

# Spainskills

2015

**DESCRIPCIONES TÉCNICAS**

**31 TECNOLOGÍA DE LA MODA**

## INTRODUCCIÓN

ASECOM (Asociación de Empresas de Confección y Moda de la Comunidad de Moda de Madrid) y ACME (Asociación de Creadores de Madrid) asumen la coordinación y el patrocinio de la Competición Nacional de Formación Profesional, Spainskills 2015, en lo concerniente a “**Tecnología de la Moda**”.

### Descripción.

Los profesionales de la moda trabajan estrechamente con los clientes, ya sea para producir prendas, o bien personalizarlas para cada uno de ellos. Crean prendas de vestir, aplicando conocimientos en materiales y accesorios, tendencias de moda y color y realizan su trabajo según los parámetros y requerimientos del cliente o de la empresa de moda.

Los técnicos de la moda que trabajan para pequeñas firmas generalmente son los encargados de realizar los trabajos específicos de elaboración de patrones, corte y confección de prototipos, además de diseñar las prendas.

Están técnicamente cualificados para producir prendas; son muy eficientes en el manejo de diferentes materiales y son expertos en el uso máquinas industriales y en la aplicación de técnicas de confección a mano.

Se requiere: conocimientos de moda, creatividad, imaginación, a la vez que habilidades a nivel técnico profesional.

## CONTENIDO DE LA COMPETICIÓN

La competición consiste en la demostración y valoración de las competencias propias de esta especialidad a través de un trabajo práctico que pondrá de manifiesto la preparación de los competidores respecto de las siguientes competencias:

### Competencias prácticas necesarias para el desarrollo de las pruebas

#### Diseño de Moda

Conocimiento e interpretación:

- Comprensión de los elementos de diseño y accesorios en prendas de señora. Los competidores deben ser capaces de:
- Investigar sobre tendencias y analizar temas sobre moda.
- Crear temas de moda y utilizar catálogos de tendencias.
- Diseñar modelos para diferentes sectores de mercado.
- Realizar dibujos técnicos.
- Coordinar tejidos y colores.
- Presentar ideas.
- Identificar diferentes tipos de tejidos (por ejemplo: seda, punto, Gore-Tex, algodón, lana, etc).
- Aplicar diferentes tipos de tejidos a distintos diseños.
- Identificar diferentes tipos de accesorios ((por ejemplo, botones, cierres, encajes, cintas, etc.).
- Aplicar diferentes accesorios a diferentes diseños.

- Diseñar diversos tipos de prendas de vestir de mujer (por ejemplo, chaquetas sastre vestidos de noche, faldas, pantalones, etc.).
- Planificar los procesos de trabajo de forma eficaz para lograr la finalización de las tareas dentro del plazo establecido.

### Construcción de los patrones/modelado

#### Conocimiento e interpretación:

- Conocimientos de técnicas de construcción de patrones de prendas de señora sobre papel en 2D, o modelado sobre maniquí en 3D

#### Los competidores deben ser capaces de:

- Construir y transformar patrones base para diversos tipos de prendas de moda de señora (por ejemplo, chaquetas sastre vestidos de noche, faldas, pantalones, etc.) utilizando los sistemas informáticos, o bien
- Modelar sobre maniquí diversos tipos de prendas de moda de señora (por ejemplo, chaquetas sastre vestidos de noche, faldas, pantalones, etc.)
- Seleccionar el mejor método de confección apropiado para diferentes tejidos y diseños.
- Realizar la marcada con exactitud.
- Medir con precisión.
- Cortar diferentes tejidos y materiales correctamente.
- Especificar las tallas adecuadas en prendas de señora.
- Planificar los procesos de trabajo de forma eficaz para lograr la finalización de las tareas dentro del plazo establecido.

### Confección y técnicas de acabado

#### Conocimiento e interpretación:

- Conocimientos de técnicas de confección y acabado de prendas de señora con calidad de aplicación industrial y en alta costura.

