

Volker Gibbert

KOLLEG FÜR SCHUH ARCHI TEKTUR



Schulung und Ausbildung
von innovativen Fachkräften
für die Schuhindustrie



WELTWEIT
EINZIGARTIG

**WER?
WAS?
UND
WARUM?**



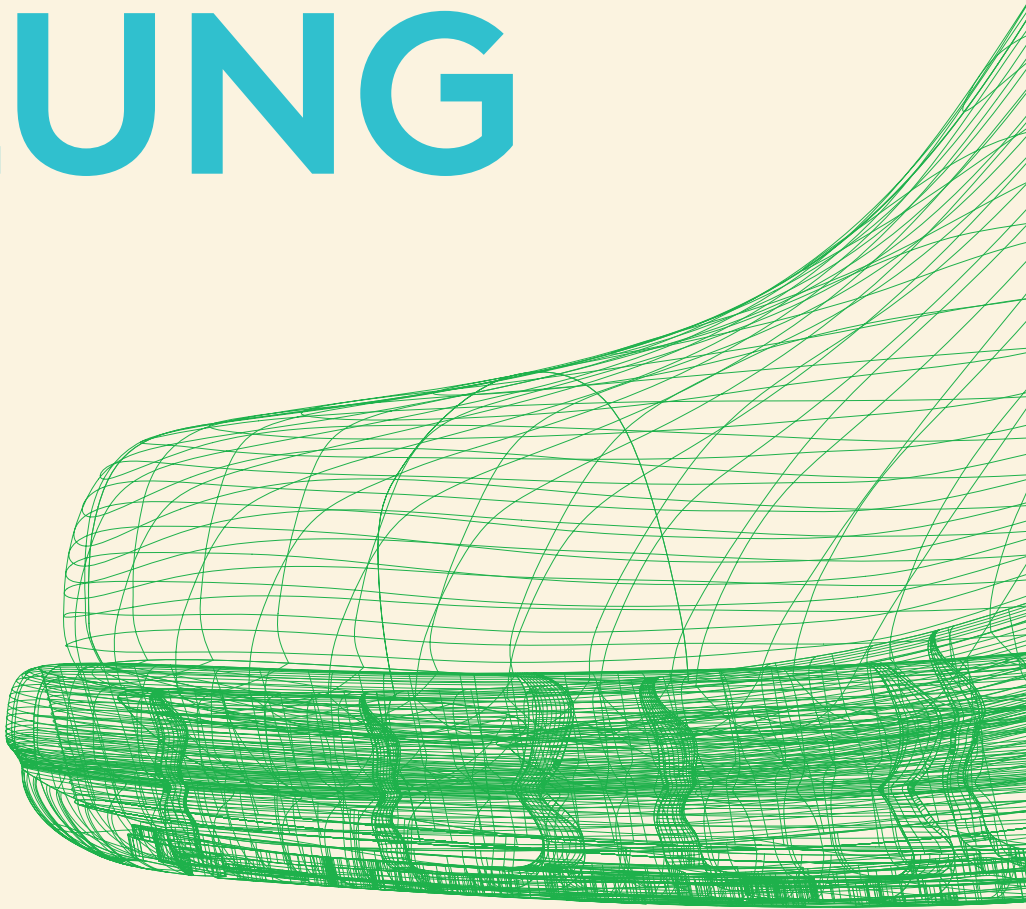


Gezielter Wissenstransfer für effiziente und innovative Sohlenentwicklung

Das Kölner Kolleg für Schuharchitektur transferiert ein hochspezialisiertes Schuhfachwissen an Fachkräfte aus der Schuhindustrie. Die intensive achttägige Schulung für den Bereich »Leisten und Sohlen« oder wahlweise eine zweijährige, berufsbegleitende 3D-Ausbildung beinhalten angewandte Theorie und erfolgreich erprobte Praxis für die moderne und innovationsgetriebene Sohlenentwicklung.

Volker Gibbert, Schuhfachmann seit 1992 und Gründer des Designstudio DOOOZ, hat die Einführung von 3D in der deutschen Schuhindustrie maßgeblich initiiert und Unternehmen schon vor Jahren zukunftsfähig gemacht. Mit der Gründung des Kölner Kollegs möchte er nun sein fundiertes Wissen aus mehr als dreißig Jahren Schuhentwicklung weiter geben. Unterstützt wird er von Referenten der Fachgebiete Leisten, Schaft, Modeling und Material.

