات مختلف ضمن رعایت آناتومی آن ۳- رعایت اصول ایمنی و بهداشتی طبق دستورالعمل	۱-۱- شناخت خصوصیات سر انسان و چگونگی تقسیم بندی و معیارسازی در طراحی از سر انسان ۲-۱- شناخت خصوصیات دست انسان و معیارهای قابل استفاده در استاندارد نمودن طراحی دست ۳-۱- شناخت خصوصیات پای انسان و معیارهای قابل استفاده در استاندارد نمودن طراحی پا	توانایی طراحی از اجزای اندام انسان با رعایت جزئیات آنها	۱۰





سخت‌افزار و نرم‌افزار مورد نیاز	زمان آموزش		عملیات کارگاهی یا آزمایشگاهی	دانش و معلومات مورد نیاز	عنوان توانائیها	ردیف
	عملی	نظری				
- قطعات پارچه با جنسیت‌های مختلف - ابزار نورپردازی - ابزار طراحی	۱۸	۴	۱-۱۱/۲ - طراحی قطعات پارچه با جنسیت‌های مختلف برای نشان دادن بافت آنها ۲-۱۱/۲ - طراحی از قطعات پارچه برای نشان دادن چین و چروک آنها ۳-۱۱/۲ - طراحی پارچه به صورت ذهنی بر اشیای از قبل طراحی شده ۴-۱۱/۲ - رعایت اصول ایمنی و بهداشتی طبق دستورالعمل	۱-۱۱/۱ - شناخت خصوصیات چین و چروک پارچه‌ها تحت تأثیر محل قرارگیری و جنس آنها ۲-۱۱/۱ - شناخت روش نشان دادن بافت پارچه در طراحی ۳-۱۱/۱ - شناخت روش طراحی و نشان دادن چین و چروک پارچه ۴-۱۱/۱ - شناخت روش طراحی پارچه به صورت ذهنی بر اشیای از قبل طراحی شده	توانایی ایجاد بافت و نشان دادن حالت پارچه در طراحی	۱۱



کد استاندارد: ۸۳-۱۷-۰ ف.ه

استاندارد مهارت طراحی اندام و لباس

وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی

درجه مهارتی:



مركز برنامه ریزی و آموزش نیروی انسانی

سخت افزار و نرم افزار مورد نیاز	زمان آموزش		عملیات کارگاهی یا آزمایشگاهی	دانش و معلومات مورد نیاز	عنوان تواناییها	ردیف
	عملی	نظری				
- منابع تصویری - نمونه های اجرایی از مانکن خطی - مداد - کاغذ پوستی - کاغذ معمولی	۲۰	۳	۱-۱۲/۲-۱ - مشاهده و بررسی مانکن های خطی اجرا شده در منابع مختلف ۲-۱۲/۲-۲ - انتخاب و گزینش طرح های اجرایی و یا تصاویر مختلف از اندام انسان مناسب برای تهیه مانکن خطی ۳-۱۲/۲-۳ - اجرای مانکن به روش خطوط محیطی طبق دستورالعمل ۴-۱۲/۲-۴ - رعایت اصول ایمنی و بهداشتی طبق دستورالعمل	۱-۱۲/۱-۱ - آشنایی با مفهوم مانکن و مانکن خطی و کاربرد آن در طراحی لباس ۲-۱۲/۱-۲ - شناخت اصول طراحی مانکن خطی از اندام انسان ۱-۱۲/۱-۳ - خلاصه سازی طرح اندام ۲-۱۲/۱-۴ - انتخاب حالت های مناسب برای ترسیم اندام ۳-۱۲/۱-۵ - اجرای طرح مانکن به روش خطوط محیطی	توانایی ترسیم مانکن های خطی از اندام انسان	۱۲



کد استاندارد: ۸۳-۸۷-۰۱/۷، ف.ه

استاندارد مهارت طراحی اندام و لباس

وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی

درجه مهارتی:



مرکز برنامه ریزی و آموزش نیروی انسانی

سخت افزار و نرم افزار مورد نیاز	زمان آموزش		عملیات کارگاهی یا آزمایشگاهی	دانش و معلومات مورد نیاز	عنوان تواناییها	ردیف
	عملی	نظری				
- تصاویر مربوط به مدل های لباس - طرح مانکن های خطی - مداد رنگی - ماژیک - آبرنگ - گواش - قلم مو - مرکب - قلم فلزی	۴۰	۸	۱-۱۳/۲ - طراحی از تصاویر موجود لباس و پوشاک با تأکید بر خصوصیات و ویژگی های آنها طبق دستورالعمل ۲-۱۳/۲ - استفاده از تاش و خطوط رنگی در طراحی های لباس و پوشاک طبق دستورالعمل ۳-۱۳/۲ - طراحی لباس و پوشاک به صورت کپی از تصاویر موجود بر طرح مانکن های خطی و رنگ آمیزی آنها طبق دستورالعمل	۱-۱۳/۱ - آشنایی با روش انتقال طرح پوشاک و لباس بر طرح مانکن های خطی ۲-۱۳/۱ - شناخت روش طراحی از لباس و پوشاک و تأکید بر خصوصیات و ویژگی های آنها در حین طراحی براساس مدل های موجود ۳-۱۳/۱ - شناخت اصول استفاده از رنگ در طراحی پوشاک و لباس ۴-۱۳/۱ - شناخت روش کپی برداری و انتقال طرح لباس و پوشاک بر طرح مانکن های خطی ۵-۱۳/۱ - آشنایی با کاربرد طرح های اجرایی از لباس بر مانکن های خطی	توانایی طراحی پوشاک و لباس برای مانکن های خطی براساس مدل های موجود	۱۳