#### Los competidores deben ser capaces de:

- Coser, planchar y acabar diversos tipos de prendas de vestir de mujer (por ejemplo, chaquetas sastre, vestidos de noche, faldas, pantalones, etc.)
- Utilizar las diferentes máquinas industriales con eficacia y seguridad (por ejemplo, máquina de coser, de sobre hilar, plancha, etc.)
- Seleccionar los equipos y las herramientas adecuados para producir el diseño de creación.
- Finalizar a mano partes de prendas (por ejemplo, el dobladillo, ojales, bordados, etc.).
- Aplicar entretelas apropiadamente y eficazmente a diferentes partes del diseño.
- Confeccionar forros y remates adecuadamente de acuerdo al estilo y forma de la prenda.
- Planchar prendas eficazmente.
- Planificar los procesos de trabajo de forma eficaz para lograr la finalización de las tareas dentro del plazo establecido.

### **Conocimientos teóricos necesarios para el desarrollo de las pruebas**

El conocimiento teórico es necesario, pero no será evaluado de forma explícita. El competidor debe saber:

- Cómo crear e interpretar dibujos técnicos.

- Cómo planificar el trabajo eficazmente para lograr completar la tarea en un tiempo determinado.
- Cómo investigar las tendencias de la moda y los temas relacionados.
- Sobre los diferentes mercados.
- Cómo presentar las ideas al mercado objetivo (por ejemplo, cliente /empresa)
- Cómo ajustar las prendas a los tamaños especificados
- Cómo seleccionar y utilizar los tejidos, accesorios, forro y la entretela adecuada según el diseño.
- Cómo seleccionar las técnicas de confección adecuadas al tipo de tejido y al diseño.
- Cómo seleccionar el equipo y las herramientas adecuadas para crear el modelo.
- Cómo mantener un ambiente de trabajo seguro.

No se examinará el conocimiento de las normas y leyes.

Se hará referencia a los documentos específicos de seguridad y salud.

**Trabajo práctico:** Los ejercicios prácticos deben estar relacionados con las competencias específicas descritas en el apartado anterior (diseño de moda, construcción de los patrones, confección y técnicas de acabado)

## **PLAN DE PRUEBAS.**

**Formato / Estructura del plan de pruebas.** El formato del plan de pruebas es un único proyecto con módulos por separado.

El plan de pruebas contendrá al menos 3 módulos y se diseñará de manera que pueda ser evaluado durante la celebración de la competición.

### **Requisitos del diseño del plan de pruebas.**

- En el plan de pruebas se utilizará el maniquí con la talla 40.
- El día de la competición se facilitarán a todos los competidores el patrón base de delantero y espalda del vestido para poder realizar la transformación.
- Todos los tejidos y las entretelas serán aportados por ASECOM el día de la prueba.
- El plan de pruebas deberá incluir dos prendas.
- Las piezas confeccionadas se destinarán a una ONG.

### **Esquema de puntuación.**

El plan de pruebas se acompaña de una propuesta de puntuación que se basa en los criterios de evaluación que se definen en el apartado “**Evaluación**”. Este esquema de puntuación forma parte de la propuesta del plan de pruebas.

### **Especificaciones del material o fabricante.**

Todos los materiales y telas deberán ser apropiados para el plan de pruebas.

## **GESTIÓN Y CAUCES DE COMUNICACIÓN.**

Toda la información estará disponible para todos los competidores en el portal de la formación profesional <http://.todofp.es>, en el apartado de las competiciones de formación profesional, Spainskills 2015.

Esta información incluirá las normas de la competición, las descripciones técnicas, la lista de infraestructuras y cualquier otra relacionada con la competición.