DIE SCHU- LUNG



Fundierte Fachwissen, das Sie direkt anwenden können

Die Schulung ist mehr als nur ein theoretisches Seminar. Die Teilnehmer lernen im Verlaufe von acht Tagen ganz konkrete Techniken für die praktische und effektive Sohlenentwicklung und den Umgang mit Leisten. Vom Handwerk in der Modellwerkstatt bis zum Anfang der 3D-Konstruktion wird zu den entscheidenden Themen gezielt geschult.

Kein theoretisches Geplauder, sondern handfeste Methodik, ergebnisorientierte Tipps und zeitsparende Tricks für den Alltag in der Modellabteilung. Die Teilnehmer werden anschließend in der Lage sein, das Gelernte sofort hausintern selbst umsetzen zu können. Die Arbeit für das Unternehmen wird dadurch qualitativ enorm verbessert und Neuentwicklungen effektiver möglich — über den Tellerrand hinaus.

Nach der Schulung können die Teilnehmer telefonischen Support von Volker Gibbert in Anspruch nehmen und wertvolle Beratung zu konkreten Fragestellungen erhalten.

8 TAGE KNOW- HOW- TRANS- FER

An abstract graphic composed of numerous thin, red lines that form a complex, three-dimensional wireframe structure. The lines intersect to create a series of overlapping, curved surfaces that resemble a stylized, elongated cone or a series of interconnected arches. The structure is more densely packed on the left side and tapers towards the right, where it ends in a series of parallel lines. The overall effect is one of dynamic movement and geometric complexity.

