

SECRETARÍA GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

INSTITUTO NACIONAL DE LAS CUALIFICACIONES

## GLOSARIO DE TÉRMINOS TRANSVERSAL

ESTÁNDAR DE COMPETENCIAS PROFESIONALES: DESARROLLAR EL MODELAJE DE PRENDAS SOBRE MANIQUÍ FÍSICO Y/O VIRTUAL

Código: ECP0913\_3 NIVEL: 3



INSTITUTO NACIONAL DE LAS CUALIFICACIONES

**Abullonado:** También conocido como bullón: cierto plegado de tela, de forma esférica, usado en las guarniciones de trajes femeninos y en los adornos de tapicería.

**Aplomo:** Señal (taladros y piquetes) que se marca en cada patrón y que sirve para posicionar las piezas y facilitar la confección. Los piquetes se sitúan en el borde y los taladros en el interior del patrón.

**Costura:** Acción y efecto de coser: unir con hilo, generalmente enhebrado en la aguja, dos o más pedazos de tela, cuero u otra materia.

**Drapeado:** Acción y efecto de drapear: colocar o plegar los paños de la vestidura, y, más especialmente, darles la caída conveniente.

**Ficha técnica:** Documento en el que se detallan las características técnicas o funciones de un determinado producto, proceso, máquina, componente, material, subsistema, secuenciación manual o software, entre otros.

Figurín: Dibujo o modelo pequeño para los trajes y adornos de moda.

**Maniquí:** Armazón en forma de cuerpo humano, que se usa para probar, arreglar o exhibir prendas de ropa. Persona encargada de exhibir modelos de ropa.

**Modelado:** También modelaje. Arte de construir modelos o reproducciones de modelos, trabajando directamente sobre el maniquí o modelo físico.

**Patrón:** Plantilla realizada en papel o cartulina para ser copiada en el tejido o piel y fabricar una prenda de vestir, cortando, armando y cosiendo las distintas piezas.

**Perfilado:** Contorno de la figura estampada en un textil.

**Prototipo:** Ejemplar original o primer molde en que se fabrica una figura u otra cosa.

Ruleta: Herramienta que se utiliza para marcar costuras en patrones y puntos de referencia en la confección.

**Toile:** (Galicismo). También prueba en blanco o glasilla. Maqueta, prototipo, prenda de prueba, entre otros, que se realiza en un tejido más barato que el tejido que lleva la prenda final con el fin de probar la prenda, ajustarla y realizar todos los cambios necesarios del diseño hasta dar con el resultado que se buscaba tanto si se está realizando un vestido a medida para una persona en concreto, o si se está realizando el patrón de una prenda que se vaya a producir industrialmente.

**Trama:** Hilos que, cruzados y enlazados con los hilos de la urdimbre, forman la tela. Los hilos de trama se insertan de forma perpendicular a los hilos de urdimbre. Van en sentido horizontal.

**Urdimbre:** Conjunto de hilos paralelos entre sí entre los que pasa la trama para formar la tela. Van en sentido vertical.