

Spainskills

PLAN DE PRUEBAS 2015

31 TECNOLOGÍA DE LA MODA

INTRODUCCIÓN

El objetivo de la competición es la evaluación simultánea, dentro de cada especialidad, del rendimiento de varios concursantes en la realización de las tareas específicas definidas, bajo las mismas circunstancias.

Este proyecto de prueba evaluará al concursante mientras lleva a cabo las siguientes tareas: Técnicas básicas de diseño, patrones, corte, montaje, termofijado y planchado.

El concursante tendrá que:

- Diseñar prendas.
- Crear o adaptar el patrón o marcar, medir y cortar.
- Utilizar varias máquinas industriales de manera eficiente y correcta o terminar algunas partes de la prenda cosiendo a mano.
- Planchar.
- Acabar la prenda.
- Aplicar los controles de calidad.

Este proyecto de prueba está formado por 3 módulos diferentes:

- ✓ Módulo 1: VESTIDO DE VERANO PARA SEÑORA.
Prenda obligatoria / calificación objetiva.
- ✓ Módulo 2: FALDA DE VERANO PARA SEÑORA.
Prenda obligatoria / calificación objetiva.
- ✓ Módulo 3: DISEÑO DE CUATRO LOOKS DE PRIMAVERA VERANO 2016.
Calificación objetiva.

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO Y TAREAS

Módulo 1: CREACIÓN DE UN VESTIDO DE VERANO PARA SEÑORA.

Prenda obligatoria / calificación objetiva.

El tiempo máximo de trabajo para el vestido es de 10 horas.

El competidor recibirá un patrón básico de vestido en soporte informático, con los dibujos técnicos, hojas de instrucciones y las hojas de especificaciones. Tendrá que preparar el patrón, preparar, realizar la marcada y cortar la tela, fusionar algunas partes de la prenda y coser las piezas, utilizando todos los artículos proporcionados.

EL VESTIDO SE EVALUARÁ EN BASE A LOS SIGUIENTES CRITERIOS:

- Patronaje. (Obtención de los patrones del modelo, transformación, industrialización y normalización)
- Corte / diseño de patrón. (Utilización óptima del tejido)
- Medidas. (Medida precisa de la prenda de acuerdo con el patrón del vestido).
- Aspecto general. (Caída y armonía de la prenda).
- Calidad de la prenda. (Pulcritud. Cosido y acabado).

Módulo 2: CREACIÓN DE UNA FALDA DE VERANO PARA SEÑORA.

Prenda obligatoria / calificación objetiva.

El tiempo máximo de trabajo para la falda es de 6 horas.

El competidor recibirá un patrón básico de vestido en soporte informático, con los dibujos técnicos, las hojas de instrucciones y las hojas de especificaciones.

Tendrá que transformar el patrón, preparar, realizar la marcada y cortar la tela, fusionar algunas partes de la prenda y coser las piezas, utilizando todos los artículos proporcionados.

LA FALDA SE EVALUARÁ EN BASE A LOS SIGUIENTES CRITERIOS:

- Patronaje (Obtención de los patrones del modelo, transformación, industrialización y normalización)
- Corte / diseño de patrón. (Utilización óptima del tejido)
- Medidas. (Medida precisa de la prenda de acuerdo con el patrón de la falda).
- Aspecto general. (Caída y forma de la prenda).
- Calidad de la prenda. (Pulcritud de la prenda. Cosido y acabado).

Módulo 3: DISEÑO DE CUATRO PRENDAS (sobre panel de inspiración)

Prenda calificación objetiva.

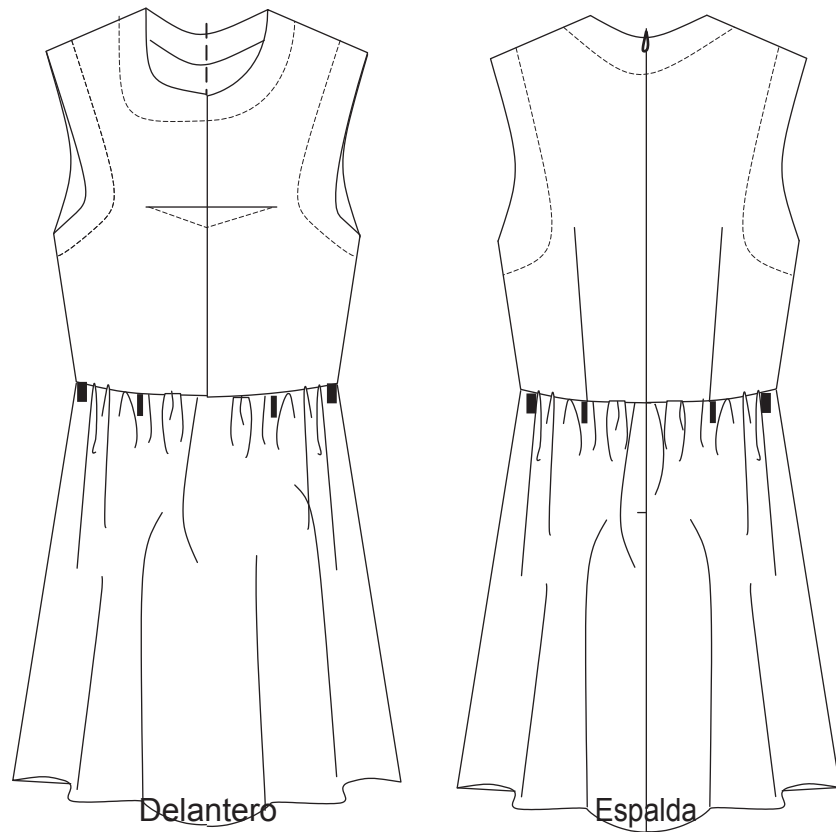
El tiempo máximo de trabajo para los diseños es de 4 horas.

