

MINISTERIO DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL Y DEPORTES



**Modalidad de competición 31:
Tecnología de la moda
Descripción Técnica**

SECRETARÍA GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

COORDINADORA TÉCNICA: Laura Tristante Soler

Índice

1. Introducción a la Modalidad de competición Tecnología de la moda	2
1.1. Número de competidores por equipo.	2
1.2. ¿Quién patrocina la Modalidad de competición?.....	2
1.3. ¿Qué hacen estos profesionales?	2
1.4. ¿Qué tecnologías emplean estos profesionales?.....	3
1.5. ¿En qué consiste la competición?	3
1.6. ¿Qué competencias se requieren para el desarrollo de la prueba?	4
1.7. ¿Qué conocimientos se relacionan con el desarrollo de la prueba?	4
2. Plan de la Prueba.	6
2.1. Definición de la prueba.	6
2.2. Requerimientos generales de seguridad y salud.....	8
2.2.1. Equipos de Protección Personal.....	8
2.2.2. Verificación de los equipos y comprobaciones de seguridad.....	9
3. Desarrollo de la competición.....	9
3.1. Programa de la competición.	9
3.2. Esquema de calificación.	10
3.3. Herramientas y equipos.....	12
3.3.1. Herramientas y equipos aportados por el competidor.	12
3.3.2. Herramientas y equipos aportados por los miembros del Jurado.....	14
3.3.3. Herramientas y equipos con riesgos especiales.	14
3.4. Protección contra incendios.....	14
3.5. Primeros auxilios.	14
3.6. Protocolo de actuación ante una situación de emergencia médica.....	14
3.7. Higiene.....	14
3.8. Esquema orientativo para el diseño del área de competición.	16



1. Introducción a la Modalidad de competición Tecnología de la moda

La modalidad de competición número 31, denominada Tecnología de la moda, consistirá en el desarrollo de un trabajo 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. Número de competidores por equipo.

En este skill, los competidores participarán de manera individual.

1.2. ¿Quién patrocina la Modalidad de competición?

Las empresas **J. PUJOL MAQUINARIA Y CONFECCIÓN, SA, A5 PROJECT GROUP INGENIERÍA Y SISTEMAS, SL** y **METALÚRGICA FOLCH, SL** y la asociación **MODA ESPAÑA** patrocina la competición de la modalidad número 31 Tecnología de la Moda en su edición de 2026.

1.3. ¿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 preseries 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.

1.4. ¿Qué tecnologías emplean estos profesionales?

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

- Maquinas planas.
- Remalladora.
- Máquinas de cadena.
- 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

1.5. ¿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:

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



1.6. ¿Qué competencias se requieren para el desarrollo de la prueba?

- 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 textiles, definiendo los procesos productivos y especificando las técnicas que se deben utilizar.
- Lanzar la producción, gestionando la preparación de los procesos y la elaboración de prototipos.
- Gestionar la producción de la confección industrial de productos textiles, 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.
- Conocimiento de lenguaje técnico específico de la especialidad en lengua extranjera (inglés).

1.7. ¿Qué conocimientos se relacionan con el desarrollo de la prueba?

- 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 drapeado.
- Transformaciones de patrones base según los requerimientos de un modelo determinado.



GOBIERNO
DE ESPAÑA

MINISTERIO
DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL
Y DEPORTES



- 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.
- Lenguaje técnico específico de la especialidad en lengua extranjera (inglés).



Cofinanciado por
la Unión Europea

DESCRIPCIÓN TÉCNICA SPAINSKILLS 2026_Modalidad 31 Tecnología de la moda



2. Plan de la Prueba.

2.1. Definición de la prueba.

El competidor deberá proyectar una colección de prendas de vestir (en papel), reproducir un modelo proporcionado por la competición sobre un maniquí utilizando solo tejido y alfileres, 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/a 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 A: Estudio de la marcada, corte, confección y acabados de una prenda de vestir determinada por la organización.

MÓDULO B: Proyectar una colección acorde a unos tejidos provistos por la organización, para un público y temporadas determinados, para ello los competidores deberán tener en cuenta las características del tejido y el público objetivo.

