

BACHILLERATO TÉCNICO PRODUCTIVO

DISEÑO DE MODAS

FIGURA PROFESIONAL

ESPECIFICACIÓN DE COMPETENCIA

COMPETENCIA GENERAL	
Producir colecciones de moda, aplicando procedimientos técnicos y tecnológicos de diseño, patronaje y confección de prendas de vestir, y elaborando las fichas técnicas de las diferentes áreas que intervienen en la producción de la colección.	
UNIDADES DE COMPETENCIA	
<p>UC 1. Diseñar colecciones de moda con creatividad, considerando las tendencias actuales y utilizando técnicas adecuadas de ilustración.</p> <p>UC 2. Elaborar fichas técnicas de las diferentes áreas que intervienen en la producción de la colección, a partir del análisis del proceso de elaboración del producto.</p> <p>UC 3. Realizar el patrón prototipo de prendas de vestir en forma manual y digital, tomando en cuenta las características del diseño.</p> <p>UC 4. Realizar el corte, ensamblaje y acabado de prendas de vestir, siguiendo el proceso establecido en las fichas técnicas.</p>	
ELEMENTOS DE COMPETENCIA	
UNIDAD DE COMPETENCIA 1: DISEÑAR COLECCIONES DE MODA CON CREATIVIDAD, CONSIDERANDO LAS TENDENCIAS ACTUALES Y UTILIZANDO TÉCNICAS ADECUADAS DE ILUSTRACIÓN	
<p>1.1. Definir el perfil del consumidor o target del diseño, a partir de un estudio estético, social, económico y geográfico.</p> <p>1.2. Investigar la fuente de inspiración para el diseño de la colección, a partir de los parámetros establecidos.</p> <p>1.3. Determinar el estilo de moda para aplicar al diseño, basándose en la investigación de diferentes fuentes.</p> <p>1.4. Realizar el collage de ambientación e imagen, empleando los elementos semióticos abstraídos de la fuente de inspiración.</p> <p>1.5. Elaborar el diseño de moda con soluciones gráficas, utilizando los elementos de la fuente de inspiración.</p>	
UNIDAD DE COMPETENCIA 2: ELABORAR FICHAS TÉCNICAS DE LAS DIFERENTES ÁREAS QUE INTERVIENEN EN LA PRODUCCIÓN DE LA COLECCIÓN, A PARTIR DEL ANÁLISIS DEL PROCESO DE ELABORACIÓN DEL PRODUCTO	
<p>2.1. Realizar las fichas técnicas, siguiendo la secuencia operacional de las fases de elaboración del producto.</p> <p>2.2. Validar la funcionalidad de las fichas técnicas, en función de los parámetros del producto moda aprobado.</p>	
UNIDAD DE COMPETENCIA 3:	

REALIZAR EL PATRÓN PROTOTIPO DE PRENDAS DE VESTIR EN FORMA MANUAL Y DIGITAL, TOMANDO EN CUENTA LAS CARACTERÍSTICAS DEL DISEÑO
<p>3.1. Realizar el patrón base en función del diseño, utilizando las técnicas y medidas necesarias para su ejecución.</p> <p>3.2. Realizar la transformación del patrón base, tomando en cuenta las características del diseño.</p> <p>3.3. Afinar las piezas constitutivas del patrón prototipo, comprobando la exactitud de medidas y tallas.</p>
<p>UNIDAD DE COMPETENCIA 4: REALIZAR EL CORTE, ENSAMBLAJE Y ACABADO DE PRENDAS DE VESTIR, SIGUIENDO EL PROCESO ESTABLECIDO EN LAS FICHAS TÉCNICAS</p>
<p>4.1. Realizar la marcada de los patrones sobre la tela, optimizando el aprovechamiento del material.</p> <p>4.2. Cortar las piezas marcadas, según los parámetros establecidos.</p> <p>4.3. Organizar las tareas de ensamblaje de las prendas de vestir, según las órdenes de trabajo.</p> <p>4.4. Ensamblar las prendas de vestir, de acuerdo con las recomendaciones técnicas y siguiendo la línea de producción.</p> <p>4.5. Realizar el acabado final de las prendas de vestir, considerando los parámetros técnicos de calidad.</p>
DESARROLLO DE UNIDADES DE COMPETENCIA
<p>UNIDAD DE COMPETENCIA 1: DISEÑAR COLECCIONES DE MODA CON CREATIVIDAD, CONSIDERANDO LAS TENDENCIAS ACTUALES Y UTILIZANDO TÉCNICAS ADECUADAS DE ILUSTRACIÓN</p>
Elementos de competencia y criterios de realización
<p>1.1. Definir el perfil del consumidor o target del diseño, a partir de un estudio estético, social, económico y geográfico.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Selecciona el segmento de población al cual va dirigida la idea de diseño. - Precisa el género, edad y contextura del segmento de población seleccionado. - Identifica las características del entorno social, económico y geográfico al que pertenece el segmento de población.
<p>1.2. Investigar la fuente de inspiración para el diseño de la colección, a partir de los parámetros establecidos.</p>