El competidor deberá haber realizado un panel de inspiración previo que le servirá como base para la realización del diseño de cuatro piezas para señora de la temporada primavera-verano 2015, para ello utilizará su caja de herramientas de dibujo. Tendrá que dibujar las prendas sobre figurín y colorear con la técnica que considere más apropiada. También incluirá los diseños planos señalando los detalles.

LOS DISEÑOS SE EVALUARÁN EN BASE A LOS SIGUIENTES CRITERIOS:

- Correspondencia de los diseños con las tendencias de la temporada propuesta.
- Coordinación y adecuación de los colores con la temporada propuesta.
- Coherencia en las texturas elegidas.
- Posibilidad de poder materializar el modelo.
- Aspecto general. (limpieza, colocación).
- Calidad de los dibujos.

Módulo 1



Patronaje, corte y confección de la prenda.

El competidor sobre un patrón base de mujer, transformará y trasladará pinzas y adaptará el patrón al diseño.

Marcará el patrón en la tela y cortará.
Montará y planchará la pieza

DESCRIPCIÓN

Vestido midi, manga a la sisa, pinza horizontal en pecho y falda fruncida en la cintura.

DELANTERO

-Corte vertical en el centro delantero, cuello a la caja y sisa.
Tanto el cuello como la sisa llevan vista entreteladas y remalladas.

- Eliminar pinza de costado y de cintura y trasladar al centro delantero en forma de pinza horizontal.

- Parte inferior irá fruncida al contorno de la cintura. En bajo será remallado y cosido con puntada a máquina a 1 cm.

Largo de la falda 50 cm

- Vistas de cuello y sisa de 4 cm

ESPALDA:

- Pinzas en cintura y corte en el centro espalda con cremallera invisible de 60cm.

COSTURAS:

- Todas las costuras serán de 1cm.

-El vestido va remallado por completo.

- Las vistas del cuello y sisas llevarán punto de carga a 0,25mm

MATERIALES:

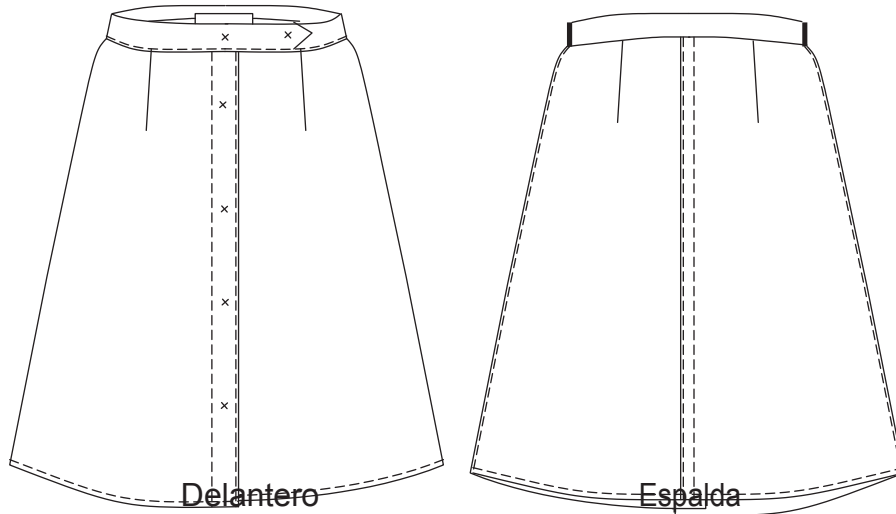
- 1,5 m de popelín de algodón

- 25 cm de entretela de camisería

- 1 cremallera invisible de 60cm a tono del tejido

- Hilo de poliéster

Módulo 2



Patronaje, corte y confección de la prenda.