Leistenformen

Leistenbestimmung

Vermessen

Kontrollieren

Chausieren

Fersenbögen

Leistenkanten

Nettoleisten

Fußbettungen

Bruttogleisten

Fersensprengung

Spitzensprengung

Kantenbruch

Teilungen

Beschläge

Sonderfälle

Serienleisten

Brandsohlen-
schablonen

Innenränder

Sohlenaufbau

Tauchtiefen

Sohlenhöhen

Sohlenstärken

Mehrfarbige Sohlen

Inlays

Durchfluss

Rahmenstärken

Basisstärken

Sohlenkontrollen

Technische Zeichnung

Querschnitte

Gravuren

Gravurhöhen

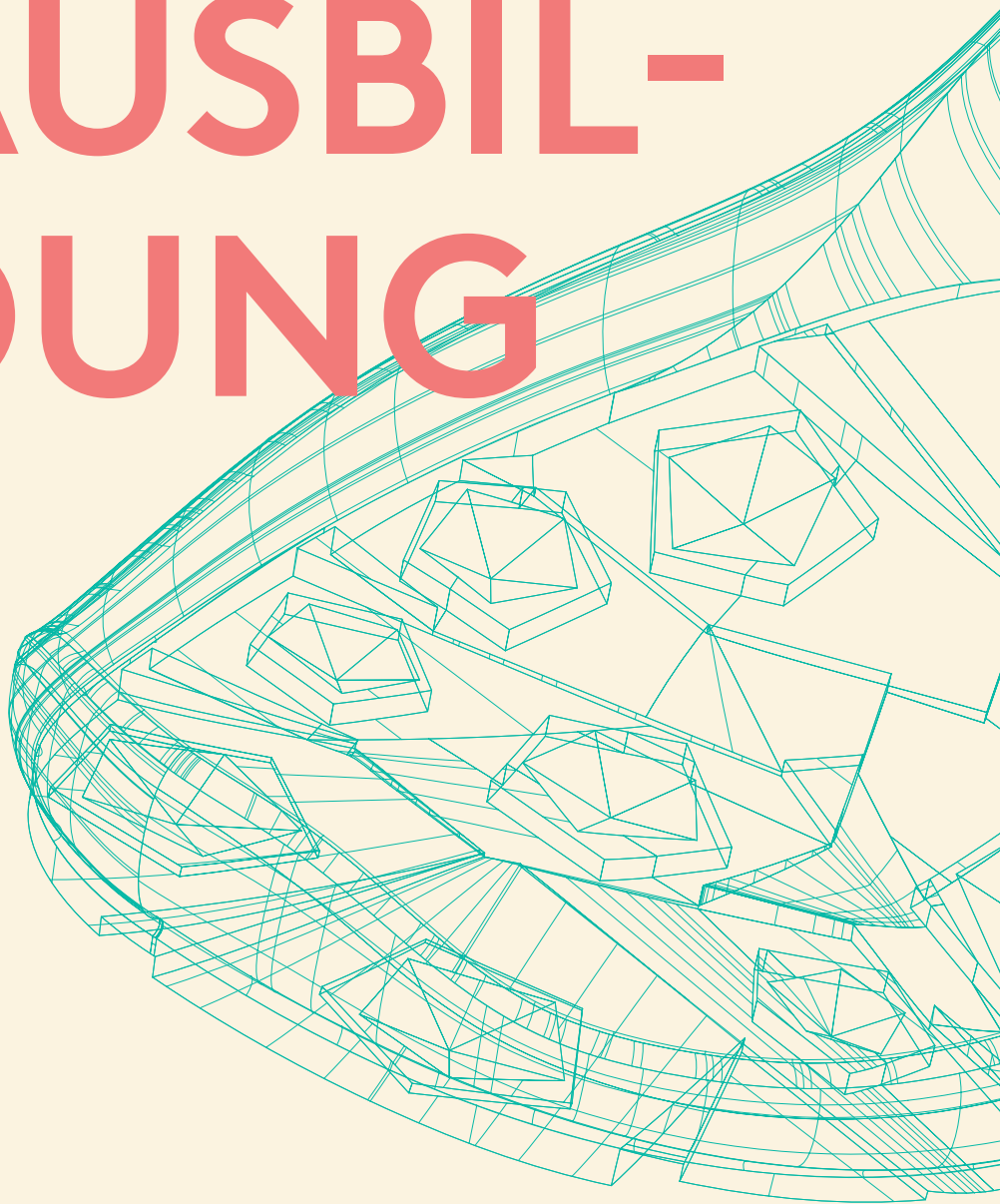
Materialien

Produktionsverfahren

Sohlenfertigung

Prüfung

DIE AUSBIL- DUNG





Die Meisterklasse. Danach läuft die Sohlenentwicklung bei Ihnen hausintern wie geschmiert.

Wie läuft das ab? Die Ausbildung über zwei Jahre besteht aus insgesamt zwanzig zweiwöchigen Intensivkursen. Vor Ort im Kölner Kolleg wird Ihr Mitarbeiter ausgebildet und kehrt zwischen den Kursblöcken jeweils für einen Monat zurück in Ihre Firma — mit der Option, bereits nach kurzer Zeit eigene einfache Entwicklungen umsetzen zu können. Unterstützt durch gezielten Support aus Köln (telefonisch und mit Bildschirmfreigabe über Skype/Teamviewer).

Die zweiwöchigen Intensivkurse beinhalten alle entscheidenden Themen der Entwicklung in 3D. Jeder Ausbildungstag besteht aus drei Etappen: Wissensvermittlung, Computer-Vorführungen und praktischen Übungen in 3D, die Ihr Mitarbeiter selbständig unter Anleitung durchführt.



2 JAHRE INNO- VATIVES HAND- WERK IN 3D

Grundwissen am 3D-Arbeitsplatz

Benutzung der Hardware, Software
Schnittstellen zur Schuhindustrie
Einstellungen in der Software
Netzwerk
Peripheriegeräte

Einführung in die 3D-Arbeitswelt

Koordinatensystem
Arbeitsfenster
Tools (Paletten, Shelves)
Geometrische Funktionen
Speichern und sichern
Verzeichnisse anlegen
Daten und Formate
Einlesen von Daten
Systemeinstellungen
Layer anlegen

Grundtraining im Modelling

Kurvenaufbau
Kurveneinstellungen
Flächen erstellen
Flächen prüfen
Verschneiden (Flächen, Volumen)
Projizieren
Gruppieren
Quickrendern
Diagnostic Shading
Herauslösen von Kurven

3D-Modelling in der Schuhindustrie

Schablonenaufbau
Einlesen ins System
Arbeiten am digitalen Leisten
Sohlenrahmen
Seitenflächen
Fußbettungen
Profile
Tauchtiefen
Blindplatten
Schriftzüge
Querschnitte