## **EVALUACIÓN.**

### **Criterios de evaluación.**

#### **Especificaciones de evaluación.**

##### **Criterio A – Diseño**

Se os evaluarán los siguientes aspectos de manera subjetiva:

- Creatividad y diseño.
- Combinación de colores.
- Coordinación de texturas.
- Coherencia conceptual
- La prenda es realizable
- La prenda es “ponible”.

##### **Criterio B – Realización del Patronaje**

Se evaluarán los siguientes aspectos de manera objetiva:

- Concordancia del patrón.
- Normalización de los patrones.
- Medidas de acuerdo al plan de pruebas.
- Transformación del modelo.

##### **Criterio C – Confección**

Se evaluarán los siguientes aspectos de manera objetiva:

Corte del tejido:

- Marcada con todas las piezas del modelo según los tejidos que incluya.
- Aprovechamiento óptimo de la tela.
- Colocación correcta de las piezas.
- Corte de la marcada.

Confección

- Precisión en las medidas de la prenda acabada de acuerdo con el plan de pruebas.
- Simetría de los elementos principales.

Los expertos evaluarán los siguientes aspectos de manera subjetiva: Confección.

- Precisión en las medidas de la prenda acabada de acuerdo con el plan de pruebas.
- Calidad de las costuras.
- Cuidado en el canteado de los pespuntos.
- Calidad y posición de complementos y accesorios.
- Termofijado de la entretela.

##### **Criterio D - Apariencia general**

Se evaluarán los siguientes aspectos subjetivamente:

- Caída y forma de la prenda.
- Limpieza de la prenda.
- Aplicación de los controles de calidad.
- Acabado general (planchado).

### Criterio E - Nivel de dificultad

Se evaluarán los siguientes aspectos subjetivamente:

- Construcción de patrones y modificación de piezas.
- Acabado de la prenda.

### **Procedimiento de evaluación.**

Módulo	Prenda	Tiempo	Criterio	Puntuación	
				Parcial	Total
Módulo I	Vestido de señora	10 horas	Interpretación del diseño	10	100
			Realización del patronaje	20	
			Aprovechamiento del tejido	15	
			Confección	45	
			Apariencia en general	10	
Módulo II	Falda	6 horas	Diseño	10	100
			Realización del patronaje	20	
			Aprovechamiento del tejido	15	
			Confección	45	
			Apariencia en general	10	
			Nivel de dificultad	10	
Módulo III	Colección P/V 2016	4 horas	Creatividad	20	100
			Combinación de colores	10	
			Coordinación de texturas	10	
			Coherencia conceptual	20	
			La prenda es realizable	20	
			La prenda es "ponible"	20	

Antes de la competición, el presidente del jurado explicará el método de evaluación a todos los competidores.

Todos los miembros del jurado deberán evaluar los mismos aspectos para todos los competidores.

Las puntuaciones se establecerán según los criterios establecidos en las especificaciones para la evaluación del apartado anterior.

### **SEGURIDAD Y SALUD**

Requisitos de seguridad específicos que deben ser atendidos: Los cables de alimentación no deben interferir el paso y deben estar adheridos en el suelo y en la mesa.

Es responsabilidad del jurado distribuir toda la normativa de seguridad y salud.

### **MATERIALES Y EQUIPAMIENTO**

En la elaboración de este apartado se tiene en cuenta todos los criterios necesarios para asegurar la sostenibilidad económica de la competición, ajustando las listas de materiales a lo estrictamente necesario para el desarrollo de las pruebas.

**IMPORTANTE:** El 4 de mayo, todos los competidores deberán entregar a la organización la licencia de patronaje que A5 Project Group ha enviado a los centros, para instalarla en los ordenadores de la competición. Los competidores que no la entreguen podrán quedar descalificados.

