

UNIDAD DE COMPETENCIA	Realizar el diseño técnico de estampados textiles asegurando su viabilidad
Nivel	3
Código	UC0900_3

Realizaciones profesionales y criterios de realización

- RP 1: Obtener información a partir de distintas fuentes, siguiendo unas pautas establecidas, para relacionar las tendencias de moda influyentes en el sector de la estampación textil.**
- CR 1.1 Los estudios y prospectivas de futuro en el diseño de estampados se analizan a través de la información de tendencias fundamentales del mercado del sector textil.
- CR 1.2 La información utilizada se obtiene de fuentes diversas, tales como archivos, hemerotecas, ferias del sector, videotecas, Internet, revistas especializadas, estudios de mercados nacionales e internacionales, entre otros.
- CR 1.3 Los factores socioeconómicos se identifican a través de: tendencias de moda, criterios estéticos del consumidor, sector y segmentos de población, calidad-precio, temporada, morfología, función social y de uso.
- CR 1.4 Los sistemas aplicados y utilizados para archivar la información, tanto físicos como digitales, permiten un fácil acceso a la misma y a su utilización.
- RP 2: Extraer diferentes tendencias de moda, a partir de la información existente, transfiriéndolas a diseños de estampados para tejidos que resulten competitivos.**
- CR 2.1 El análisis de tendencias de moda se realiza a partir de distintos soportes de publicidad, grafismo, diseño industrial, diseño textil y moda aplicándolos al diseño de los estampados.
- CR 2.2 Las tendencias socio-culturales se analizan y se adaptan a los dibujos de estampación textil, interrelacionando los diferentes campos: industria, interiorismo, arte, sociología y moda.
- CR 2.3 El diseño creativo se adapta al proceso industrial a partir del diseño técnico, facilitando su desarrollo.
- RP 3: Elaborar cartas de colores para utilizarlas en las diferentes combinaciones de los mismos de cada dibujo de estampación textil.**
- CR 3.1 Las cartas de colores se elaboran a partir de la observación de las tendencias de moda de los campos del vestido, interiorismo, industria entre otros.
- CR 3.2 Los colores se combinan con armonía para lograr los tonos y matices necesarios para aplicarlos a los dibujos.
- CR 3.3 La gestión de la carta de colores se realiza para la utilización en el diseño de la colección de los estampados.
- RP 4: Realizar bocetos de diseño técnico con aplicación en los estampados, mediante programas informáticos, teniendo en cuenta el diseño creativo, los requerimientos de la empresa o del cliente y las tendencias de moda.**
- CR 4.1 La función, características de funcionamiento y aplicación de equipos y programas informáticos se identifican a partir de la documentación técnica y manuales de usuario.
- CR 4.2 El formato informático se selecciona en función del programa de tratamiento a que se va a emplear y de las especificaciones técnicas.
- CR 4.3 Los archivos digitales se abren mediante las correspondientes aplicaciones informáticas.
- CR 4.4 La configuración de dibujos a los cuales se asignan colores, se desglosan o se agrupan para su aplicación, a fin de obtener una gama de motivos diferentes.
- CR 4.5 Los bocetos de diseño creativo se incorporan al diseño técnico, para su adaptación a los procesos tipos de fabricación de los estampados de tejidos.
- CR 4.6 Las tendencias de moda, los requerimientos de la empresa o del cliente se materializan en esquemas o bocetos con capacidad de ser transformados en motivos para poder aplicarse sobre los tejidos por medio de la estampación.
- CR 4.7 Los bocetos se trazan permitiendo la diversificación, logrando una variada gama de diseños y motivos para su aplicación.
- RP 5: Diseñar, programar y simular estampados utilizando aplicaciones informáticas específicas de diseño.**
- CR 5.1 Los diferentes programas informáticos de diseño de estampados se aplican para obtener simulaciones en tres dimensiones para realizar su visualización.
- CR 5.2 La creación de diseños se realiza partiendo de los motivos y coloridos de los diseños originales o de las conclusiones del análisis de las tendencias de moda, utilizando correctamente los programas informáticos de diseño.

CR 5.3 El diseño de un estampado textil, configurado por la combinación de colores seleccionados, se programa teniendo en cuenta entre otros:

- Tipo de tejido: calada, punto, tela no tejida.
- Textura del tejido.
- Composición del tejido.
- Máquina de estampar en la que se realiza la producción.
- Nivel de detalle que debe tener el dibujo.
- Densidad del tejido (hilos de urdimbre y trama por centímetro).
- Tamaño del dibujo.
- Número de colores que debe tener el dibujo.
- Destino final del artículo.

CR 5.4 La simulación del estampado diseñado se visualiza en la pantalla del ordenador, mostrando el aspecto tridimensional del tejido y, en su caso, la imagen se reproduce físicamente por medio de un periférico de salida (trazador (plotter) o impresora).

