

Estándar de competencias profesionales

Desarrollar el modelaje de prendas sobre maniquí físico y/o virtual

Familia Profesional **Textil, Confección y Piel**
Nivel **3**
Código **ECP0913_3**
Estado **BOE**
Publicación **RD 918/2024**

Competencia profesional

Elementos de la competencia

EC1 Preparar el maniquí físico y/o virtual y los materiales necesarios para crear el diseño mediante modelado, facilitando el proceso.

IC1.1 El maniquí físico y/o virtual se selecciona, a partir de la ficha técnica del modelo, comprobando que se ajusta a la talla y dimensiones.

IC1.2 Los puntos y líneas básicas del modelo se señalan, sobre la estructura o anatomía del maniquí físico y/o virtual, marcando las necesarias (pecho, cintura, centro, entre otras) según el diseño.

IC1.3 El modelaje se desarrolla, con el mismo género que viene identificado en el diseño, seleccionando, en su caso, el más parecido posible en cuanto a sus características.

IC1.4 Las líneas de referencia (urdimbre y trama) se marcan, sobre el material de forma visible, identificándolas mediante lápices o hilo de colores, físicos y/o digitales.

EC2 Ajustar el material sobre el maniquí físico y/o virtual, dando la forma y el volumen, para obtener la toile.

IC2.1 Los materiales se aplican, sobre el maniquí físico y/o virtual, controlando las marcas de referencia, proporciones y detalles que definen las partes del modelo.

- IC2.2** El material se manipula, física y/o virtualmente, (estirar o encoger, entre otros) ajustándolo de modo que se pueda mover o separar fácilmente.
 - IC2.3** El material se sujeta, mediante alfileres, en el caso de utilizar maniquí físico; consiguiendo las formas y volúmenes requeridos por el diseño, permitiendo su movimiento y separación fácilmente.
 - IC2.4** Las dimensiones y recorridos se miden, física y/o digitalmente, comprobando que se ajustan a los establecidos en la ficha de diseño.
 - IC2.5** Las líneas de referencia (pecho, hombros, cintura, costado, escote, cadera, entre otras) y señalizaciones para complementos, aplomos y costuras se marcan, sobre la toile, otros materiales o, digitalmente, aportando información para el despiece en plano.
 - IC2.6** El modelo terminado sobre el maniquí físico y/o virtual se dibuja, fotografía o archiva digitalmente, quedando reflejado el diseño en formato físico y/o digital para poder reproducirlo posteriormente.
 - IC2.7** Los abullonados, tejidos modelados, drapeados, entre otros, se sujetan, con costuras, físicas o virtuales, respetando la forma modelada y asegurando su eficacia y calidad.
- EC3** Copiar las piezas obtenidas del modelaje, siguiendo los puntos de referencia, a fin de lograr el patrón plano del modelo.
- IC3.1** El modelo del maniquí físico y/o digital se desmonta, evitando su deformación, en el caso de maniquí físico, comprobando la visualización de las referencias internas y externas, para su aplicación o señalización en el patrón plano.
 - IC3.2** Las piezas obtenidas del desmontado se posicionan, sobre plano físico (papel, cartón, corcho, entre otros), fijándolas mediante pesas o alfileres, para evitar su deformación y movimiento, en el caso de maniquí físico, y archivándolas en la carpeta del modelo en el caso de maniquí virtual.
 - IC3.3** Las piezas se traspasan, al material de patronaje físico y/o virtual, siguiendo el referenciado del modelado, delimitando los contornos y dibujando las marcas.
 - IC3.4** Los parámetros de las piezas reproducidas (medidas, dimensiones, proporciones, señales, simetrías, perfiles, entre otros) se verifican, asegurando su coincidencia con lo establecido en la ficha de diseño.
 - IC3.5** La información requerida en cada patrón (posición, identificación, tipo de material, aplomos, entre otros) se refleja, en un lugar visible, siguiendo el procedimiento de la empresa.

Contexto profesional

Ámbito profesional

Sectores productivos

Ocupaciones y puestos de trabajo relevantes

Medios de producción

Maniquí físico y/o virtual. Materiales para modelar. Alfileres. Útiles de dibujo. Papel, cartón, corcho. Cinta métrica. Hilos de colores. Papel de calco. Ruleta. Rotuladores gruesos de colores. Cinta o material para el encintado del maniquí. Programas informáticos de modelado.

Información utilizada o generada

Fichas de diseño. Figurines. Diseños en fichas. Prototipos. Información de archivos de modelos. Manual de instrucciones de programas informáticos de modelado. Normativa sobre prevención de riesgos laborales. Normativa sobre protección medioambiental. Normativa sobre producción y gestión de residuos.