



Andalucía**Skills**

DESCRIPCIONES TÉCNICAS

31. TECNOLOGÍA DE LA MODA

Índice

1. INTRODUCCIÓN	3
2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE LA MODALIDAD DE COMPETICIÓN	3
3. INSTRUCCIONES GENERALES PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETICIÓN	3
4. COMPETENCIAS REQUERIDAS	4
5. REQUISITOS PARA PARTICIPAR	5
6. PLAN DE PRUEBAS	5
7. CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA COMPETICIÓN.....	8
8. EQUIPOS Y MATERIALES QUE DEBEN APORTAR LOS COMPETIDORES.....	8
9. REQUISITOS ESPECÍFICOS DE SEGURIDAD Y SALUD.....	10
10. JURADO.....	11
11. OTROS.....	11

1. INTRODUCCIÓN

La competición consistirá en el desarrollo de varios procesos prácticos relacionados con el desarrollo del diseño, patronaje, estudio de marcada, corte, confección y acabados de una prenda de acuerdo a un patrón base provisto 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.

2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE LA MODALIDAD DE COMPETICIÓN

La modalidad de competición de “Tecnología de la moda” tiene como objetivos los siguientes:

- Promocionar y potenciar la Formación Profesional.
- Estimular al alumnado de Formación Profesional en su rendimiento académico y profesional.
- Reconocer y estimular la labor del profesorado en los centros educativos de formación profesional. Colaborar en su actualización científico-técnica.
- Potenciar la relación entre los centros educativos y las empresas.
- Proporcionar un punto de encuentro para el alumnado, los profesionales y las empresas de este sector.
- Seleccionar al alumno/a que representará en esta modalidad a la comunidad autónoma de Andalucía en el siguiente Campeonato Nacional de Formación Profesional SpainSkills que convoque el Ministerio de Educación y Formación Profesional.

3. INSTRUCCIONES GENERALES PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETICIÓN

- La competición se realizará en 4 sesiones repartidas en dos días: miércoles 25 de octubre y jueves 26 de octubre.
- Los competidores dispondrán de una hora aproximadamente el día de la presentación para familiarizarse con la zona de competición.

- Los competidores antes de cada sesión de competición dispondrán de 15 minutos aproximadamente para revisar junto con su tutor el plan de prueba de esa sesión y las herramientas y materiales necesarios para llevar a cabo la prueba.
- No se podrán utilizar materiales ni herramientas no autorizados.
- Durante la competición está totalmente prohibido el uso de dispositivos informáticos como teléfonos móviles, smartwatch, tablets, etc.
- El competidor tiene prohibido hablar o comunicarse con su tutor/a o público durante el desarrollo de la competición, para cualquier duda o consulta debe dirigirse a la experta del Skills.
- Durante el desarrollo de la competición el jurado podrá, en caso necesario, modificar parte del Proyecto Inicial. El jurado previa consulta con el experto de la especialidad y los tutores correspondientes, establecerá dichas modificaciones, detallándolas y justificándolas por escrito, e informando a los competidores en tiempo y forma para asegurar el principio de transparencia, equidad e igualdad de oportunidades entre los mismos.
- Una vez finalizada la competición, el experto redactará una Memoria Final en la que se recogerán incidencias, resultados, conflictos y aspectos a mejorar en competiciones futuras.

4. COMPETENCIAS REQUERIDAS

El alumnado competidor debe reunir una serie de competencias básicas necesarias para completar el Plan de Pruebas de esta especialidad:

- Diseñar una colección de prendas de vestir acorde al público objetivo y temporada.
- Analizar las fases del proceso de elaboración de la prenda, relacionándolas con las características del producto final, para determinar las operaciones que se deben ejecutar.
- Seleccionar útiles, herramientas y accesorios, así como preparación de las máquinas, equipos y materiales necesarios para el desarrollo de la prenda.
- Transformar patrones base según los requerimientos del modelo diseñado.
- Realizar la marcada, estudiando la distribución de los patrones, para optimizar el consumo de tejidos.
- Realizar el proceso de corte de materiales.
- Conocer los procesos de ensamblaje, identificando los procedimientos y materiales de unión, para ensamblar productos textiles.

- Analizar las técnicas de acabado, relacionándolas con las características del producto, para realizar el acabado de la prenda.
- Aplicar los procedimientos y las medidas preventivas de riesgos laborales y protección ambiental durante el proceso.
- Mantener el material, equipos e instalaciones en óptimas condiciones para su utilización.