MÓDULO C: Recrear una prenda sobre maniquí utilizando tejido y alfileres.

MODULO D: Patronaje, estudio de la marcada, corte, confección y acabados de una prenda de vestir diseñada por el/la competidor/a según unos requisitos establecidos por la organización.

El plan de pruebas consiste en unos proyectos modulares que ejecutarán los/las competidores/as durante el tránscurso de la competición.

El plan de pruebas se presentará impreso a los/las competidores/as, 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





Al inicio de cada módulo, los/las competidores/as dispondrán de 30 minutos para comprobar los materiales entregados por la organización para la realización de la prueba. Tejidos (manchas, desperfectos, etc) y fornitoras (rotura, deterioro, mal funcionamiento, etc). Si hay algún desperfecto o no funciona correctamente, se podrá pedir la sustitución. Pasado este tiempo, no se realizará ningún cambio.

El patronaje, el estudio de la marcada y la marcada, se realizarán digitalmente mediante el programa de patronaje ofrecido por el patrocinador A5 Grupo.

Si el daño producido en los materiales y fornitoras o extravío de los mismos es responsabilidad del competidor/a en ningún caso, se sustituirá o se proporcionará más material. Tampoco se devolverá el posible tiempo que se haya perdido.

Durante el horario de competición, el/la competidor/a solo podrá comunicarse con el jurado o coordinadora, en ningún caso con su tutor/a ni con ninguna persona ajena.

Criterios para la evaluación de la prueba:

Criterios de evaluación		
1	Estudio de la marcada	Cada competidor/a 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.
2	Corte de materiales	Cada competidor/a cortará las piezas siguiendo los perfiles de éstas sin desviarse de las líneas de corte. Manteniendo un corte limpio y nítido.
3	Confección de prototipos	Cada competidor/a confeccionará un prototipo de cada modelo atendiendo las especificaciones técnicas y respetando los estándares de calidad establecidos por la industria.
4	Acabados	Cada competidor/a planchará y hará las operaciones de acabados pertinentes para dejar la prenda lista para presentar en mercado. Si la prenda no queda perfectamente colocada sobre el maniquí, habrá ítems de este apartado no se evaluarán.
5	Proyección de una colección	Cada competidor/a desarrollará una colección de prendas de vestir en papel acorde a un público y temporada determinados. Siendo estas prendas coherentes entre sí.
6	Transformación de patrones base	Cada competidor/a realizará las transformaciones necesarias según los requerimientos de cada modelo.
7	Industrialización de patrones	Cada competidor/a industrializará los patrones atendiendo a las especificaciones técnicas de la industria textil.





Criterios de evaluación		
8	Drapping	Cada competidor/a recreará una prenda determinada sobre maniquí siguiendo las instrucciones aportadas por la organización, debiendo ser igual en medidas, formas, etc.
9	Lenguaje técnico	Cada competidor/a utilizará lenguaje técnico en lengua extranjera (inglés) para nombrar patrones, así como para añadir especificaciones en la proyección de la colección.
10	Seguridad y limpieza	Cada competidor/a deberá respetar de las normas de seguridad, el uso adecuado de los EPIs y el seguimiento de buenas prácticas durante la realización de las tareas.

2.2. Requerimientos generales de seguridad y salud.

Cada competidor/a deberá trabajar con el máximo de seguridad, aplicando las medidas de seguridad en máquinas y herramientas y empleando los EPIs correspondientes, tales como calzado cerrado con suela de goma, cabello recogido en caso de tenerlo largo, uñas cortas (las uñas naturales o postizas largas deberán cortarse al ras del dedo), protecciones auditivas (opcionales) y dedales.

La ropa deberá llevarse ajustada de tal forma que no entre en contacto con las partes rotativas de las máquinas ni con el material que se vaya a trabajar. Queda prohibido el uso de gorras, pañuelos o elementos colgantes, así como pulseras, anillos y pendientes que puedan dar lugar a cualquier situación de riesgo laboral.

Para ello, 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. Deberán velar por mantener una buena higiene postural para evitar riesgos tales como enfermedades dorso-lumbares, no tirar residuos que puedan ocasionar tropiezos o resbalones y beber agua de manera periódica para evitar cuadros de deshidratación.