<ul style="list-style-type: none"> - Identifica diferentes fuentes de inspiración en el entorno. - Selecciona la fuente de inspiración pertinente a la colección deseada. - Indaga minuciosamente los elementos característicos de la fuente de inspiración seleccionada. - Elige los elementos necesarios para la colección, considerando la factibilidad de su adquisición y utilización. - Representa gráficamente los elementos seleccionados de la fuente de inspiración.
<p>1.3. Determinar el estilo de moda para aplicar al diseño, basándose en la investigación de diferentes fuentes.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Selecciona las fuentes de información para la investigación. - Analiza tendencias, estilos y universos de moda relacionados con la idea del diseño. - Coteja la información recabada en las diferentes fuentes. - Analiza la compatibilidad del estilo y el universo de moda seleccionados, con la idea del diseño.
<p>1.4. Realizar el collage de ambientación e imagen, empleando los elementos semióticos abstraídos de la fuente de inspiración.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utiliza los materiales e insumos seleccionados para el diseño. - Representa la idea del diseño en el collage. - Personifica la idea de la colección con una marca, logotipo y atributo.
<p>1.5. Elaborar el diseño de moda con soluciones gráficas, utilizando los elementos de la fuente de inspiración.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Selecciona la silueta de acuerdo al target. - Representa sobre la silueta el conjunto de prendas de vestir y los accesorios. - Aplica diferentes técnicas de ilustración para la presentación final. - Arma el portafolio siguiendo el orden cronológico del proceso de diseño.
<p style="text-align: center;">Especificación de Campo Ocupacional</p>
<p><u>Información (naturaleza, tipo y soportes):</u> Revistas, catálogos, periódicos, figurines. Páginas web, plataformas de moda, portales, blogs, tutoriales. Salas de moda, desfiles de moda. Entrevistas a profesionales del mundo de la moda. Tendencias, estilos y universos de moda. Collages e ilustraciones de moda. Entorno natural, exposiciones de arte. Cine, teatro, música.</p> <p><u>Medios de trabajo:</u></p> <p><u>Materiales:</u> Lápices (carboncillo, sanguina, sepia, creta, plumilla), cartulina (de hilo, canson, martillada, bristol), marcadores, borradores, pasteles, esferográficos, pinceles, entre otros.</p> <p><u>Herramientas:</u> Reglas, mesa de dibujo, caballetes, tijeras, estilete.</p>

Equipos informáticos: Computadora con software de diseño de modas, impresora para documentos y para etiquetas.

Procesos, métodos y procedimientos:

Selección de la fuente de inspiración. Investigación del tema específico. Análisis de tendencias, estilos y universos de moda. Estudio del segmento de población. Selección de textiles e insumos para la colección. Selección de siluetas. Elaboración del collage de ambientación e imagen. Ilustración del diseño. Armado del portafolio del diseño.

Principales resultados del trabajo:

Elementos de la fuente de inspiración. Reporte de tendencias, estilos y universos de moda. Segmento de población seleccionado. Target de la colección. Collage de ambientación e imagen, Diseño de la colección. Ficha técnica del diseño. Portafolio.

Organizaciones y/o personas relacionadas:

Departamento técnico y áreas de confección, área administrativa, bodega, logística, proveedores.

Especificación de Conocimientos y Capacidades

A: CAPACIDADES FUNDAMENTALES

- Interpretar tendencias, estilos y universos de moda, mediante la investigación de diferentes fuentes de información.
- Caracterizar el segmento de población al que va dirigido el diseño de una colección, a partir de un estudio estético, social y económico.
- Elegir los materiales para la creación de una colección, en función de las propiedades textiles y las características del diseño.
- Representar modelos de prendas de vestir, aplicando diversas técnicas de ilustración para diseño de modas.

B: CONOCIMIENTOS FUNDAMENTALES

- Colección de moda: Fuentes de inspiración. Tendencias, estilos y universos de moda. El target en moda. Collage de ambientación e imagen.
- Materiales e insumos: Clasificación, características, propiedades y aplicaciones. Identificación y manipulación de materias textiles. Presentación comercial.
- Ilustración para diseño de modas: Figurín de moda. Técnicas de ilustración. Cromática en la moda.

