

CUALIFICACIÓN PROFESIONAL:

Realización de vestuario para el espectáculo

Familia Profesional: **Textil, Confección y Piel**

Nivel: **3**

Código: **TCP471_3**

Estado: **BOE**

Publicación: **RD 918/2024**

Referencia Normativa: **RD 1224/2010**

Competencia general

Planificar el desarrollo del proyecto de vestuario para el espectáculo, documentando la historia y evolución del vestir, transformando materiales textiles y no textiles, realizando el patronaje y modelaje sobre maniquí físico y/o virtual de prendas a medida, cortando, ensamblando las piezas, así como realizando las pruebas y acabados del vestuario para el espectáculo, cumpliendo la normativa sobre prevención de riesgos laborales, protección medioambiental, producción y gestión de residuos, entre otras.

Unidades de competencia

- UC1518_3:** Planificar el desarrollo del proyecto de realización de vestuario para el espectáculo
- UC1517_3:** Documentar la historia y evolución del vestir para su aplicación en proyectos de realización de vestuario para el espectáculo
- UC1521_3:** Transformar materiales textiles y no textiles para su aplicación en la realización de vestuario para el espectáculo
- UC2357_3:** TRAZAR PATRONES FÍSICOS DE MODELOS DE CONFECCIÓN
- UC2359_3:** TRAZAR PATRONES POR MEDIOS INFORMÁTICOS
- UC0913_3:** DESARROLLAR EL MODELAJE DE PRENDAS SOBRE MANIQUÍ FÍSICO Y/O VIRTUAL
- UC1520_3:** Ejecutar los procesos de corte, ensamblaje, pruebas y acabados de vestuario para el espectáculo

Entorno Profesional

Ámbito Profesional

Desarrolla su actividad profesional en el área de confección en textil y piel dedicada a la realización de vestuario para el espectáculo, en entidades de naturaleza pública o privada de cualquier tamaño, tanto por cuenta propia como ajena, con independencia de su forma jurídica. Desarrolla su actividad dependiendo, en su caso, funcional y/o jerárquicamente de un superior. Puede tener personal a su cargo en ocasiones, por temporadas o de forma estable. En el desarrollo de la actividad profesional se aplican los principios de accesibilidad universal y diseño universal o diseño para todas las personas de acuerdo con la normativa aplicable.

Sectores Productivos

Se ubica en el sector productivo industrial textil y cultural en los subsectores textil y confección, artes escénicas.

Ocupaciones y puestos de trabajo relevantes

Los términos de la siguiente relación de ocupaciones y puestos de trabajo se utilizan con carácter genérico y omnicomprendivo de mujeres y hombres.

- Patronistas de prendas de vestir
- Sastres a medida
- Modelistas de prendas de vestir
- Modistas a medida

Formación Asociada (960 horas)

Módulos Formativos

- MF1518_3:** Proyecto de realización de vestuario para espectáculos (60 horas)
- MF1517_3:** Técnicas de gestión de información sobre historia y evolución de la indumentaria aplicada al vestuario para el espectáculo (60 horas)
- MF1521_3:** Técnicas de transformación de materiales aplicados al vestuario de espectáculo (90 horas)
- MF2357_3:** TRAZADO DE PATRONES FÍSICOS (180 horas)
- MF2359_3:** PATRONAJE POR ORDENADOR (180 horas)
- MF0913_3:** TÉCNICAS Y MODELAJE DE PRENDAS SOBRE MANIQUÍ FÍSICO Y/O VIRTUAL (90 horas)
- MF1520_3:** Procesos de corte y ensamblaje de vestuario para el espectáculo (300 horas)

UNIDAD DE COMPETENCIA 1

Planificar el desarrollo del proyecto de realización de vestuario para el espectáculo

Nivel: 3

Código: UC1518_3

Estado: Tramitación BOE

Realizaciones profesionales y criterios de realización

RP1: Extraer las características del proyecto de vestuario para el espectáculo, a partir del análisis de los diseños de vestuario, para determinar los requerimientos artísticos, criterios de estilo y género y necesidades técnicas y de producción.