Teilungen
Schaftelemente
Intarsien und Einleger
Laufflächen

Rendering

Shader
Shadereinstellungen
Texturmapping
Bumpmapping
Kamera
Kameraeinstellungen
Lichtquellen
Lichteinstellungen
Renderglobels
Testrender
Rendern von Bildern
Speicher

Modell- und Formenbau

Vorbereitende Maßnahmen
Modelle ausrichten, vorbereiten
Modelle prüfen
Ausgabeformate
Komprimierungen
Gewicht und Volumen
Datenversand

Rapid Prototyping

Einführung
Ploten
Sintern
Stereolithographie
Fräsen
LOM
Verfahren

Formentechnik

Besonderheiten
Schwundmaße
Hilfskonstruktionen
Formenteilung
Blindplatten

WAS
BRINGT
UNTER-
NEHMEN
DAS?





Auf den Punkt gebracht: Ihr Unternehmen wird zukunfts- und wettbewerbsfähiger.

Vorteile der Schulung

- Qualifizierung Ihrer Mitarbeiter in kurzer Zeit (8 Tage).
- Erweiterung der Kenntnisse, um zukünftig über den Tellerrand hinaus entwickeln zu können.
- Zeit und Kosten sparen, weil Probleme vermieden werden und alle Entwicklungen professionell und hausintern in einem Paket realisiert werden können.
- Die Arbeit der externen Dienstleister kann zukünftig viel besser beurteilt werden und der Informationsaustausch läuft kompetenter und führt zu viel besseren Ergebnissen.
- Anwendbares Wissen und aktuelle Ergebnisse aus der universitären Forschung werden vermittelt und könnten direkt für eigene Entwicklungen genutzt werden.

Vorteile der 3D-Ausbildung

- Genauigkeit: der »gläserne Leisten« ist auf das Zehntel genau und führt zu weniger Fehlern und kürzeren Gesamt-Entwicklungszeiten.
- Rapid-Prototyping-Model für die Mustergröße: die Reproduzierbarkeit der Modelle auf die gesamte Serie verhindert Ungleichmäßigkeiten.
- Archivierbarkeit: das 3D-Model und der Leisten ist jederzeit wieder verfügbar.
- Erweiterung der Kreativität, wodurch Neuentwicklungen keinerlei Grenzen gesetzt sind.
- Durch 3D-Bilder sind in der Frühphase der Entwicklung wichtige Entscheidungen möglich.
- Originaldaten sind der Garant für fehlerfreie Umsetzung bei den Zulieferern und Standorten, weltweit.
- Günstigerer Formenbau, weil die Modelldaten dem Formenbauer als Grundlage bereits digital vorliegen.

**WAS
KOSTET
DAS?**



Hochspezialisiertes Wissen ist ein Vermögenswert, der sich für Ihre Firma auszahlen wird

Die Kosten für die achttägige Schulung werden nach persönlicher Absprache und Vereinbarung gemeinsam mit Ihnen individuell festgelegt. Enthalten ist der Unterricht im Umfang von 8 x 5 Stunden.

Die Kosten für die zweijährige Ausbildung werden ebenfalls nach persönlicher Absprache und Vereinbarung festgelegt. Enthalten ist der Unterricht und umfangreiche praktische Anwendungen zur berufsbegleitenden Ausbildung im Kölner Kolleg. Inklusive Hardware und Software, die für den Ausbildungszeitraum in Köln gestellt werden. Weiterhin der individuelle Fern-Support per Telefon und Bildschirmfreigabe außerhalb der zweiwöchigen Intensivkurse.

Ihr Ansprechpartner **Volker Gibbert**

Telefon **0221 – 500 62 54**

Fragen und Antworten

Sie haben Interesse an der Schulung und Ausbildung
Ihrer Mitarbeiter zum innovativen Schuhentwickler?

Im persönlichen Gespräch lassen sich Lernziele auf Ihre
eigenen Unternehmensziele individuell abstimmen,
organisatorische Details klären, sowie über Kosten und
Nutzen für Ihr Unternehmen gezielt sprechen.

Volker Gibbert

Ihr Ansprechpartner

0221 – 500 62 54

Rufen Sie mich gerne an.

kolleg@schuharchitektur.de

Oder schreiben Sie mir.

