

Spainskills

Modalidad de competición 31: Tecnología de la moda

Descripción Técnica

Dirección General de Formación Profesional

23/11/2018



Índice

1. Introducción a la modalidad de competición “Tecnología de la Moda”	2
1.1. ¿Quién patrocina la modalidad de competición?.....	2
1.2. ¿Qué hacen estos profesionales?	2
1.3. ¿Qué tecnologías emplean estos profesionales?	3
1.4. ¿En qué consiste la competición?.....	3
1.5. ¿Qué competencias se requieren para el desarrollo de las pruebas?.....	3
1.6. ¿Qué conocimientos se relacionan con el desarrollo de las pruebas?.....	4
2. Plan de Pruebas.	5
2.1. Definición de las pruebas.....	5
2.2. Criterios para la evaluación de las pruebas.	5
2.3. Requerimientos generales de seguridad y salud.....	6
2.3.1. Equipos de Protección Personal	7
2.3.2. Verificación de los equipos y comprobaciones de seguridad.....	7
3. Desarrollo de la competición.....	7
3.1. Programa de la competición.....	7
3.2. Esquema de calificación.....	8
3.3. Herramientas y equipos.....	9
3.3.1. Herramientas y equipos aportados por el/la competidor/a.....	9
3.3.2. Herramientas y equipos aportados por los miembros del Jurado	9
3.4. Protección contra incendios	10
3.5. Primeros auxilios.....	10
3.6. Protocolo de actuación ante una situación de emergencia médica.....	10
3.7. Higiene	10
3.8. Esquema orientativo para el diseño del área de competición	10





1. Introducción a la modalidad de competición “Tecnología de la Moda”.

La modalidad de competición nº 31, denominada Tecnología de la moda consistirá en el desarrollo de un trabajo práctico relacionado con el desarrollo de colecciones, patronaje, estudio de la marcada, corte, confección y acabados de prendas prototipos de acuerdo con una talla base provista por la organización de la competición, que requerirá a los competidores poner en práctica una amplia gama de conocimientos, habilidades y destrezas para demostrar sus competencias durante la competición.

1.1. ¿Quién patrocina la modalidad de competición?

MODA ESPAÑA y A5GROUP patrocinarán la competición de la Modalidad de competición nº31 Tecnología de la moda en su edición de 2019.

1.2. ¿Qué hacen estos profesionales?

Los Técnicos Superiores en Patronaje y Moda están capacitados para:

- Definir y elaborar patrones base, transformaciones y escalados ajustados a los diseños propuestos.
- Participar en el diseño de productos textiles.
- Planificar la confección de productos de textil, piel, calzado y marroquinería y programar la producción industrial de los mismos.
- Determinar las características de los materiales que se deben utilizar en la confección de un producto.
- Organizar los trabajos de elaboración de patrones de productos textiles, de prototipos y muestrarios.
- Gestionar la producción de la confección industrial de productos de textil, piel, calzado y marroquinería.
- Lanzar la producción, gestionando la preparación de los procesos, la elaboración de prototipos y preseres de prueba y el ajuste de las líneas de producción.
- Aplicar las tecnologías de la información y comunicación propias del textil.

Los Técnicos en Confección y Moda están capacitados para:

- Preparar máquinas, equipos y materiales que intervienen en confección y determinar los procesos de confección.
- Cortar tejidos, pieles y otros materiales textiles, a partir del patrón.
- Ensamblar piezas de artículos textiles y de piel.
- Realizar el acabado de prendas y complementos en textil y piel.
- Elaborar patrones para confección a medida de artículos de vestir.
- Realizar el mantenimiento de primer nivel en máquinas y equipos de confección.





1.3. ¿Qué tecnologías emplean estos profesionales?

Para el desarrollo de esta actividad profesional es necesario saber utilizar las siguientes tecnologías:

- Maquinas planas.
- Remalladora.
- Máquinas de cadeneta.
- Botonadoras.
- Ojaladoras.
- Recubridoras.
- Planchas.
- Mesas soplantes y/o aspirantes.
- Maquinaria de corte.
- Equipos de procesos de información (ordenadores)
- Programas de CAD.
- Herramientas de patronaje.
- Plotter.
- Programas de gestión del subsistema de operaciones.