CR1.1 Los diseños se desglosan, en las piezas que los componen, en base a los figurines, imágenes o indicaciones aportadas en el proyecto de vestuario para el espectáculo.

CR1.2 Los elementos que modifican la silueta del intérprete como estructuras, botargas, corsé o cualquier otro elemento se estudian, interpretando los volúmenes y formas del diseño para adaptar el más adecuado a los requerimientos exigidos en el proyecto de vestuario para el espectáculo.

CR1.3 Las piezas que componen el traje se analizan, comprendiendo la intención del diseño y especificando los detalles no visibles, como prendas interiores, espaldas, entre otros.

CR1.4 Los requerimientos del espectáculo se analizan, planificando posibles soluciones a las mutaciones de vestuario, cambios rápidos, cambios a vista de público y efectos tales, como vuelos o movimientos que requieran uso de arnés u otros elementos.

CR1.5 Los dispositivos especiales que deben ocultarse a la vista del público se consideran, coordinándose con el resto del equipo artístico, para proponer soluciones técnicas al uso de petacas, baterías, microfonía, botargas, pelucas y postizos o, cualquier otro elemento ajeno al vestuario que deba integrarse en el traje.

CR1.6 Los procesos de acabados se determinan, según los requerimientos artísticos y técnicos de los diseños, para lograr el resultado requerido en el proyecto de vestuario para el espectáculo.

RP2: Adecuar las características del proyecto de vestuario para el espectáculo, logrando su ajuste a los criterios de estilo, género, necesidades técnicas y de producción.

CR2.1 Los requerimientos del espectáculo se analizan, en función del género o disciplina, para planificar posibles soluciones en función del movimiento de los artistas, técnicas utilizadas por los mismos, condicionantes técnicos del espectáculo y/o el espacio donde se representa, así como su modelo de explotación.

CR2.2 El proyecto de vestuario para el espectáculo se ajusta, a partir del análisis de los diseños y de los requerimientos de uso del traje en escena.

CR2.3 El proyecto de vestuario para el espectáculo se ajusta, a partir del análisis de los diseños, a los requerimientos del resto del equipo creativo de la obra, considerando la escenografía, iluminación, recursos audiovisuales, y resto de los componentes artísticos que intervienen en el espectáculo.

CR2.4 Las posibilidades de ejecución del proyecto de realización de vestuario para el espectáculo se valoran, aportando soluciones a los problemas técnicos y artísticos, en coordinación con el equipo artístico, técnico y de producción del espectáculo.

CR2.5 Las necesidades de vestuario de ensayo para trabajar movimientos y/o escenas concretas se integran, mediante su análisis en la planificación del proyecto de vestuario para el espectáculo, para poder realizarlo en tiempo y forma.

RP3: Seleccionar los procesos, materiales y técnicas, analizando el proyecto de vestuario para la realización de vestuario para el espectáculo.

CR3.1 Los procesos de realización y/o adaptación y su punto de partida se eligen, en función de las características del proyecto de vestuario para el espectáculo, teniendo en cuenta el calendario de trabajo y modelo de explotación.

CR3.2 El trabajo en el taller se planifica, en función de si el vestuario para el espectáculo se realiza a medida o no, si el proceso parte de materiales textiles o de trajes previamente realizados o disponibles en el mercado, o si se utilizan técnicas más artesanales y/o industriales para cumplir con los plazos y requerimientos del proyecto de vestuario para el espectáculo.

CR3.3 Los materiales (textiles y no textiles) propuestos en el proyecto de realización de vestuario para el espectáculo se seleccionan, en función de los requisitos técnicos, económicos y artísticos, para garantizar que se adecúan al proyecto de vestuario para el espectáculo, con criterios de sostenibilidad.

CR3.4 El tratamiento de los materiales, tales como teñido, estampación, o aplicación de nuevas tecnologías se elige, en función de las necesidades artísticas y técnicas del proyecto de vestuario para el espectáculo, con la supervisión del diseñador/a.