El alumno creará un patrón base de mujer, transformará y adaptará el patrón al diseño.

Marcará el patrón en la tela y cortará.
Montará y planchará la pieza

DRESCRIPCIÓN

Falda evasé con cinturilla y abertura delantera.

DELANTERO:

- Pinzas de cintura, abertura delantera con vista de 5 cm.
- Cinturillas doble con forma de flecha.
- Corchetes automáticos

ESPALDA:

- Costura montada en la espalda.
- Bajo Vaquero de 1,5 cm

MEDIDAS:

- Largo de falda 50cm
- Ancho de cinturilla 5 cm
- Vista de 4 cm

COSTURAS:

- Todas las costuras serán de 1 cm.
- Las costuras van montadas
- Costura decorativa en la cinturilla, lateral, baja y vista.

MATERIALES:

- 1 m de gabardina de algodón
- 25 cm de entretela de camisería
- 6 corchetes automáticos de 1,5cm de diámetro
- Hilo de poliéster

Módulo 3

Colección Cápsula 4 looks P/V2016

El competidor creará una colección capsula de 4 looks de P/V2016.

Antes hará una búsqueda de tendencias y realizará un moodboard de inspiración. Puede escoger cualquier tema que le inspire.

Dibujara un figurín por cada folio A4 en vertical. En total 4.

Hará las fichas técnicas de cada prenda con dibujo en plano y descripción técnica de cada una de las prendas de los looks.

DESCRIPCIÓN

Creación de una colección capsula de 4 looks

- Colección de P/V2016
- Moodboard de inspiración
- 4 looks completos
- Fichas Técnicas

MATERIALES:

- Papel en A4 en vertical
- Colores, rotuladores, lápices
- Regla
- Tijeras
- Revistas viejas
- Pegamento
- Cartulina A3 para el moodboard de inspiración. (Traer ya hecho)

MODULO 3

El competidor habrá trabajado su panel de inspiración previo a la competición, el cuál le servirá como base para la realización de sus diseños.

La temporada elegida sería PRIMAVERA/ VERANO 2016.

La colección constará de cuatro modelos dibujados sobre un figurín. Los cuatro bocetos deberán poseer un hilo conductor que les confiera identidad dentro de la colección.

Se valorará la coherencia del diseño en relación a la posibilidad real de su materialización, la ergonomía del mismo, la apariencia final, la coordinación entre las cuatro prendas y la originalidad de los bocetos.

Para este trabajo el concursante utilizará su caja personal de dibujo aplicando la técnica que considere adecuada.

En esta prueba se deberán incluir los diseños en plano de las prendas diseñadas, añadiendo los detalles necesarios para que los proyectos pudiesen ser interpretados en una hipotética cadena de producción.

El tiempo máximo para la realización de este módulo es de 4 horas

MATERIAL NECESARIO PARA CADA PARTICIPANTE

Número	Cantidad	Material	Especificación	Características
<u>Módulo I</u> (Vestido)				
1º	1, 50 m	Tejido	Algodón	Peso medio
2º	0, 25 cm	Entretela	Tejido calada	Peso medio
3º	1	Cremallera 60 cm	Invisible	Centro espalda
4º	1 bobina	Hilo	Máquina plana	Para respuntar
5º	4/ 5 bobinas	Hilo	Máquina overlock	
6º	1 bobina	Hilo	Confección a mano	
7º		Papel patrones		
		Etiquetas		
<u>Módulo II</u> (falda)				
1º	1m	Tejido	Algodón	Peso medio
2º	0'25 cm	Entretela	Tejido calada	Peso medio
3º	6	Corchetes automáticos 1,5 cm diámetro		Centro delantero
4º	1 bobina	Hilo	Máquina plana	
5º	5 bobinas	Hilo	Máquina overlock	
6º	1 bobina	Hilo torzal	Máquina plana	Para respuntes
7º		Papel patrones		
<u>Módulo III</u>				
1º		Caja para dibujo del alumno		

PLANIFICACIÓN DE LA COMPETICIÓN

General:

- Una hora antes del comienzo del primer módulo el competidor recibirá las instrucciones de funcionamiento de la competición. Se realizará el sorteo de puestos y probará las máquinas con las que tendrá que trabajar.
- Para el desarrollo del trabajo de los módulos se seguirá el siguiente criterio:
 - El grupo de concursantes se dividirá en dos subgrupos, el primero agrupará a cuatro participantes y el segundo a tres.
 - Para realizar el módulo I se utilizarán 10 horas; las mismas que se contemplan para los módulos II y III unidos.
 - El primer subgrupo comenzará por la realización del módulo I.
 - El segundo subgrupo lo hará por el módulo II y módulo III.
 - En un primer sorteo el competidor deberá elegir el subgrupo al que quiere pertenecer.
 - En el segundo sorteo los participantes elegirán la máquina plana donde van a realizar la prueba de confección.
 - Una vez cumplido el horario establecido para las tareas propuestas en el módulo en el que estén trabajando, los competidores cambiarán al módulo siguiente.