CR 5.5 Los parámetros de grabación de las mallas correspondientes a cada uno de los colores que componen el diseño, así como los criterios de superposición y encaje de las mismas, se especifican en la ficha técnica de grabación.

RP 6: Supervisar y, en su caso, realizar las muestras de estampados textiles, respetando las especificaciones técnicas y estéticas del producto, utilizando técnicas convencionales y de estampación digital.

CR 6.1 Las materias primas se seleccionan según las especificaciones técnicas, cumpliendo las normas de calidad y composición establecidas y optimizando las cantidades necesarias para elaborar la muestra.

CR 6.2 Las muestras de laboratorio estampadas, tanto por técnicas convencionales como digitales, se supervisan para comprobar que con las materias, productos y procedimientos utilizados, se alcanzan las especificaciones técnicas y estéticas del diseño.

CR 6.3 Las alteraciones del comportamiento de los tejidos debido a la estampación se detectan, adaptando o modificando el diseño original en función de la disponibilidad tecnológica de la empresa y, en su caso, minimizando la inversión necesaria.

CR 6.4 El prototipo acabado se comprueba si cumple con las especificaciones y variables estéticas y de calidad, según las exigencias establecidas por la empresa.

RP 7: Analizar las muestras para determinar la viabilidad del diseño, así como los ajustes necesarios para realizar la producción de los estampados textiles de una forma fiable y conveniente.

CR 7.1 La elaboración de la muestra se realiza respetando las especificaciones técnicas y estéticas del producto.

CR 7.2 La muestra se analiza y se extraen las conclusiones referentes, en su caso, sobre:

- Modificaciones en el proceso o en la definición de los parámetros de fabricación, para mejorar la relación coste/calidad.
- Materias primas que resulten más apropiadas que las previstas inicialmente.
- Confirmación de la viabilidad del diseño técnico inicial, o en su caso, modificación del mismo.

CR 7.3 El ajuste se realiza para adecuar el diseño a la fabricación, a los costes fijados por la empresa y a la disponibilidad de la maquinaria, teniendo en cuenta los límites del proceso de estampación.

CR 7.4 La información generada en el análisis de muestras, así como los ajustes se documenta en la ficha técnica correspondiente.

RP 8: Definir y planificar el producto para la realización del estampado, a fin de determinar el nivel de industrialización y posibilidades de comercialización.

CR 8.1 El producto se define según el grado de industrialización necesario para su fabricación, comparándolo con otro similar disponible en la empresa.

CR 8.2 El proceso de diseño se desarrolla teniendo en cuenta los procesos tipos industriales de la empresa, para conseguir la producción al mínimo coste posible con la calidad requerida.

CR 8.3 La producción, por la cual se deriva el interés económico de la empresa o del cliente, se analiza a través de la estimación de la comercialización del producto.

CR 8.4 El producto se planifica a partir del desarrollo de las fases de búsqueda de nuevas ideas, definición técnico- creativa, cualidades técnicas, elaboración de prototipos y fase de lanzamiento.

Contexto profesional

Medios de producción

Ordenadores personales en red local con conexión a Internet. Periféricos informáticos de entrada y salida: escáner, trazador (plotter) e impresoras digitales, capaces de imprimir sobre tejido. Programas informáticos de diseño técnico de estampados convencionales y digitales, mediante simulación en tres dimensiones. Diferentes fuentes de información (física o digital): revistas, catálogos, Internet y otras. Equipos de laboratorio de preparar pastas. Maquinaria para producción de muestras. Equipos para análisis de estampados.

Máquinas de imprimir convencionales y digitales.

Productos y resultados

Bocetos simples de estampados según tendencias. Dibujos realizados a partir de bocetos artísticos y coordinados por transformación simple de los bocetos originales. Tejidos estampados con motivos y colores actualizados según aportaciones de los clientes y exigencias de la moda actual. Muestras de tejidos estampados realizadas por métodos convencionales o digitales. Programación controlando los aspectos técnicos, de diseño artístico, económicos, desarrollo y de lanzamiento comercial.

Información utilizada o generada

Utilizada: Bocetos de diseño. Información contenida en revistas de moda, Internet, publicidad, libros especializados, exposiciones y ferias, videotecas, hemerotecas, entre otros. Información con especificaciones técnicas de productos, normas de trabajo o de métodos establecidos. Documentación clasificada, actualizada y en disposición de uso. Informes técnicos.

Generada: Informes actualizados de las diferentes tendencias de moda y coloridos de temporada, destinados a la orientación de los clientes de la empresa. Colorteca actualizada, relación de las tendencias de moda. Colección de bocetos simples y coordinados. Informes sobre la adecuación de las muestras estampadas a los requerimientos de diseño. Proceso de creación de muestras, evaluación y rectificación. Informe de proceso de estampación a seguir para conseguir la producción del producto, fiable y ajustada a la empresa.