Se espera que el competidor/a tenga conocimientos teóricos básicos relativos a:

- Dibujo artístico y dibujo técnico.
- Patronaje.
- Corte.
- Confección.

Se espera que el competidor/a tenga conocimientos prácticos relativos a:

- Técnicas de dibujo.
- Técnicas de patronaje.
- Técnicas de corte.
- Técnicas de confección.
- Técnicas de acabados en confección.
- Técnicas de costura manual.

5. REQUISITOS PARA PARTICIPAR

Los requisitos para participar son los establecidos en el apartado quinto de la Resolución de 11 de octubre de 2021, de la Dirección General de Formación Profesional por la que se convoca el Campeonato Autonómico de Formación Profesional AndalucíaSkills 2022-2023.

6. PLAN DE PRUEBAS

La competición consiste en la demostración y valoración de las competencias propias de esta especialidad a través de varios ejercicios prácticos que pondrán de manifiesto la preparación de los competidores para ejecutarlos.

El plan de prueba se presentará impreso a los competidores, incluyendo todas las especificaciones que se necesiten para su desarrollo, e 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 prueba/módulo.
- Sistema y criterios de calificación.

Durante la competición se juzgarán las siguientes áreas:

- Dibujo artístico.
- Ficha técnica.
- Transformación de patrón base.
- Estudio de marcada y corte.
- Confección con maquinaria industrial.
- Confección manual de alguna parte de la prenda.
- Planchado y presentación final.

Antes del comienzo de la competición se concederán 45 minutos para leer y familiarizarse con el proyecto y la escala de puntuación.

El proyecto está formado por dos Test diferentes:

TEST 1: ELABORACIÓN DE UN LOOK DE VESTIR

Se habrá de crear un look con dos prendas, una prenda superior y una falda. Se realizará un dibujo artístico coloreado de frente y de espalda.

Debe describirse de manera técnica cada prenda para la comprensión de las mismas.

Este look tendrá por inspiración un tejido que se facilitará al inicio de la prueba.

Los tipos de mercado posibles de elección serán los siguientes:

- Mercado medio, con calidad buena.
- Alta costura, alta calidad.

Las temporadas para las que realizará los diseños pueden ser:

- Primavera/verano.
- Otoño/invierno.

La técnica de color a emplear, así como el tipo de mercado y la temporada serán a elección de las personas competidoras.

TEST 2: ELABORACIÓN DE UNA FALDA DE SEÑORA.

El competidor/a realizará del proceso de patronaje, corte, confección y acabados de la falda diseñada de acuerdo a unas características resultantes de un sorteo.

La falda debe tener obligatoriamente estas características.

- Falda.
- Prenda forrada.
- Recorrido del bajo mínimo 200 cm.
- Cremallera.
- Corchete (si la falda tiene vistas) o botón de presión (si la falda tiene cinturilla).
- La falda no debe estar cerrada con el forro, debe poderse acceder al interior.
- Doblado del bajo mínimo de 2cm.
- No está permitido bordes de tejido sin terminar.

A las anteriores, se añadirán las que resulten del sorteo, siendo los criterios a sortear los siguientes:

- Criterio 1: Falda corta (40cm-60cm) o Falda larga (70cm-120 cm)
- Criterio 2: Con cinturilla o con vistas
- Criterio 3: Simétrica o asimétrica.
- Criterio 4: Con canesú o sin canesú.
- Criterio 5: A línea de cintura o cintura alta.
- Criterio 6: Bolsillos en costura o bolsillos de parche.

Las pruebas se agrupan en MODULOS, repartidos en dos días y dos jornadas diarias, una de mañana y otra de tarde, de 4 horas cada una aproximadamente.

- **MODULO I:** Diseño del look
- **MODULO II:** Ficha técnica incluyendo dibujo técnico de la falda.
- **MODULO III:** Patronaje.
- **MODULO IV:** Marcada y corte.
- **MODULO V:** Confección.
- **MODULO VI:** Acabados.

7. CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA COMPETICIÓN

El plan de prueba, irá acompañado de los correspondientes criterios de calificación basados en los siguientes criterios de evaluación:

MÓDULO		CRITERIOS DE EVALUACIÓN
I	Diseño del look	Se ha realizado acorde al tejido, temporada y tipo de mercado.
II	Ficha técnica	Se ha realizado acorde a los apartados recogidos en la ficha técnica.
III	Patronaje	Se ha realizado acorde al diseño y se industrializa adecuadamente.
IV	Marcada	Se ha realizado correctamente teniendo en cuenta los criterios de aprovechamiento.
V	Confección	Se ha confeccionado con técnicas adecuadas. Se seleccionan y emplean correctamente los materiales y útiles.
VI	Acabados	Se ha realizado el acabado correcto al diseño realizado.