**Materiales, herramientas y equipamiento que aportan los competidores.**

- Guantes de malla.
- Memoria USB.
- Tiza de sastre.
- Lápices.
- Goma de borrar.
- Barra de pegar.
- Ruedecilla trazadora.
- Dedal.
- Tijeras papel
- Tijeras de tela.
- Reglas.
- Alfileres.
- Abridor de puntadas.
- Guía magnética.
- Agujas de coser a mano
- Paño de plancha.
- Pesas.
- Papel de calco.
- Pegamento o cinta adhesiva.
- Reloj.
- Una selección de herramientas de dibujo (lápices de colores, etc.).
- Reglas para trazado de patrones.
- Bata blanca.
- Caja de herramientas de dibujo.

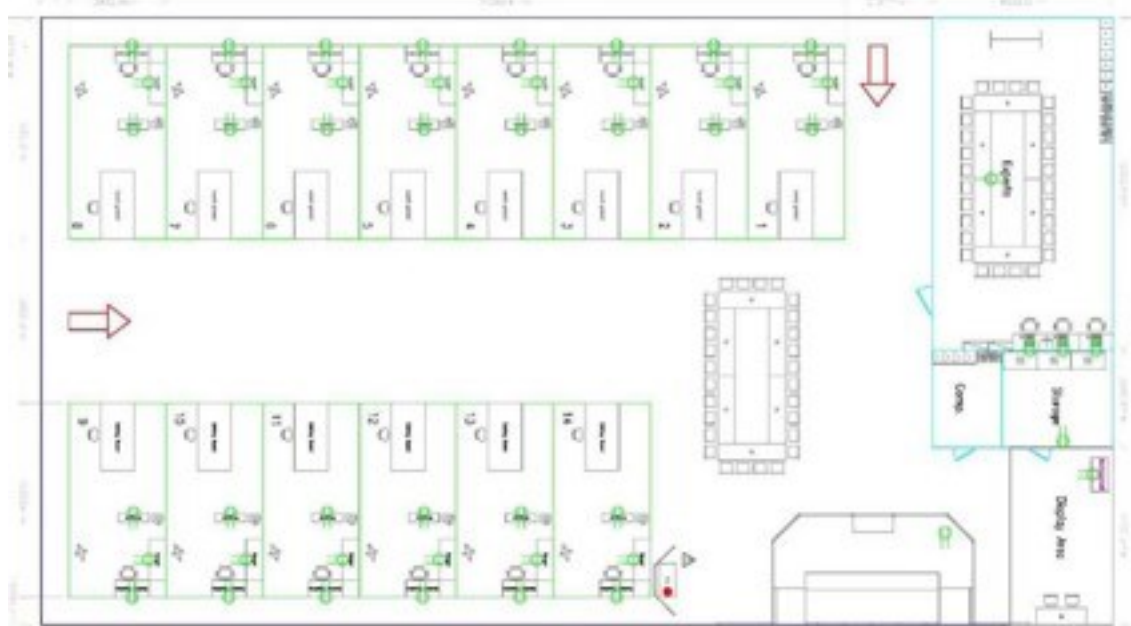
Es obligatorio que cada competidor aporte y utilice correctamente durante la competición **su propio equipo de protección personal**, según las normas de seguridad y salud.

**Materiales, herramientas y equipamiento prohibidos en el área de competición.**

Los competidores no pueden aportar ningún tipo de equipo, tela, cinta, hilos, patrones, apuntes, libros, notas o muestras. Si alguno de éstos se encuentra será retirado antes y durante la competición.

El jurado revisará la caja de herramientas cada día.

## Diseño del área de competición.



## DIFUSIÓN

Para que concurra el mayor número de visitante y la participación de los medios de comunicación se considerarán las siguientes ideas:

- Pantallas de visualización de los trabajos.
- Publicar las descripciones del plan de pruebas.
- Facilitar las actividades que realiza el competidor.
- Informar de los perfiles del competidor.
- Informes diarios del estado de la competición.
- Exposición de trabajos.

## SOSTENIBILIDAD

- Reciclaje.
- Uso de materiales "verdes".
- Utilización del plan de pruebas después de la competición.