سخت افزار و نرم افزار مورد نیاز	زمان آموزش		عملیات کارگاهی یا آزمایشگاهی	دانش و معلومات مورد نیاز	عنوان تواناییها	ردیف
	عملی	نظری				
- منابع تصویری - کتب مربوط به پوشاک ایرانیان در طول تاریخ - کاغذ - مقوا - ابزار رنگ آمیزی - ابزار طراحی	۴۰	۲۵	۱-۱۴/۳ - مطالعه، بررسی و تحقیق در خصوص لباس و پوشاک ایرانیان از دوران هخامنشی تا عصر حاضر ۲-۱۴/۳ - طراحی لباس ایرانیان در طول دوران تاریخی بر مانکن های خطی ۳-۱۴/۳ - طراحی و تلفیق چند نوع مدل لباس با یکدیگر ۴-۱۴/۳ - طراحی لباس به صورت ذهنی جهت ارائه مدل جدید ۵-۱۴/۳ - استفاده از امکانات رنگ آمیزی در طرحهای اجرایی	۱-۱۴/۱ - آشنایی با روشهای طراحی لباس به صورت ذهنی ۲-۱۴/۱ - شناخت خصوصیات طرحهای ذهنی در طراحی لباس ۳-۱۴/۱ - آشنایی با جایگاه طرحهای ذهنی از پوشاک و لباس در هنر طراحی لباس ۴-۱۴/۱ - آشنایی با جایگاه طراحان لباس در هنرهای تئاتر، سینما و خیاطی ۵-۱۴/۱ - شناخت تاریخچه لباس و پوشاک در ایران ۱-۵-۱۴/۱ - لباس و پوشاک ایرانیان در دوران هخامنشی، ساسانی ۲-۵-۱۴/۱ - لباس و پوشاک ایرانیان در دوره های بعد از اسلام تا عصر حاضر ۳-۵-۱۴/۱ - آشنایی با تأثیرات فرهنگی، جغرافیایی، مذهبی و شغلی در لباس و پوشاک انسان ۷-۱۴/۱ - آشنایی با وظایف طراحان لباس در حفظ اصالتها ضمن نوآوری ۸-۱۴/۱ - شناخت اصول، قواعد و روش طراحی مدلهای جدید لباس ۱-۸-۱۴/۱ - قابلیت تبدیل طرح به الگو ۲-۸-۱۴/۱ - تعریف و تعیین کاربرد لباس ۳-۸-۱۴/۱ - حفظ هویت مصرف کننده و...	توانایی طراحی مدلهای جدید لباس و پوشاک	۱۴



کد استاندارد: ۸۳-۸۷-۰۱/۷، ف.ه.

استاندارد مهارت طراحی اندام و لباس

وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی

درجه مهارتی:

مرکز برنامه ریزی و آموزش نیروی انسانی



سخت افزار و نرم افزار مورد نیاز	زمان آموزش		عملیات کارگاهی یا آزمایشگاهی	دانش و معلومات مورد نیاز	عنوان تواناییها	ردیف
	عملی	نظری				
- طرح لباس - مقوای ضخیم - پارچه های مورد نیاز - کاموا - نخ و سوزن - چسب - گالینگور - قیچی - مداد - کاتر - ابزار رنگ آمیزی - ابزار طراحی - جعبه کمک های اولیه	۱۵	۴	۱-۱۵/۳ - انتخاب و آماده سازی مواد و مصالح مناسب برای اجرای ماکت دوبعدی از طرح ارائه شده ۲-۱۵/۲ - اجرای الگوی لباس براساس طرح مورد نظر طبق دستورالعمل ۳-۱۵/۲ - اجرای طرح مانکن بر سطح مقوای زیر کار و رنگ آمیزی آن ۴-۱۵/۲ - برش پارچه مطابق با الگو ۵-۱۵/۲ - نصب قطعات پارچه و مصالح روی مانکن اجرایی طبق دستورالعمل ۶-۱۵/۲ - رعایت اصول ایمنی و بهداشتی طبق دستورالعمل	۱-۱۵/۱ - آشنایی با مفهوم ماکت و کاربرد آن ۲-۱۵/۱ - شناخت ابزار و مصالح مورد استفاده در ساخت ماکت لباس ۳-۱۵/۱ - شناخت اصول طراحی الگو در مقیاس کوچک برای لباس براساس طرح ارائه شده ۴-۱۵/۱ - شناخت اصول و روش ساخت ماکت دوبعدی براساس طرح ارائه شده ۱-۱۵/۴ - انتخاب مقوای مناسب زیر کار ۲-۱۵/۴ - طراحی مانکن رنگی مطابق با طرح ارائه شده به اندازه مورد نظر ۳-۱۵/۴ - برش پارچه مطابق با الگوی طرح ۴-۱۵/۴ - نصب قطعات پارچه بر سطح زیر کار	توانایی ساخت ماکت براساس طرح لباس	۱۵