8. EQUIPOS Y MATERIALES QUE DEBEN APORTAR LOS COMPETIDORES

Los competidores deben de adoptar y emplear el siguiente equipo de protección personal:

- Cabello: limpio, peinado y recogido.
- Vestuario: prendas no demasiado ajustadas que impidan la libertad de movimiento.
- Bata laboral, la aportará la organización.
- Calzado cerrado, cómodo, transpirable, sujeto al pie y cerrado en los dedos.

Herramientas y equipo aportado por el competidor/a que se entregó previamente para la preparación de la competición:

- Reglas: cartabón y/o escuadra.
- Sable o curva de cadera.

- Lápices/portaminas.
- Jaboncillo o similares.
- Dedal.
- Tijeras (papel y tejido).
- Cortahilos.
- Porta fixo.
- Calculadora.
- Cinta métrica.
- Tijeras zig-zag.

Los competidores podrán usar otros útiles no incluidos en la lista anterior y que no aporta la organización tales como:

- Mesa de luz.
- Sello para identificación de patrones.
- Lápices/rotuladores u otros específicos para aplicar color a los diseños del look.
- Papel específico para la técnica de color a usar para el desarrollo del look (en caso de no llevarlo, utilizará el papel facilitado por la organización).

Los equipos/herramientas que aporte el competidor serán revisados por los miembros del jurado y/o experta al comienzo de la 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.

La organización aportará una caja de herramientas para cada competidor con los siguientes materiales:

- Tejidos.
- Maniquí.
- Patrones base.
- Papel de seda o papel vegetal.
- Reglas de 60/ 120cm.
- Alfileres.
- Pesas.
- Pinzas para overlock.
- Goma de borrar.
- Bolígrafos.

- Rotuladores rotring: 0.2; 0.4 y 0.8.
- Barra de pegamento.
- Ruleta de marcar.
- Papel Burda.
- Enhebrador de agujas.
- Fixo (recambio).
- Punzones.
- Piqueteros.
- Hilos.
- Bata blanca de trabajo.

La organización entregará al alumnado competidor según necesidades los siguientes materiales:

- Papel de patronaje.
- Cartón de patronaje.
- Agujas para máquina plana.
- Agujas para overlock.
- Agujas para costura manual.
- Prensateles específicos.
- Destornilladores.
- Grapadora.
- Grapas.
- Compás.
- Canillas.
- Corchetes.
- Botón de presión.
- Cremalleras.
- Cinta o vivo de raso.

9. REQUISITOS ESPECÍFICOS DE SEGURIDAD Y SALUD

Cada competidor/a deberá trabajar con el máximo de seguridad, aplicando las medidas de seguridad e higiene de acuerdo a norma del sector.

Los competidores deberán estar familiarizados con las instrucciones de seguridad relativa a la seguridad eléctrica en general y seguridad en la maquinaria.

10. JURADO

El jurado estará compuesto por:

- Experta del Skill en Andalucía, que será presidenta del jurado.
- Tutores de los participantes inscritos.

En el caso de los profesores/as pertenecientes al jurado, que pertenecen al centro donde cursa algunos de los participantes, se abstendrán de evaluarlos.

El presidente del jurado tendrá voz, pero no voto.

11. OTROS

- Los competidores deberán utilizar únicamente los tejidos y los materiales facilitados.
- Los competidores deberán devolver toda la tela y los materiales que les haya sobrado al término de cada módulo.
- Cada competidor debe avisar al experto al finalizar cada módulo antes de pasar al siguiente.
- Todos los módulos deben estar concluidos dentro del tiempo establecido: no se concederá ningún tiempo extra para ninguna de las pruebas.
- Si se tienen dudas sobre cualquier herramienta o equipamiento que se quiera usar, se comprobará con la experta antes de comenzar.
- Durante la competición y durante las sesiones de calificación la experta se encargará de hacer fotografías del trabajo de cada competidor. No se permitirán otras fotografías.
- Durante los días de competición cuatro miembros del jurado revisarán las cajas de herramientas retirando todos aquellos útiles y herramientas no autorizados.