Día 1: Módulo según sorteo:

- Antes de empezar la competición el competidor recibirá el material necesario para el desarrollo del módulo que le corresponda según sorteo.
- Al finalizar el día 1 deberá entregar el trabajo realizado y todo el material que se le haya facilitado.
- Todos los competidores deberán aportar la caja de dibujo desde el primer día.

Día 2: Módulo según sorteo:

- El concursante recogerá su trabajo acabado o inacabado de la jornada anterior y lo terminará en el plazo de las 10 horas totales establecidas para su finalización.
- Pasado el tiempo estimado (10 horas) para la realización de cada grupo de trabajo, el competidor recibirá el material necesario para el desarrollo del siguiente módulo.
- Al finalizar el día 2 deberá entregar el trabajo realizado y todo el material que se les hayan facilitado.

Día 3: Módulo según sorteo:

- El concursante recogerá su trabajo acabado o inacabado de la jornada anterior y lo terminará en el plazo de las 10 horas totales establecidas para su finalización.
- Pasado el tiempo estimado (10 horas) para la realización de cada módulo o grupo de módulos, la tarea se considerará terminada.
- A las 19 horas del día 3 deberá entregar los trabajos terminados o sin terminar para que sean calificados, además de todos los materiales que le hayan sobrado.
- Al finalizar cada uno de los módulos, los componentes serán etiquetados por una persona neutral y se calificarán. El resultado final será el resultado total de los 3 módulos.

INSTRUCCIONES PARA EL COMPETIDOR

- Los competidores deberán utilizar únicamente la tela y los materiales facilitados.
- Los competidores deberán devolver toda la tela y los materiales que les hayan sobrado al término de cada módulo.
- El participante recibirá en soporte USB el patrón de delantero y espalda de la talla 40.
- En el archivo de datos del programa informático que se ha facilitado a los participantes, no tendrá ningún dato anexo que no sea los devenidos por el propio programa.
- El concursante no acapará las máquinas de coser plana, overlock y centro de planchado si realiza una operación diferente a la función de la maquinaria (descoser, cortar, coser a mano, etc.).
- Durante la competición y durante las sesiones de calificación un experto se encargará de realizar fotografías del trabajo de cada competidor. No se permitirán otras fotografías.
- El jurado revisará las cajas de herramientas retirando todos aquellos útiles y herramientas no autorizados.

DEBEN SEGUIRSE EN TODO MOMENTO LAS NORMAS DE SEGURIDAD DEL LUGAR DONDE SE CELEBRA LA COMPETICIÓN.

PROGRAMA DE CALIFICACIÓN

Las calificaciones de los módulos 1 y 2 tendrán un componente objetivo.

Cada módulo se evalúa sobre un total de 100 puntos.

La suma total de las pruebas es de 300 puntos.

Las puntuaciones por criterios son las que se reflejan en el cuadro adjunto.

Calificaciones por criterios

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	

1. PATRONES		CALIFICACIÓN
1.1.	Transformación de los patrones base	5
1.2.	Obtención de los patrones del modelo	5
1.3.	Industrialización (piquetes, marcas, etc.)	5
1.4.	Referenciado interno	3
1.5.	Afinado y corte de los patrones	2
2. MARCADA Y CORTE		CALIFICACIÓN
2.1.	Disposición de los patrones sobre el tejido. Optimización	5
2.2.	Trazado del perfil de los patrones, marcas, etc.	3
2.3.	Corte de la marcada, piquetes, etc.	2
5. ENSAMBLAJE		CALIFICACIÓN
5.1.	Respetar el incremento de costuras de unión y carga	15
5.2.	Regulación de densidad de puntadas	5
5.3.	Ensamblaje de las cremalleras	5
5.4.	Regularidad de los bajos	5
5.5.	Disponer el tejido para sobrehilar respetando normas	5
5.6.	Cosidos a mano (corchetes, remates, etc.)	5
5.7.	Planchado	5

CAJA DE HERRAMIENTAS

Materiales, equipo y herramientas que aportan los concursantes en su caja de herramientas

- 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.

No está permitido que ningún competidor traiga ningún equipo, tela, cinta, hilo, piezas de patrones, patrón base, libros, notas o muestras. Si se encuentra alguno de estos elementos se retirará antes y durante la competición.

El jurado revisará la caja de herramientas cada día.