CR3.5 Las técnicas para obtener volúmenes y formas se eligen, bajo la supervisión del departamento de diseño, teniendo en cuenta las características del espectáculo en el que se va a exhibir el vestuario.

CR3.6 Las soluciones técnicas que requieran de la experimentación con nuevos materiales, técnicas o aplicaciones se deciden, bajo la supervisión del departamento de diseño, trabajando en equipo.

CR3.7 La secuenciación de realización de los procesos se planifica, de acuerdo con las necesidades del proyecto de vestuario, procesos escogidos y materiales y técnicas seleccionados.

CR3.8 La ejecución del vestuario para el espectáculo se planifica, en coordinación con el equipo artístico, técnico y de producción del espectáculo, previendo las necesidades materiales y humanas y teniendo en cuenta el protocolo sobre prevención de riesgos laborales, así como el plan sobre producción y gestión de residuos y sostenibilidad medioambiental.

RP4: Gestionar la viabilidad del proyecto de vestuario para el espectáculo, en las condiciones y plazo requeridos por la producción.

CR4.1 El espacio, equipamiento técnico y recursos humanos se comprueban, en el taller donde se va a realizar el vestuario para el espectáculo, verificando que se dispone o se puede disponer de ellos, durante el tiempo necesario para llevar a cabo el proyecto de vestuario para el espectáculo, en base a la planificación realizada.

CR4.2 La gestión de la adquisición de materiales se determina, en función de la producción, para poder cumplir con los requerimientos del espectáculo, en coordinación con el equipo artístico y equipo de producción del espectáculo, proponiendo, en caso necesario, alternativas a valorar en el caso de que hubiera que cambiar algún material por falta de stock, motivos técnicos, motivos presupuestarios u otros condicionantes de la producción.

CR4.3 Las fases de producción, pruebas y fechas de entrega se proponen, con el margen suficiente para prever y solventar cualquier imprevisto, así como para cumplir con las condiciones acordadas.

CR4.4 El calendario de trabajo se establece, en coordinación con los responsables de producción del espectáculo para la realización del vestuario, desglosando fases de adquisición de materiales, tratamiento de los mismos, patronaje y elaboración de prototipos, pruebas de vestuario o, fechas de entrega, plasmándolo en documentos, diagramas o aplicaciones informáticas de planificación.

CR4.5 El calendario de trabajo y cumplimiento de sus fases se supervisan, a lo largo del desarrollo del proyecto de vestuario para el espectáculo, comprobando que se va cumpliendo con las fechas pactadas.

CR4.6 El presupuesto de realización del vestuario para el espectáculo se obtiene, en función de la planificación realizada, considerando las necesidades de la producción, coste del material, stock disponible, gastos de envío, recursos humanos necesarios, tiempo disponible, gastos derivados de las estructuras generales y, beneficio industrial correspondiente, en coordinación con el departamento de producción del espectáculo.

RP5: Elaborar el cuaderno de vestuario para el espectáculo, para posibilitar el desarrollo de los trajes, conforme a los requerimientos del diseño de vestuario.

CR5.1 Las anotaciones o sugerencias del diseñador/a se recogen, de forma ordenada, en el cuaderno de vestuario para el espectáculo junto a cada uno de los figurines.

CR5.2 La documentación sobre el desglose de las prendas, detalles no explícitos en el figurín y requerimientos especiales de los trajes se clasifican, junto al diseño del que forman parte.

CR5.3 Las transformaciones de los diseños originales que corresponden a cada uno de los intérpretes se documentan, gráficamente y/o mediante texto.

CR5.4 Las prendas de cada uno de los figurines se desglosan, teniendo en cuenta los cambios y prendas dobles necesarios en el vestuario para el espectáculo, para elaborar la documentación.

CR5.5 Las fichas de medidas de los intérpretes y la fecha en la que fueron tomadas se recogen, anotándolas en el cuaderno de vestuario para el espectáculo.