UNIDAD DE COMPETENCIA 2:

ELABORAR FICHAS TÉCNICAS DE LAS DIFERENTES ÁREAS QUE INTERVIENEN EN LA PRODUCCIÓN DE LA COLECCIÓN, A PARTIR DEL ANÁLISIS DEL PROCESO DE ELABORACIÓN DEL PRODUCTO

- 2.1. Realizar las fichas técnicas, siguiendo la secuencia operacional de las fases de elaboración del producto.

<ul style="list-style-type: none"> - Analiza el flujograma del proceso de confección. - Considera los parámetros básicos que debe tener una ficha técnica. - Establece las fichas técnicas requeridas para cumplir el proceso. - Propicia la participación de técnicos de los diferentes departamentos. - Determina las especificaciones técnicas de las fases de elaboración del producto. - Verifica que las fichas técnicas permiten hacer el seguimiento continuo de los indicadores en cada fase de la elaboración del producto.
<p>2.2. Validar la funcionalidad de las fichas técnicas, en función de los parámetros del producto moda aprobado.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Socializa al equipo de trabajo la información que contienen las fichas técnicas. - Constata que las especificaciones de las fichas técnicas son claras y se ajustan a los parámetros del diseño. - Realiza los ajustes pertinentes en las fichas técnicas que lo requieran.
<p align="center">Especificación de Campo Ocupacional</p>
<p><u>Información (naturaleza, tipo y soportes):</u> Nombre de la colección. Autor del diseño. Descripción detallada del diseño. Target de la colección. Material textil y colores. Tallas a realizar. Accesorios, entre otros.</p> <p><u>Medios de trabajo:</u> Equipos y programas informáticos.</p> <p><u>Procesos, métodos y procedimientos:</u> Análisis operacional de cada fase del proceso de desarrollo del prototipo. Ilustración de las fases del proceso. Determinación de parámetros técnicos del proceso.</p> <p><u>Principales resultados del trabajo:</u> Ficha técnica base. Ficha de proceso.</p> <p><u>Organizaciones y/o personas relacionadas:</u> Diferentes departamentos relacionados con el proceso.</p>
<p align="center">Especificación de Conocimientos y Capacidades</p>
<p align="center">A: CAPACIDADES FUNDAMENTALES</p>
<ul style="list-style-type: none"> - Interpretar el proceso secuencial de confección de una prenda de vestir, relacionando las diferentes operaciones con la maquinaria y aditamentos utilizados para los diferentes tejidos. - Representar gráficamente los elementos de una prenda de vestir, aplicando técnicas de dibujo plano con la simbología adecuada.
<p align="center">B: CONOCIMIENTOS FUNDAMENTALES</p>

<ul style="list-style-type: none"> - Proceso de confección: Fases. Secuencia operacional. Preparación y uso de maquinaria y aditamentos. Normas de seguridad. Normas de calidad del producto terminado. - Ficha técnica de confección: Estructura. Datos Técnicos. Elaboración.
<p style="text-align: center;">UNIDAD DE COMPETENCIA 3: REALIZAR EL PATRÓN PROTOTIPO DE PRENDAS DE VESTIR EN FORMA MANUAL Y DIGITAL, TOMANDO EN CUENTA LAS CARACTERÍSTICAS DEL DISEÑO</p>
<p style="text-align: center;">Elementos de competencia y criterios de realización</p>
<p>3.1. Realizar el patrón base en función del diseño, utilizando las técnicas y medidas necesarias para su ejecución.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Selecciona la técnica y material a utilizar en la elaboración del patrón base. - Selecciona el cuadro de tallas nacional o internacional, de acuerdo al requerimiento del segmento de población. - Realiza el trazo en las tallas seleccionadas.
<p>3.2. Realizar la transformación del patrón base, tomando en cuenta las características del diseño.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Efectúa el análisis, transformación y separación de las piezas ajustadas al diseño. - Realiza la aplicación de costuras y aplomos a los elementos del patrón. - Aplica la codificación y simbología en cada una de las piezas del patrón.
<p>3.3. Afinar las piezas constitutivas del patrón prototipo, comprobando la exactitud de medidas y tallas.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Verifica las líneas estilísticas de las piezas que conforman el patrón. - Rediseña las líneas estilísticas de las piezas en los casos que se requiera. - Traslada las piezas del patrón prototipo al material definitivo.
<p style="text-align: center;">Especificación de Campo Ocupacional</p>
<p><u>Información (naturaleza, tipo y soportes):</u> Diseños, cuadro de tallas, ficha técnica del diseño. Fichas técnicas de materias primas, escalado y accesorios. Catálogo de muestras. Manual de procedimiento y calidad de la sección de patronaje. Normas de seguridad personal, de los materiales y equipos.</p> <p><u>Medios de trabajo:</u> Mesa de dibujo. Mesa de calcar. Útiles de dibujo y trazado. Cartón, papel. Cinta métrica tijeras, estilete, cutter, punzones. Equipos y programas informáticos de diseño y patronaje. Ploters, tablero digitalizador, cámara fotográfica digital.</p> <p><u>Procesos, métodos y procedimientos:</u> Análisis del diseño o modelo. Análisis de los cortes. Elaboración del plano de construcción (simbología, categoría y descripción). Despiece del modelo con las costuras respectivas. Afinado y asentamiento del patrón. Escalado.</p> <p><u>Principales resultados del trabajo:</u></p>

