

<b>UNIDAD DE COMPETENCIA</b>	<b>Realizar el diseño técnico de colecciones de pieles</b>
<b>Nivel</b>	3
<b>Código</b>	UC1245_3

### Realizaciones profesionales y criterios de realización

- RP 1:** Obtener información a partir de distintas fuentes, para detectar las tendencias de moda influyentes en el sector del acabado de pieles, así como en su uso para la fabricación de artículos.
- CR 1.1 Los estudios y prospectivas de futuro en el diseño del acabado de pieles se analizan a través de la información de tendencias de moda esenciales en el mercado del sector piel.
- CR 1.2 La información utilizada para el diseño del acabado de pieles 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:** Transferir diferentes tendencias de moda de distintas fuentes a diseños de colecciones de pieles para que resulten competitivas.
- CR 2.1 Las tendencias de moda se distinguen a partir de distintos soportes de publicidad, grafismo, diseño industrial, y moda aplicándolos al diseño de colecciones de pieles.
- CR 2.2 Las tendencias socio-culturales se analizan y se adaptan a los dibujos de estampación y grabado de la piel, interrelacionando los diferentes campos: industria, interiorismo, arte, sociología y moda.
- CR 2.3 El diseño creativo de acabado de pieles se adapta al proceso industrial a partir del diseño técnico, facilitando su desarrollo.
- CR 2.4 En diseño de estampación y grabado de la piel se adjunta información de los detalles y las características técnicas relevantes del producto.
- RP 3:** Elaborar y gestionar cartas de colores para utilizarlas en las diferentes combinaciones de los mismos de cada dibujo de estampación y grabado en piel.
- CR 3.1 Las cartas de colores se elaboran a partir de la observación de las tendencias de moda en los campos del vestido, interiorismo, industria entre otros y de las contingencias que se puedan presentar respecto a las pieles y productos.
- CR 3.2 Los colores se combinan con armonía para lograr los tonos y matices necesarios para aplicarlos a los diseños de pieles, dentro de la contingencia que dan los diferentes acabados de la piel.
- CR 3.3 La gestión de la carta de colores se realiza para la utilización en el diseño de la colección de pieles acabadas.
- RP 4:** Realizar bocetos mediante programas informáticos de diseño técnico de aplicación en grabados o estampados de pieles, 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 que se va a emplear y de las especificaciones técnicas.
- CR 4.3 Los bocetos de diseño creativo se incorporan al diseño técnico, para su adaptación a los procesos tipos de los acabados de pieles.
- CR 4.4 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 de aplicación sobre las pieles por medio del grabado o estampación.
- CR 4.5 Los bocetos se trazan logrando una variada gama de diseños y motivos de estampados y grabados para su aplicación en pieles.
- RP 5:** Simular grabados o estampados de pieles utilizando aplicaciones informáticas específicas de diseño.
- CR 5.1 Los diferentes programas informáticos de diseño de grabados o estampados de pieles se aplican para obtener simulaciones que permitan su visualización en tres dimensiones.
- CR 5.2 Los motivos y coloridos de los diseños originales se emplean en la creación de diseños para grabar o estampar pieles, así como el manejo de cartas de colores que señalan tendencias de moda, utilizando los programas informáticos de diseño.

CR 5.3 El diseño de estampados para piel, configurados por la combinación de colores seleccionados, se programa teniendo en cuenta entre otros:

- Tipo y característica de la piel.
- Características del acabado que va recibir.
- Máquina de imprimir para la que se crea el diseño.
- Dimensiones del estampado.
- Número de colores que tiene el dibujo.
- Destino final del artículo.

CR 5.4 El diseño de grabados para piel se configura y se programa teniendo en cuenta entre otros:

- Tipo y característica de la piel.
- Características del acabado que va recibir.
- Tipo de grabado: en hueco o relieve.
- Máquina de grabar para la que se crea el diseño.
- Dimensiones del grabado.
- Destino final del artículo.