CR5.6 Las muestras de materiales, sus colores y texturas se anotan junto al diseño, respetando las observaciones del diseñador/a de vestuario, para la ejecución o reposición del vestuario para el espectáculo.

CR5.7 La documentación técnica, fotográfica y plástica aportada por el diseñador/a, taller de realización de vestuario para el espectáculo, así como los proveedores externos, y la generada en el proceso se recoge, archivándola en el cuaderno, para facilitar la comunicación y la puesta en escena.

CR5.8 Las instrucciones y/o recomendaciones de lavado, conservación y reparación de las prendas realizadas se incluyen, manual o informáticamente, en el cuaderno de vestuario para el espectáculo, en base a las instrucciones específicas de los proveedores de materiales, para su comunicación a las sastrerías u otros responsables de almacenar y tratar las prendas.

CR5.9 La elaboración del vestuario de espectáculo, a partir de la documentación obtenida se desarrolla, con criterios de sostenibilidad, reciclando tanto materiales como prendas almacenadas para su utilización en el proyecto de vestuario para el espectáculo.

Contexto profesional

Medios de producción

Diseños del proyecto artístico de un espectáculo. Diseños basados en fotografías u otras fuentes. Dibujos técnicos del vestuario. Sistemas de archivo. Muestras de materiales. Calendarios de trabajo. Presupuestos.

Productos y resultados

Características del proyecto de vestuario para el espectáculo extraídas. Características del proyecto de vestuario para el espectáculo adecuadas. Procesos, materiales y técnicas seleccionados. Viabilidad del proyecto de vestuario para el espectáculo gestionada. Cuaderno de vestuario para el espectáculo elaborado.

Información utilizada o generada

Figurines. Cuadernos o biblias de vestuario. Libretos, partituras o guiones. Documentación gráfica y técnica. Fotografías. Muestras de materiales. Archivos de cuadernos de vestuario. Cuaderno de vestuario. Fichas técnicas. Dibujos técnicos. Muestras de materiales. Agenda de proveedores. Agenda de clientela. Protocolo sobre prevención de riesgos laborales. Plan sobre producción y gestión de residuos. Plan sobre sostenibilidad medioambiental. Normativa sobre prevención de riesgos laborales. Normativa sobre producción y gestión de residuos.

UNIDAD DE COMPETENCIA 2

Documentar la historia y evolución del vestir para su aplicación en proyectos de realización de vestuario para el espectáculo

Nivel: 3

Código: UC1517_3

Estado: Tramitación BOE

Realizaciones profesionales y criterios de realización

RP1: Diferenciar la evolución de la indumentaria, en relación con su momento histórico para su aplicación en proyectos de vestuario para el espectáculo.

CR1.1 La intención y contexto de los figurines se comprenden, relacionando el momento histórico y cultural con la evolución de la indumentaria y del espectáculo.

CR1.2 Los momentos históricos y usos del vestido se investigan, consultando en bibliotecas, archivos, museos, física o digitalmente, para la configuración de un proyecto de realización de vestuario para el espectáculo.

CR1.3 La influencia en la indumentaria de factores tales como clima, materiales, tecnologías disponibles, tradiciones, posición social, entre otros, se localiza, en diferentes épocas y lugares, relacionándolos con la evolución del traje, para su aplicación en proyectos de vestuario para el espectáculo.

CR1.4 El contexto cultural del momento de la historia del vestido y del espectáculo se considera, sintetizando sus características, en un proyecto de vestuario para el espectáculo, con el objetivo de participar en una interlocución fluida y coherente con el departamento de vestuario y, en su caso, con dirección artística del espectáculo.

CR1.5 Los aspectos constitutivos del vestuario para el espectáculo se observan, diferenciándolos por su tipología y estructura, en función del destino, modo y uso, según las variables artísticas y técnicas del espectáculo.

CR1.6 Las técnicas y materiales utilizados en la realización de vestuario para el espectáculo de distintas épocas y tipos de espectáculo se tienen en cuenta, valorando su funcionalidad y visibilidad, para lograr recrearlos en proyectos de vestuario para el espectáculo.

