

Estándar de competencias profesionales

Definir prendas y artículos de peletería

Familia Profesional	Textil, Confección y Piel
Nivel	2
Código	ECP2821_2
Estado	BOE
Publicación	RD 1025/2024

Competencia profesional

Elementos de la competencia

EC1 Preparar partes de un patrón base, según medidas y características, reconociendo cada una de estas partes, a fin de poder realizar una prenda o artículo de peletería.

IC1.1 Las partes de un patrón base se reconocen, según medidas, características y formas (cuello, bajo cuello, mangas, espalda, costados, delanteros), planteando la disposición y consumo de pieles, a fin de que sirva como soporte para el modelo de la prenda a realizar, para plantear arreglos y transformaciones y las modificaciones que se precisen.

IC1.2 Las medidas de la clientela (contorno de pecho, espalda, encuentro, hombro, contorno de cadera, altura de pinza de pecho, entre otras) se toman, localizándolas en el lugar específico a fin de trazar el patrón base.

IC1.3 El patrón base se define, dándole forma, teniendo en cuenta tipos de cuellos, altura de sisa, vuelo, estructura, holgura, hechura, acabados, estilo, entalles, pliegues, tipos de manga, canesú, entre otros.

IC1.4 Las medidas, formas y cualidades particulares del modelo se plasman en papel cartón, utilizando reglas de patronaje, cinta métrica y lápiz.

IC1.5 Las partes de un patrón (cuello, bajo cuello, mangas, espalda, costados, delanteros, entre otras) se trazan, haciendo muescas o señales para encajar las piezas.

IC1.6 Las piezas del patrón se cortan, utilizando tijeras de patronista.

IC1.7 Los residuos generados en la preparación del patrón base se tratan, reciclándolos, reutilizándolos o reparándolos, según el plan de producción y gestión de residuos de la empresa.

EC2 Marcar el patrón base en tela de fieltro, utilizando tiza, bolígrafo, entre otros, para confeccionar el prototipo del modelo.

IC2.1 El prototipo del modelo (toile) se elabora, en tela de fieltro, a fin de visualizar el modelo y las formas creadas en el patrón base, observando dónde se precisan modificaciones o rectificaciones.

IC2.2 La tela de fieltro se utiliza en la confección del prototipo base, teniendo en cuenta que no se deshilacha, admite costura de máquina peletera, es ligera, no se deforma y su caída se asemeja a la de la piel, a diferencia de otras materias primas.

IC2.3 La tela de fieltro se marca, con tiza, bolígrafo, entre otros, señalando las piezas realizadas previamente en papel cartón.

IC2.4 Las piezas del prototipo se cortan, utilizando tijeras.

IC2.5 El prototipo se monta, cosiendo las piezas con máquina peletera.

IC2.6 El prototipo se prueba, cosiendo a mano las vistas delanteras, bajos de cuerpo y mangas, cuellos, corchetes, botones, bolsillos, hombreras, entre otros.

IC2.7 El prototipo se prueba, en la clientela o maniquí, examinándolo detenidamente, a fin de determinar las posibles modificaciones que son necesarias, tanto de patrón como de modelo, utilizando tiza y/o alfileres para señalar posibles defectos o rectificaciones a realizar.

IC2.8 Los residuos generados en la elaboración del prototipo se tratan, reciclándolos, reutilizándolos o reparándolos, según el plan de producción y gestión de residuos de la empresa.

EC3 Determinar los acabados de la piel, adaptándolos al patrón base, a fin de obtener un modelo nuevo.

IC3.1 El modelo se planifica, teniendo en cuenta la oferta de pieles disponible en las casas de subastas, posibilidades de tratamientos de curtición y, las nuevas técnicas de confección.

IC3.2 La compra de pieles en casas de subastas se prepara, según modelos a realizar, interpretando el sistema de clasificación de las casas de subastas y las fichas técnicas.

IC3.3 Los tratamientos y acabados que necesitan las pieles adquiridas en crudo se deciden, teniendo en cuenta el modelo planificado para las prendas a confeccionar.

IC3.4 Las pieles adquiridas en crudo en las casas de subastas por el peletero se envían a la curtidora, para poder ser manipuladas, indicándole los tratamientos y acabados que precisan (rasado,

despinzado, degradé, teñido de colores, estampado, napado, anteado, troquelado, punta blanca, decolorado, entre otros).

IC3.5 Las pieles curtidas se posicionan en el tablero sobre las piezas del patrón, cambiándolas de posición, a fin de buscar su mejor expresión (tonalidad, brillo, elegancia, entre otras), determinar el consumo de materiales, técnica a utilizar en la confección y ensamblaje, establecer acabados, complementos y fornituras (forros, botones, corchetes, broches, entre otros) más adecuados al modelo original.

IC3.6 Las nuevas técnicas de confección (Airgallon, Fox on Frabric, Tiles, Windows, Degradé, Up/Down, entre otras) se aplican, permitiendo el desarrollo de nuevas ideas, texturas, soluciones (exceso de volumen, peso de la piel, clasicismo, entre otras), a fin de otorgar valor a un material con múltiples usos.

IC3.7 Los complementos y accesorios a utilizar en la confección de una prenda de piel (botones, corchetes, forros, entre otros) se planifican, teniendo en cuenta el modelo original.

IC3.8 La piel se combina con otros materiales naturales (telas de seda en gabardinas, punto, lana, entre otros), teniendo en cuenta, precio de adquisición de la piel, posibilidades de contraste, acceder a una clientela más joven, elaborar una prenda más económica, cambio climático (no se necesitan prendas de tanto abrigo), tipo de arreglo o transformación, entre otras.

IC3.9 Los forros, telas de gabardina, entretelas, guatas, bolsillos, entre otros, se posicionan sobre el patrón, marcándolos con tiza o boli, a fin de ensamblarlos posteriormente con la piel.

IC3.10 Las tendencias actuales y estilos de moda se analizan, identificando las nuevas técnicas de peletería, a fin de poderlas aplicar en las prendas a confeccionar.

Contexto profesional

Ámbito profesional

Sectores productivos

Ocupaciones y puestos de trabajo relevantes

Medios de producción

Papel cartón reciclado, tijeras de patronista, cinta métrica, reglas de patronaje, reglas rectas, tablero, tizas, lápiz, máquina de coser peletera, goma de borrar, muescado de patrones, ruleta de marcar, hilos, alfileres, agujas de coser a mano, agujas de coser a máquina, tela de fieltro, pieles curtidas, maniquí, botones, forros, hombreras, tablero.

Información utilizada o generada

Revistas especializadas. Tendencias de moda. Información contenida en revistas de moda. Internet, publicidad, libros especializados, exposiciones y ferias, videotecas, hemerotecas, entre otros. Catálogos, muestras, informes técnicos de materiales. Estudios de mercados. Archivo de modelos. Documentos donde se reflejan los resultados obtenidos. Bocetos validados. Materiales seleccionados. Colorteca actualizada, relación de las tendencias de moda. Colección de dibujos simples y coordinados. Proceso de creación de muestras, evaluación y rectificación. Informe del proceso a seguir para conseguir la producción de prendas y artículos de peletería. Normas UNE-EN-ISO sobre seguridad en máquinas de coser, corte y planchas. Normativa sobre protección medioambiental. Normativa sobre producción y gestión de residuos. Catálogos de moda. Catálogos de proveedores. Fichas de clientela.