CR 5.5 La simulación del estampado o grabado diseñado se visualiza en la pantalla del monitor, mostrando el aspecto que representa sobre distintos tipos de pieles y acabados y, en su caso, la imagen se reproduce físicamente por medio de un periférico de salida como trazador -plotter- o impresora.

CR 5.6 Los parámetros de las mallas de cada uno de los colores que componen el diseño del estampado se especifican en la ficha técnica, así como los criterios de superposición y encaje de las mismas para la estampación de las pieles correspondientes.

CR 5.7 Los parámetros y características de las placas o moldes de grabación de las pieles se especifican en la ficha técnica de acuerdo con los efectos de hueco o relieve que componen el diseño, y en su caso, los criterios de superposición y encaje de las mismas.

**RP 6:** Supervisar y, en su caso realizar, las muestras del grabado o estampado de pieles, respetando las especificaciones técnicas y estéticas del producto, utilizando técnicas convencionales y de estampación digital.

CR 6.1 Las pieles 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 grabadas o estampadas, tanto por técnicas convencionales como digitales, se supervisan comprobando que con las materias, productos y procedimientos utilizados, se alcanzan las especificaciones técnicas y estéticas previstas en el diseño.

CR 6.3 Las alteraciones del comportamiento de las pieles debidas a la grabación o estampación se detectan, adaptando o modificando el diseño técnico original en función de la disponibilidad tecnológica de la empresa y, en su caso, minimizando la inversión necesaria.

CR 6.4 El prototipo de piel acabada se comprueba que cumple con las especificaciones y variables estéticas y de calidad propuestas por el diseñador, según las exigencias establecidas por la empresa o cliente.

**RP 7:** Colaborar en el diseño del producto para la realización del acabado, grabado y estampado en piel, a fin de determinar el proceso de fabricación, teniendo en cuenta las posibilidades de comercialización.

CR 7.1 El producto de piel acabada se define según el grado de industrialización necesario para su fabricación, comparándolo con otro similar disponible en la empresa.

CR 7.2 El proceso de diseño de estampado, grabado y acabado de las pieles 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 7.3 La producción de pieles acabadas, por la cual se deriva el interés económico de la empresa o del cliente, se considera a partir del análisis del mercado y las previsiones de venta.

CR 7.4 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, para imprimir sobre pieles. Programas informáticos de diseño técnico del acabado, grabado y estampado de pieles convencionales y digitales, mediante simulación en tres dimensiones. Fuentes de información sobre tendencias de moda de diseño de estampados y grabados de pieles: revistas, catálogos, Internet y otras. Equipos de laboratorio de preparar pastas. Maquinaria para producción de muestras. Equipos para análisis del grabado y estampado de pieles. Máquinas de imprimir convencionales y digitales. Máquinas de grabar convencionales y digitales.

## Productos y resultados

Bocetos simples de grabados y estampados de pieles según tendencias. Dibujos realizados a partir de bocetos artísticos y coordinados por transformación simple de los bocetos originales. Muestras de pieles estampadas con motivos y colores vigentes según aportaciones de los clientes y exigencias de la moda actual. Muestras de pieles grabadas de imitación y con motivos vigentes según aportaciones de los clientes y exigencias de la moda actual. Supervisión de los procesos de estampación, grabado y acabado de pieles. Muestras de pieles acabadas por métodos convencionales o digitales.

## Información utilizada o generada

Utilizada: Bocetos de diseño de estampados, grabados para pieles. 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. Diseño técnico de colección de bocetos simples y coordinados de estampación. Informes sobre la adecuación de las muestras estampadas a los requerimientos de diseño. Proceso de creación de muestras, evaluación y rectificación de estampados. Diseño técnico de colección de bocetos simples y coordinados de grabados. Informes sobre la adecuación de las muestras grabadas a los requerimientos de diseño. Proceso de creación de muestras, evaluación y rectificación de grabados. Informe de proceso de estampación y grabación a seguir para conseguir la producción del producto, fiable y ajustada a la empresa.