RP2: Seleccionar información relacionada con la evolución de la indumentaria y sus usos, consultando fuentes de información (bibliotecas, archivos, museos, entre otras) física o digitalmente, para identificar formas y estilos aplicables a la reproducción de prendas que conforman un modelo de época.

CR2.1 Los elementos que conforman el traje de época se identifican, desglosando sus componentes para adaptarlos al proyecto de realización de vestuario para el espectáculo conforme al momento histórico.

CR2.2 Las formas y estilo de las prendas se comparan, entre sí, para seleccionar las más adecuadas para recrear con el vestuario un momento histórico determinado, teniendo en cuenta las soluciones técnicas previstas.

CR2.3 Los componentes del traje se identifican, clasificándolos, ordenadamente, para asesorar y reproducir el vestuario para el espectáculo de un grupo social en un momento dado.

CR2.4 Las costumbres y usos en el vestir en diferentes épocas se sintetizan, a partir de la documentación consultada, para desglosar e interpretar el diseño y proceder a la realización.

CR2.5 Los cambios en la utilización de colores, volúmenes, tejidos, diseños y materiales se buscan, en fuentes especializadas, identificando sus características, para su aplicación en la realización de vestuario para el espectáculo de un proyecto artístico.

CR2.6 Las técnicas y materiales de indumentaria histórica y de otros espectáculos y sus características se reconocen, analizando su aspecto, para su aplicación en proyectos de realización de vestuario para el espectáculo.

RP3: Identificar las proporciones del traje respecto a la figura humana y la evolución de las siluetas, para asociarlos a una época determinada y adaptarlos a los proyectos de realización de vestuario para el espectáculo.

CR3.1 Las proporciones del traje se reconocen, en función de la época en la que se llevan, para seleccionar las prendas capaces de recrear distintos momentos históricos.

CR3.2 La transformación de la silueta del modelo se propone, incorporando los criterios estéticos que permitan la adaptación a la moda de una época determinada.

CR3.3 Las proporciones del traje se detallan, teniendo en cuenta la silueta del intérprete y los criterios artísticos u otros requerimientos del mismo.

CR3.4 Las variaciones en las proporciones requeridas por la utilización del traje, por más de un intérprete se consideran, para su aplicación en escena, siguiendo el criterio artístico.

CR3.5 La evolución de la silueta y sus características morfológicas se diferencian, a partir del contexto cultural donde se han producido, y en función de los distintos momentos de la historia de la indumentaria.

CR3.6 La evolución de los procedimientos técnicos (patronaje, confección) utilizados en la elaboración de las prendas de época se identifican, a partir de la documentación histórica, para aplicarlos y adaptarlos en proyectos de vestuario para el espectáculo.

RP4: Elaborar el archivo documental de un proyecto de vestuario para el espectáculo, recopilando y ordenando el material en soporte físico o digital, para su posterior consulta.

CR4.1 La documentación se busca, en soporte físico o digital, para satisfacer las necesidades de información del proyecto de realización de vestuario para el espectáculo y facilitar su desarrollo.

CR4.2 El material necesario para llevar a cabo el proyecto de realización de vestuario se selecciona, teniendo en cuenta las características, destino y uso del mismo.

CR4.3 El fondo documental actualizado sobre evolución de la moda y del vestuario para el espectáculo, así como su terminología técnica se procesa, clasificando y conservando la información para su aplicación en proyectos de realización de vestuario para el espectáculo.

CR4.4 Los recursos disponibles en archivos museísticos dedicados al traje y su evolución, así como en repositorios digitales de instituciones dedicadas a la documentación teatral se exploran, en función de los requerimientos del espectáculo para seleccionar los que se vayan a aplicar en el proyecto de realización de vestuario para el espectáculo.

CR4.5 La documentación generada en cada proyecto de vestuario para el espectáculo se archiva, de acuerdo a los criterios de organización acordados con el equipo, para facilitar su reutilización en otros proyectos de vestuario.