1.4. ¿En qué consiste 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 para

- ***Diseño de una colección.***
- ***Modelaje de una prenda sobre maniquí.***
- ***Estudio de la marcada.***
- ***Corte de materiales.***
- ***Montaje y acabado de un Prototipo.***
- ***Patronaje e industrialización de un modelo.***

1.5. ¿Qué competencias se requieren para el desarrollo de las pruebas?

- Determinar las características de los materiales que se deben utilizar en la confección de un producto, analizando la documentación técnica que define el mismo.
- Participar en el diseño de productos textiles, contribuyendo a la consecución de la viabilidad y competitividad de los mismos.
- Definir y elaborar transformaciones de patrones ajustadas a los diseños.





- Planificar la confección de productos de textil, definiendo los procesos productivos y especificando las técnicas que se deben utilizar.
- Lanzar la producción, gestionando la preparación de los procesos, la elaboración de prototipos.
- Gestionar la producción de la confección industrial de productos de textil, garantizando los ritmos, la calidad y la seguridad laboral y medioambiental de los procesos.
- Asegurar el cumplimiento de normas y medidas de protección ambiental y prevención de riesgos laborales en todas las actividades que se realizan en los procesos de confección industrial.
- Aplicar las tecnologías de la información y comunicación propias del textil, así como mantenerse continuamente actualizado en las mismas.
- Mantener la limpieza y el orden en el lugar de trabajo cumpliendo las normas de competencia técnica y los requisitos de salud laboral.
- Mantener el espíritu de innovación y actualización en el ámbito de su trabajo para adaptarse a los cambios tecnológicos y organizativos de su entorno profesional.

1.6. ¿Qué conocimientos se relacionan con el desarrollo de las pruebas?

- Análisis de materiales aplicados al desarrollo de una colección de prendas.
- Desarrollo del dibujo técnico de una colección de prendas, atendiendo a la coherencia de los modelos, temporalización, así como el público objetivo al que va dirigido y aplicando la iconografía (gráficos técnicos) establecida según las normas ISO 4916.
- Interpretación de un modelo para realizarlo sobre maniquí mediante técnicas de drapeados.
- Transformaciones de patrones base según los requerimientos de un modelo determinado.
- Estudio de la marcada atendiendo al rendimiento de ésta, con el fin de optimizar materiales.
- Corte de materiales atendiendo a las normas de seguridad laboral para prevenir los riesgos propios de esta actividad profesional.
- Confección de prototipos, atendiendo a unos mínimos de calidad establecidos por la industria, respetando las normas de seguridad laboral para prevenir los riesgos propios de esta actividad profesional.
- Acabados de prendas de vestir según los requerimientos de la industria.





2. Plan de Pruebas.

2.1. Definición de las pruebas.

El competidor deberá proyectar una colección de prendas de vestir (en papel), realizar un modelaje de tejido con la finalidad de reproducir un modelo proporcionado por la competición, realizar el estudio de la marcada con los patrones de una prenda provistos por la organización, corte de dichos patrones en tejido, confección y acabado de esta prenda, y transformar unos patrones base acorde a un modelo que cada competidor diseñe, estudio de la marcada, corte, confección y acabado de prendas, utilizando de manera segura los recursos suministrados por la organización y las herramientas y materiales permitidos.

Para ello, de acuerdo con las competencias necesarias y con los conocimientos relacionados, el trabajo práctico que se proponga requerirá, desplegar las siguientes actividades:

- **Módulo 1:** Estudio de la marcada, corte, confección y acabados de una prenda de vestir determinada por la organización.
- **Módulo 2:** Proyectar una colección acorde a unos tejidos provistos por la organización, para un público y temporadas determinados.
- **Módulo 3:** Recrear una prenda sobre maniquí utilizando la técnica de modelaje.
- **Módulo 4:** Patronaje, estudio de la marcada, corte, confección y acabados de una prenda de vestir diseñada por el competidor según unos requisitos establecidos por la organización.

El Plan de Pruebas se presentará impreso a los competidores, incluyendo todas las especificaciones que se necesiten para su desarrollo.

El Plan de Pruebas incluirá, al menos, los siguientes apartados:

- Descripción de los módulos de los que consta el Plan de Pruebas.
- Programación de la competición.
- Criterios de evaluación de cada módulo.
- Sistema de calificación.
- Momento de la evaluación de los módulos.