Patrones modelo. Codificación de piezas del modelo. Patrones escalados.
<u>Organizaciones y/o personas relacionadas:</u> Departamento de diseño.
Especificación de Conocimientos y Capacidades
A: CAPACIDADES FUNDAMENTALES
<ul style="list-style-type: none"> - Determinar el cuadro de tallas de una colección, en función del diseño y las características del segmento de población. - Aplicar las técnicas de patronaje manual y digital en la elaboración de patrones prototipo, siguiendo las especificaciones del diseño de la colección. - Determinar las tolerancias dimensionales en cada una de las piezas del modelo, considerando las propiedades de los materiales textiles a utilizar.
B: CONOCIMIENTOS FUNDAMENTALES
<ul style="list-style-type: none"> - Proceso de patronaje: Toma de medidas. Cuadro de tallas. Patrones simétricos y asimétricos. Despiece del patrón prototipo. Codificación. Escalado básico. - Materiales y herramientas de patronaje: Tipos de materiales. Herramientas manuales. Uso, manejo y conservación de materiales y herramientas. Herramientas digitales.
UNIDAD DE COMPETENCIA 4: REALIZAR EL CORTE, ENSAMBLAJE Y ACABADO DE PRENDAS DE VESTIR, SIGUIENDO EL PROCESO ESTABLECIDO EN LAS FICHAS TÉCNICAS
4.1. Realizar la marcada de los patrones sobre la tela, optimizando el aprovechamiento del material. <ul style="list-style-type: none"> - Tiende la tela tomando en consideración los criterios técnicos establecidos para el proceso. - Considera el tiempo de reposo requerido de acuerdo al tipo de tela. - Coloca los patrones sobre la tela, tomando en cuenta las características del tejido. - Codifica cada una de las piezas que componen el diseño.
4.2. Cortar las piezas marcadas, según los parámetros establecidos. <ul style="list-style-type: none"> - Prepara la maquinaria necesaria para el corte, de acuerdo con las especificaciones del material. - Sujeta la tela de manera que se impida el corrido del material. - Verifica periódicamente que la máquina cortadora se encuentra en buen estado de funcionamiento. - Emplea el equipo de protección y seguridad correspondiente.
4.3. Organizar las tareas de ensamblaje de las prendas de vestir, según las órdenes de trabajo. <ul style="list-style-type: none"> - Identifica la secuencia operacional del ensamblaje mediante la interpretación de la orden de trabajo.

