



## GLOSARIO DE TÉRMINOS

**ESTÁNDAR DE COMPETENCIAS PROFESIONALES:**  
**Despiezar patrones para artículos de marroquinería,  
guarnicionería y complementos**

**Código: ECP0917\_3**

**NIVEL: 3**



**Accesorio:** Elemento que completa una vestimenta.

**Bocado:** Parte del freno que entra en la boca de la caballería.

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

**Elasticidad:** Propiedad general de los cuerpos sólidos, en virtud de la cual recobran más o menos completamente su extensión y forma, tan pronto como cesa la acción de la fuerza que las deformaba.

**Estribo:** Pieza de metal, madera o cuero, que pende de la acción y en la que el jinete apoya el pie.

**Festoneado:** Que tiene el borde en forma de festón o de onda. Festón: Bordado, dibujo o recorte en forma de ondas o puntas, que adorna la orilla o borde de algo.

**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.

**Fornitura:** Conjunto de los botones, trencillas, corchetes y otros elementos accesorios usados en la confección de prendas de vestir.

**Fuelle:** Pieza de piel u otra materia plegable que se pone en los lados de un bolso, una cartera, etc., para poder aumentar su capacidad.

**Guarnicionería:** Tienda, taller o fábrica del guarnicionero. También denominada Talabartería. Establecimiento de fabricación y/o venta de diversos artículos de cuero o guarniciones para caballerías. Se considera guarnición a todos los elementos de la espada que sirven para sostenerla o para proteger a la mano o manos que la empuñan, así como a la fabricación o arreglo de sillas de montar de caballería, albardas y aparejos: las monturas para los caballos y las albardas y aparejos (para montar los animales) para asnos y mulos.

**Guarnicionería:** Nombre que recibe el arte o la habilidad de trabajar con artículos de cuero o guarniciones para caballerías y equitación.

**Marroquinería:** Manufactura de artículos de piel o tafilete, como carteras, petacas, maletas, etc.

**Patrón base:** Modelos que sirven de muestra o de plantilla para sacar otra cosa igual a la forma anterior o derivada de la forma anterior.

**Picado:** Hilera de agujeros que pueden ser del mismo tamaño, o alternar varios tamaños; el intervalo se hace de manera regular a lo largo de los cantos de las piezas del corte del zapato.

**Plotter:** (Anglicismo. En español, plóter o trazador). Periférico de una computadora u otro dispositivo electrónico que dibuja o representa diagramas y gráficos.

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



**Rebajado:** Operación mecánica que iguala uniforme el espesor del cuero, mediante la máquina de cuchillas afiladas, que elimina las diferencias de espesor entre zonas y pieles, rebajándolas al grueso deseado, produciendo una viruta o polvo con el sobrante.

**Resistencia:** Capacidad para resistir esfuerzos y fuerzas aplicadas sin romperse, adquirir deformaciones permanentes o deteriorarse de algún modo.

**Tolerancia:** Máxima diferencia que se admite entre el valor nominal y el valor real o efectivo en las características físicas y químicas de un material, pieza o producto.

**Trazador:** (También llamado en inglés "Plotter" o en español plóter). Dispositivo de impresión de gran formato usado para imprimir gráficos vectoriales y/o cortar con alta precisión.