2.2. Criterios para la evaluación de las pruebas.

(El plan de pruebas irá acompañado de los correspondientes criterios de calificación basados en los siguientes criterios de evaluación)





Criterios de evaluación		
A	Criterio 1: Estudio de la marcada	Cada competidor distribuirá los patrones provistos por la organización en un área de marcada limitada por el ancho de la tela, intentando disminuir al máximo el consumo de materiales y por tanto aumentando al máximo la optimización de tejido.
B	Criterio 2: Corte de materiales	Cada competidor cortará las piezas siguiendo los perfiles de éstas sin desviarse de las líneas de corte. Manteniendo un corte limpio y nítido.
C	Criterio 3: Confección de prototipos	Cada competidor confeccionará un prototipo de cada modelo atendiendo las especificaciones técnicas y respetando los mínimos de calidad establecidos por la industria.
D	Criterio 4: Acabados	Cada competidor planchará y hará las operaciones de acabados pertinentes para dejar la prenda lista para presentar en mercado.
E	Criterio 5: Proyección de colección	Cada competidor desarrollará una colección de prendas de vestir en papel acorde a un público y temporada determinados. Siendo estas prendas coherentes entre sí.
F	Criterio 6: Transformación de patrones base	Cada competidor realizará las transformaciones necesarias según los requerimientos de cada modelo.
G	Criterio 7: Industrialización de patrones	Cada competidor industrializará los patrones atendiendo a las especificaciones técnicas de la industria textil.
H	Criterio 8: Modelaje	Cada competidor realizará el modelaje de una prenda determinada sobre maniquí siguiendo las instrucciones aportadas por la organización, debiendo ser igual en medidas, formas, etc.

2.3. Requerimientos generales de seguridad y salud

Cada competidor deberá trabajar con el máximo de seguridad, aplicando las medidas de seguridad en máquinas y herramientas y empleando los equipos de protección individual (EPI) correspondientes, tales como calzado cerrado de suela de goma, cabello recogido, en caso de tener pelo largo, protecciones auditivas (opcionales), dedos.

Quedan prohibidos el uso de colgantes, pulseras, anillos y pendientes que puedan dar lugar a cualquier situación de riesgo laboral.

Los competidores deberán estar familiarizados con las instrucciones de seguridad presentes en la Ley de Prevención de Riesgos Laborales sobre todo en lo concerniente a los riesgos derivados de la práctica laboral en el Sector Textil, Confección y Piel. Velará por tener una buena higiene postural para evitar riesgos tales como enfermedades dorso-lumbares. No tirará residuos que puedan ocasionar





tropiezos o resbalones. Beberá agua de manera periódica para evitar cuadros de deshidratación.

2.3.1. Equipos de Protección Personal

Los concursantes deben de emplear el siguiente equipo de protección personal:

- Ropa de trabajo que permita la libertad de movimiento, pero que no sea excesivamente holgada para evitar atrapamientos y accidentes.
- Bata blanca multi bolsillos.
- Dedal.
- Calzado plano, cerrado y con suela de goma.

2.3.2. Verificación de los equipos y comprobaciones de seguridad

El jurado de la modalidad de competición vigilará y garantizará la seguridad del funcionamiento de las máquinas y se encargará de:

- Proporcionar a los competidores los complementos (prensa telas, hilos, etc.) que les permitan desarrollar la competición con normalidad.
- Realizará los ajustes necesarios para que las máquinas funcionen con normalidad.
- Coordinará las operaciones de mantenimiento de la maquinaria.

3. Desarrollo de la competición

3.1. Programa de la competición

La competición se desarrollará a lo largo de tres jornadas, dividida en módulos para facilitar su ejecución y evaluación, de acuerdo con el siguiente programa. **(El siguiente esquema se presenta SOLAMENTE A MODO DE EJEMPLO)**

Módulo: Descripción del trabajo a realizar	Día 1	Día 2	Día 3	horas
Módulo I: Elaboración de una prenda diseñada por SPAINSKILLS	8			8
Módulo II: Proyección de una colección		2		2
Módulo III: Modelaje sobre maniquí.		3		3
Módulo IV: Elaboración de una prenda diseñada por el competidor.		3	7	10
TOTAL	8	8	7	23

Cada día al comienzo de la competición, el jurado informará a los competidores sobre las tareas a realizar y los aspectos críticos de las mismas. En esta información se incluirán obligatoriamente los equipos que necesiten ser contrastados con los del jurado, si procede.