2.2.1. Equipos de Protección Personal.

Los concursantes deben 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 multibolsillos (no delantales ni otros enseres)
- Dedal
- Calzado plano, cerrado y con suela de goma



- Protecciones auditivas (optativas)

2.2.2. 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.
- Realizar los ajustes necesarios para que las máquinas funcionen con normalidad.
- Coordinar las operaciones de mantenimiento de la maquinaria.

Los/las competidores/as el día de la familiarización recibirán formación sobre el uso de las máquinas y equipos que se utilizarán durante la competición.

Los/las competidores/as no utilizarán ninguna máquina/equipo/herramienta sin haber resuelto todas las dudas sobre su funcionamiento.

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 y condiciones de evaluación son orientativos y se presentan SOLAMENTE A MODO DE EJEMPLO. Podrán variar en función del Plan de Pruebas final.**)

Módulo: Descripción del trabajo a realizar	Día 1	Día 2	Día 3	horas
Módulo A: Elaboración de una prenda diseñada por Spainskills	8			8
Módulo B: Proyección de una colección		2		2
Módulo C: Modelaje sobre maniquí		2		2
Módulo D: Elaboración de una prenda		3	5	8





TOTAL	8	7	5	20
-------	---	---	---	----

Cada día al comienzo de la competición, el jurado informará a los/las competidores/as 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 miembros del jurado, si procede.

Los competidores comunicarán al jurado la finalización de determinadas tareas para que este realice las verificaciones correspondientes y autorice el paso a la siguiente.

El jurado proporcionará información acerca del plazo límite para la finalización de los módulos y su evaluación, así como del momento en que se puede iniciar el siguiente módulo.

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 aproximadamente:

	Criterios de evaluación	Módulos				Total
		A	B	C	D	
1	Estudio de la marcada	10	0	0	0	10
2	Corte de materiales	3	0	0	3	6
3	Confección de prototipos	10	0	0	10	20
4	Acabados	3	0	0	3	6
5	Proyección de una colección	0	13	0	0	13
6	Transformación de patrones base	0	0	0	15	15
7	Industrialización de patrones	0	0	0	5	5
8	Draping	0	0	14	0	14
9	Lenguaje técnico	0	2	0	4	6
10	Seguridad y limpieza	2	0	1	2	5





		TOTAL	28	15	15	42	100
--	--	-------	----	----	----	----	-----

Criterio 1. Para evaluar este criterio, se medirá tanto la optimización del tejido como el correcto posicionamiento de los patrones, así como la optimización en el uso del tiempo.

Criterio 2. Al evaluar este criterio, se considerará la limpieza y las dimensiones de las piezas cortadas.

Criterio 3. En la valoración de este criterio, se evaluará la regularidad de las uniones, aberturas y bajos, asegurándose de que estén realizados de acuerdo con las especificaciones técnicas pertinentes y en consonancia con los estándares de la industria textil.

Criterio 4. Al valorar este criterio, se examinará el planchado, el repaso de hilos sueltos, los daños y manchas en el tejido y la presentación de la prenda en el maniquí, así como cualquier operación de costura manual si fuese necesaria. En la valoración de este criterio si la pieza no queda correctamente colocada sobre el maniquí, no se evaluará ni el planchado ni la presentación de la prenda sobre el maniquí.

Criterio 5. En la evaluación de este criterio, se considerará la limpieza en el trazado y presentación, la coherencia entre prendas, la adecuación de los modelos al público objetivo y la coherencia de la colección. También se evaluará el uso correcto de símbolos de costura y demás iconografía para aclarar las especificaciones técnicas de cada modelo, así como la vestibilidad de las prendas.

Criterio 6. En la valoración de este criterio, se evaluará si las transformaciones de los patrones base dados son adecuadas a las formas del modelo diseñado por los/las competidores/as. Se comprobarán los recorridos y se considerará la complejidad de estas transformaciones.

