

Estándar de competencias profesionales

Trazar patrones por medios informáticos

Familia Profesional **Textil, Confección y Piel**
Nivel **3**
Código **ECP2359_3**
Estado **BOE**
Publicación **RD 918/2024**

Competencia profesional

Elementos de la competencia

- EC1** Convertir patrones físicos de artículos de confección a formato digital, para su uso en el sistema informático, verificando que no se desvirtúen sus formas ni sus dimensiones.
- IC1.1** La carta de escala se crea, a partir del patrón realizado en mesa, marcando las partes del contorno y de la superficie interna que son necesarias para introducirlo en el sistema informático (líneas rectas, curvas, puntos de escala, señales, marcas, aplomos, entre otros).
 - IC1.2** Los patrones a pasar al sistema informático se fijan, sobre el tablero digitalizador, comprobando que están situados sobre su área activa.
 - IC1.3** Los datos de cada patrón se introducen mediante cursor, respetando su información y puntos relevantes (piquetes, ángulos, puntos de curva, entre otros), siguiendo el orden establecido por el sistema.
 - IC1.4** Los patrones se convierten a formato digital, mediante captura de imagen, situándolos sobre un material con marcas especiales y utilizando escáner o cámara digital.
 - IC1.5** Los patrones se trazan sobre mesa interactiva, convirtiéndose automáticamente a formato digital.
- EC2** Trazar patrones base, utilizando medios informáticos, para crear nuevos modelos o completar los existentes en la base de datos.

- IC2.1** Las nuevas líneas del patrón base se crean, a partir de una tabla de medidas, utilizando los comandos existentes (rectas, curvas, polígonos, entre otros), y siguiendo el orden establecido por el sistema (sentido de las agujas del reloj, orientación de las líneas, entre otros).
- IC2.2** Las marcas de referencia del patrón (hilo, piquetes, taladros, entre otros) se sitúan, siguiendo los protocolos del sistema utilizado, comprobando que se adapta a las exigencias de la empresa.
- IC2.3** Los recorridos y formas de las piezas creadas se cotejan con la ficha del modelo, comprobando su coincidencia.
- IC2.4** Las marcas de referencia interiores y exteriores (aplomos, hilo, marcas de posición, entre otros) se posicionan, asegurando que cada pieza tenga la información requerida según la ficha técnica del modelo.
- IC2.5** El patrón base creado se nombra, según la ficha técnica, asegurando su almacenamiento en la base de datos.
- EC3** Transformar los patrones existentes en la base de datos, para obtener el patrón prototipo de confección, según el diseño, verificando sus recorridos, dimensiones y ajuste.
- IC3.1** Los patrones base a transformar se localizan, en la base de datos, extrayéndolos para su utilización.
- IC3.2** El patrón a utilizar se coteja, con los datos establecidos en la ficha técnica del modelo (set de talla, talla, tipo de pieza, entre otros), midiendo, en su caso, recorridos y dimensiones.
- IC3.3** El patrón base se transforma, para obtener el patrón prototipo, moviendo los puntos críticos (piquetes, ángulos, puntos intermedios, entre otros) y verificando su coincidencia con la ficha de modelo.
- IC3.4** Las nuevas líneas de un patrón se crean, utilizando los comandos predeterminados y siguiendo el orden establecido por el sistema (sentido de las agujas del reloj, orientación de las líneas, eje de coordenadas, entre otros).
- IC3.5** Las modificaciones realizadas en el patrón base se comprueban, cotejando su correspondencia con el modelo.
- IC3.6** Los patrones secundarios y auxiliares (plantillas, forro, entretelas, entre otros) se generan, a partir del patrón del modelo, aplicando los márgenes de costura, según las necesidades de montado o confección del artículo.
- IC3.7** Los nuevos patrones se nombran, según la información de la ficha técnica, almacenándolos en la base de datos.

EC4 Aplicar los incrementos de escalado, para obtener patrones de diferentes tallas, utilizando rango de tallas, tabla de medidas o archivo de datos.

IC4.1 El rango de tallas o tabla de medidas se crea, en la base de datos, en función de la talla comercial que se va a obtener en la producción.

IC4.2 Las normas de escala se generan, según los incrementos obtenidos del rango de tallas o la tabla de medidas, seleccionando las necesarias para escalar cada punto del patrón.

IC4.3 Los puntos de escala del patrón (normas) se mueven, atendiendo al eje de coordenadas, aplicando los incrementos establecidos en la carta de escala o tabla de incrementos.

IC4.4 Los patrones generados de las tallas del modelo se verifican, comprobando su coincidencia en dimensiones y recorridos.

IC4.5 Las tallas de los patrones generados se comprueban, constatando su correspondencia con los datos del rango de tallas o la tabla de medidas especificados en la ficha técnica.

IC4.6 Los patrones correspondientes a cada talla se verifican, asegurando la información e identificación (marcas de posición, marcas de referencia, entre otras) y almacenándolos en la base de datos.

EC5 Utilizar marcadas de referencia, obteniendo datos de consumo del material en una talla media, para prever costes, rentabilidad y previsiones de materiales.

IC5.1 La marcada básica se obtiene, de la base de datos, comprobando que está compuesta al menos de un artículo de talla media por modelo.

IC5.2 El consumo de material se estudia, utilizando material liso sin pelo, color unitario, ancho mínimo garantizado por el fabricante, entre otros, seleccionando de los resultados obtenidos la opción que ofrece una mejor relación calidad-precio y mayor rentabilidad.

IC5.3 El rendimiento del material se obtiene, realizando simulaciones con una marcada básica, repitiendo el proceso con dos tallas medias en caso de obtener un rendimiento de consumo muy bajo debido a la tipología del modelo y para su mejora.

IC5.4 El desglose detallado de los datos resultantes se registra, en la ficha técnica, utilizando la información como base y orientación para la elección de materiales, proveedores e incluso proceso de producción.

Contexto profesional

Ámbito profesional

Sectores productivos

Ocupaciones y puestos de trabajo relevantes

Medios de producción

Equipos informáticos. Mesa de digitalización. Cursor digitalizador. Mesa interactiva. Escáner. Panel especial de digitalización. Cámara digital. Estación gráfica interactiva de alta resolución (teclado, monitor, pantalla gráfica). Plóter de dibujo. "Software" específico de patronaje. Tóner. Papel para plóter. Plástico.

Información utilizada o generada

Información incluida en patrones físicos. Ficha técnica de modelo. Ficha técnica del tejido. Rango de tallas. Tabla de medidas e incrementos. Archivos de patrones base, modelo, secundarios y auxiliares. Ficha técnica de consumo de material. Normativa legal y técnica para trabajar con medios informáticos. Normativa sobre prevención de riesgos laborales. Normativa sobre protección medioambiental. Normativa sobre producción y gestión de residuos.