3.2. Esquema de calificación

Para la evaluación de cada uno de los módulos se aplicarán criterios de calificación de acuerdo con el siguiente esquema:

Criterios de evaluación	Módulos				
	I	II	III	IV	
A Criterio 1: Estudio de la marcada	10	0	0	0	10
B Criterio 2: Corte de materiales	4	0	0	3	7
C Criterio 3: Confección de prototipos	10	0	0	10	20
D Criterio 4: Acabados	4	0	0	4	8
E Criterio 5: Proyección de colección	0	15	0	0	15
F Criterio 6: Transformación de patrones base	0	0	0	15	15
G Criterio 7: Industrialización de patrones	0	0	0	10	10
H Criterio 8: Modelaje	0	0	15	0	15
TOTAL	28	15	15	42	100

Criterio A. Para valorar este criterio se medirá tanto la optimización de tejido, como el correcto posicionamiento de los patrones, así como la optimización del tiempo.

Criterio B. Se valorarán la limpieza y dimensiones de las piezas cortadas.

Criterio C. En este criterio se valorará la regularidad de las uniones, aberturas, bajos, que estén hechos atendiendo a las especificaciones técnicas oportunas, acordes a los cánones de la industria textil.

Criterio D. Se valorará el planchado y la presentación de la prenda sobre maniquí, así como algunas operaciones de costura manual si fuese necesario.

Criterio E. Se valorará limpieza en el trazado y presentación. Coherencia entre prendas. Coherencia de los modelos con el público objetivo. Coherencia de la colección. Correcto uso de los símbolos de costura y demás iconografía que permitan aclarar todas las especificaciones técnicas pertinentes a cada modelo. Vestibilidad de las prendas.

Criterio F. En este apartado se valorará que las transformaciones de los patrones base dados sean acordes a las formas del modelo diseñado por los competidores. Se comprobarán recorridos. También se valorarán la complejidad de estas transformaciones.

Criterio G. Los puntos que se valorarán serán el correcto nombramiento de las piezas y el marcaje de referencias externas e internas acordes a líneas de aplomo, posicionamiento de componentes, la posición del hilo y la correcta agregación de los márgenes de costura, bajos, etc.





3.3. Herramientas y equipos.

3.3.1. Herramientas y equipos aportados parel/la competidor/a.

Los participantes podrán llevar consigo las herramientas/equipos que se indican a continuación:

- Lápiz.
- Bolígrafo de tinta azul (quedan prohibidos los bolígrafos termo-borrables y los borrables por fricción)
- Reglas.
- Plantillas curvas y círculos.
- Escuadra.
- Cartabón.
- Goma.
- Rotuladores calibrados 0.2, 0.4 y 0.8 de tinta negra.
- Tijeras de papel.
- Tijeras Shears.
- Tijeras de bordar.
- Snips.
- Abre ojales.
- Pesas.
- Alfileres.
- Acerico.
- Jabón de sastre claro y oscuro.
- Cinta al bias de algodón negra (5m).
- Aguja de coser a mano.
- Dedal.
- Pinzas de enhebrado.
- Aguja de coser a mano (absténganse de traer hilos)
- Dedal.
- Bata blanca multibolsillos.
- Cinta métrica.
- Calzado plano cerrado con suela de goma.

Los equipos/herramientas que aporte el competidor serán revisados por los miembros del jurado y/o coordinador al comienzo de las jornadas de trabajo.

3.3.2. Herramientas y equipos aportados por los miembros del Jurado

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





3.4. Protección contra incendios

En la zona de la competición se colocaran extintores portátiles que deben de ser fácilmente visibles, accesibles y estarán señalizados.

3.5. Primeros auxilios

En la zona de competición habrá de forma permanente un kit de primeros auxilios.

3.6. Protocolo de actuación ante una situación de emergencia médica.

En la zona de competición habrá de forma visible un cartel en el que vendrá especificado el protocolo de actuación en caso de emergencia médica.

3.7. Higiene

Se mantendrá el espacio de trabajo en todo momento limpio, sin residuos en el suelo que puedan ocasionar resbalones, tropiezos, caídas o accidentes en las máquinas.

El competidor se responsabilizará de mantener su área de trabajo en perfectas condiciones.

3.8. Esquema orientativo para el diseño del área de competición