<ul style="list-style-type: none"> - Selecciona los insumos y herramientas requeridos para las operaciones de ensamblaje. - Pone a punto la máquina en función de las operaciones de ensamblaje a ejecutar. - Distribuye las piezas para cada una de las fases del proceso de ensamblaje.
<p>4.4. Ensamblar las prendas de vestir, de acuerdo con las recomendaciones técnicas y siguiendo la línea de producción.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sigue la secuencia operativa establecida en la ficha técnica para el ensamblaje de las prendas de la colección. - Cumple con los tiempos establecidos en cada fase del proceso de ensamblaje. - Toma en cuenta las medidas de seguridad que deben aplicarse en las diferentes operaciones del proceso de ensamblaje.
<p>4.5. Realizar el acabado final de las prendas de vestir, considerando los parámetros técnicos de calidad.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Prepara y calibra la maquinaria de acuerdo con el tipo de textil. - Instala en la maquinaria los accesorios requeridos por el diseño. - Determina si es acabado en seco o vaporizado. - Coloca la etiqueta que personaliza la imagen del producto, verificando que la que la ubicación y distancia sean las recomendadas. - Revisa secuencialmente las operaciones de acabado para asegurar la calidad de las prendas. - Realiza el empacado de las prendas confeccionadas, considerando sus características, talla y modelo.
<p style="text-align: center;">Especificación de Campo Ocupacional</p>
<p><u>Información (naturaleza, tipo y soportes):</u> Fichas técnicas de los procesos de corte, ensamblaje y acabado de prendas de vestir. Orden de producción. Archivo de modelos, patrones y marcadas. Manuales de las diferentes máquinas y equipos. Normas de seguridad personal, de los materiales y equipos.</p> <p><u>Medios de trabajo:</u> <i>Para corte:</i> Patrones. Mesas y equipos de tendido y corte. Equipo de señalización. Pinzas, pesas. Cortadora vertical, circular, de cinta. Tijeras e instrumentos manuales para cortar. Soportes portarrollos. Alimentador de tejidos.</p> <p><i>Para ensamblaje:</i> Máquina recta, overlock, recubridora, ojaladora, cerradora de codo, urladora, elasticadora, tirilladora.</p> <p><i>Para acabados:</i> Plancha industrial, bordadora, estampadora, fusionadora, maniquí a vapor.</p> <p><i>Herramientas y materiales:</i> Cutter, tijeras, maniquí, cinta métrica, alfileres, agujas, tizas, pinzas, prensa tela, folder, topes imantados, fornituras, herrajes, telas.</p> <p><u>Procesos, métodos y procedimientos:</u></p>

<p>Procedimientos de organización del trabajo. Preparación y regulación de máquinas y equipos que se van a utilizar. Programación de los dispositivos de máquinas. Pruebas de control del comportamiento del material en las diferentes operaciones del proceso de confección. Procedimientos de extendido y corte del material textil. Preparación de los componentes para el ensamblaje de las prendas. Ensamblaje de las piezas componentes. Realización de operaciones de acabado. Comprobación de los parámetros de calidad de las operaciones de confección. Identificación, etiquetado y agrupamiento de las prendas por tallas.</p> <p>Resultados del trabajo: Tendido del material. Corte de las piezas del diseño. Ensamble de las piezas. Acabado de las prendas.</p> <p>Organizaciones y/o personas relacionadas: Todos los departamentos de la empresa: Diseño, patronaje, confección, administrativo, distribución y ventas, marketing.</p>
Especificación de Conocimientos y Capacidades
A: CAPACIDADES FUNDAMENTALES
<ul style="list-style-type: none"> - Interpretar la información de las fichas técnicas de corte, ensamblaje y acabado de prendas de vestir. - Manipular los materiales e insumos siguiendo las recomendaciones técnicas establecidas para cada fase del proceso de confección. - Realizar la preparación y puesta a punto de la maquinaria de confección, siguiendo los procedimientos establecidos por el fabricante. - Operar la maquinaria destinada al proceso de confección, siguiendo los parámetros operacionales establecidos en las fichas técnicas.
B: CONOCIMIENTOS FUNDAMENTALES
<ul style="list-style-type: none"> - Corte de materiales textiles: Métodos de corte. Máquinas y herramientas. Normas de seguridad. - Ensamblaje de piezas de prendas de vestir: Técnicas de ensamblaje. Máquinas y herramientas. Normas de seguridad. - Acabado de prendas de vestir: Procesos de acabado. Máquinas y herramientas. Normas de seguridad. Calidad del producto terminado.
ESPECIFICACIÓN DE CAPACIDADES Y CONOCIMIENTOS TRANSVERSALES O DE BASE
ÁMBITO DE COMPETENCIA 1: FIBRAS, TEXTILES Y TEJIDOS
A: CAPACIDADES FUNDAMENTALES

- | |
|--|
| <ul style="list-style-type: none">- Identificar los diferentes tipos de textiles, describiendo sus características y comportamiento en las operaciones del proceso de confección de prendas de vestir.- Relacionar los acabados textiles con las propiedades que adquieren las telas y las características del diseño de prendas de vestir.- Calcular el rendimiento de marcada en función del tipo de textil y su presentación comercial. |
|--|

B: CONOCIMIENTOS FUNDAMENTALES

- | |
|--|
| <ul style="list-style-type: none">- Materiales textiles: Tipos y características. Manipulación de textiles. Ennoblecimiento textil. Rendimiento textil.- Acabados textiles: Tipos. Propiedades que otorgan a las telas. Aplicaciones. |
|--|