Criterio 7. Al evaluar este criterio, se prestará atención al correcto nombramiento de las piezas y al marcaje de referencias externas e internas, asegurándose de que estén acordes con las líneas de aplomo, el posicionamiento de componentes, la dirección del hilo y la correcta agregación de márgenes de costura, bajos, etc.

Criterio 8. Al valorar este criterio, se examinará el correcto uso de los alfileres, los cortes aplicados al modelo en el maniquí, así como las dimensiones y la forma de la prenda. También se evaluará el sentido del hilo de cada una de las piezas que compongan el modelo.





Criterio 9. En la valoración de este criterio, se considerará el correcto uso del vocabulario en la lengua extranjera (inglés) para nombrar los modelos, patrones y prendas.

Criterio 10. Al evaluar este criterio se tendrá en cuenta la no utilización de alguno de los EPIs obligatorios, la utilización incorrecta de herramientas, que será penalizado de acuerdo al Plan de pruebas.

Todas las herramientas y utensilios deberán estar recogidos al finalizar la jornada. Las máquinas y equipos se deberán apagar cuando no se utilicen.

La presencia de suciedad en el suelo (papel de patrones, tejidos, etc) que pueda interferir con el correcto funcionamiento de la prueba, también será considerado.

3.3. Herramientas y equipos.

3.3.1. Herramientas y equipos aportados por el competidor.

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 (de sastre o modista)
- Tijeras de bordar
- Tijeras eléctricas. (opcionales)
- Snips (cortahilos)
- Abre ojales
- Pesas
- Alfileres (en cantidad suficiente)
- Acerico
- Guía magnética
- Jabón de sastre claro y oscuro



- Cinta para enmascarar el maniquí (mínimo 1 color (negro), pudiéndose traer otro color (distinto al negro) para poder marcar formas el día de la prueba)
- Dedal
- Aguja de coser a mano (absténganse de traer hilos)
- Cinta métrica
- Rodillo para eliminar pelusas
- Bata blanca multibolsillos (no delantales ni otros enseres)
- Calzado plano cerrado con suela de goma

*son para realizar el dibujo técnico, no para patronaje.

Los equipos/herramientas que aporte el competidor serán revisados por los miembros del jurado o coordinadora al comienzo de las jornadas de trabajo y siempre que se considere oportuno. Durante la competición, no se podrán entrar equipos/herramientas sin autorización del jurado o coordinadora.

Todos los equipos/herramientas que no se encuentren en esta lista, no se podrán utilizar, serán retirados y guardados por la organización y devueltos al finalizar la competición.

Todos los equipos/herramientas se tendrán que llevar al stand el día de la familiarización.

En el caso que el/la competidor/a no disponga de alguna de las herramientas o equipos que debe de aportar, se intentará subsanar, si es posible, pero en ningún caso se interrumpirá la competición ni se recuperará el posible tiempo perdido.

El encintado del maniquí para el drapping se realizará el día de la familiarización. Los/las competidores/as que no puedan encintar el día de la familiarización, lo tendrán que hacer el día de la prueba dentro de las horas que tengan para realizarla, no se permitirá hacerlo en ningún otro momento. El maniquí se tendrá que encintar con cinta de enmascarar negra, pudiéndose marcar formas sobre el maniquí el día de la prueba con un color distinto, en ningún caso se permitirá marcar formas con cinta de enmascarar negra.



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.

3.3.3. Herramientas y equipos con riesgos especiales.

Los/las competidores/as deberán tener especial cuidado con la plancha, con el vapor y posibles quemadas. También con que no caiga al suelo. No se podrán llenar los calderines de agua sin pedir permiso al jurado o a la coordinadora.

No se podrá realizar ningún cambio de pata o de aguja con la máquina encendida.

En ningún caso se podrán manipular los elementos de seguridad de las máquinas para inutilizarlos.

3.4. Protección contra incendios.

En la zona de la competición se colocarán extintores portátiles que estarán 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.





GOBIERNO
DE ESPAÑA

MINISTERIO
DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL
Y DEPORTES



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



Cofinanciado por
la Unión Europea

DESCRIPCIÓN TÉCNICA SPAINSKILLS 2026_Modalidad 31 Tecnología de la moda

3.8. Esquema orientativo para el diseño del área de competición.