Contexto profesional

Medios de producción

Bibliografía. Fotografías. Imágenes de indumentaria de distintas épocas. Museos del traje y del espectáculo. Museos de pintura y grabados. Almacenes de vestuario. Archivos de documentación sobre indumentaria, patronaje, confección y materiales en distintos soportes. Muestrarios: materias primas y fornituras. Equipos: ordenadores personales en red local con conexión a Internet. Diferentes fuentes de información -física o digital-, revistas, internet/intranet, entre otras.

Productos y resultados

Evolución de la indumentaria diferenciada. Información relacionada con la evolución de la indumentaria y sus usos seleccionada. Proporciones del traje identificadas. Archivo documental de un proyecto de vestuario para el espectáculo elaborado.

Información utilizada o generada

Documentación en diversos soportes de: historia del traje, del retrato y del grabado; historia del arte, historia del vestuario de espectáculo. Evolución de los tejidos. Patronaje. Patronaje histórico y de tipos de espectáculo. Documentación sobre las costumbres y usos del vestir. Revistas especializadas. Libros especializados, internet, exposiciones y ferias, hemerotecas, videotecas, entre otros. Documentación de técnicas y materiales. Documentación gráfica y escrita sobre la historia de la indumentaria relacionada con proyectos de vestuario para espectáculos. Documentación histórica de la indumentaria para incorporar al cuaderno de vestuario. Normativa sobre prevención de riesgos laborales. Normativa sobre protección medioambiental.

UNIDAD DE COMPETENCIA 3

Transformar materiales textiles y no textiles para su aplicación en la realización de vestuario para el espectáculo

Nivel: 3

Código: UC1521_3

Estado: Tramitación BOE

Realizaciones profesionales y criterios de realización

RP1: Obtener estructuras y texturas con materiales textiles y no textiles, para lograr los elementos planteados en el diseño de vestuario para el espectáculo.

CR1.1 La ubicación de las estructuras y texturas en los trajes se localizan, a partir de la observación de los diseños que componen el vestuario para el espectáculo.

CR1.2 El material y técnica de ejecución de la estructura y texturas se seleccionan, teniendo en cuenta el uso y destino del traje en el espacio escénico.

CR1.3 Las estructuras de vestuario para el espectáculo utilizadas en otros espectáculos o representaciones se analizan, teniendo en cuenta su funcionalidad y resultado estético, para reproducir su técnica de ejecución y adaptarla o mejorarla en el proyecto de realización de vestuario para el espectáculo.

CR1.4 Las texturas y efectos de volumen se obtienen, a partir de materiales y técnicas específicos, para lograr el efecto planteado en el diseño.

CR1.5 La estructura seleccionada se forra o acaba, seleccionando la técnica más adecuada a las necesidades del traje, para que cumpla con los requerimientos del diseño del vestuario para el espectáculo.

CR1.6 Los nuevos materiales y técnicas se experimentan, para mejorar la eficacia de las estructuras y texturas, teniendo en cuenta la seguridad en su manipulación y su funcionalidad.

CR1.7 La funcionalidad de las estructuras y texturas creadas se comprueba, durante las pruebas a los intérpretes y en los ensayos, garantizando que se pueden realizar movimientos específicos y la seguridad de sus anclajes, a fin de ejecutar su adaptación y posibles correcciones, en su caso.

RP2: Supervisar y, en su caso, teñir tejidos, pieles, fibras, trajes, entre otros materiales, con criterios de calidad y seguridad, para lograr la fidelidad al color previsto en el diseño de vestuario para el espectáculo.

CR2.1 El proceso de tintura manual aplicado en trajes, y tejidos, pieles, fibras, entre otros materiales y los procedimientos a seguir: fases de tintura y tipo de colorante, diagrama temperatura-tiempo, entre otros, se prevén, a partir del reconocimiento de las técnicas y materiales que intervienen en el proyecto de vestuario para el espectáculo, para obtener el color previsto en el diseño.

CR2.2 Las pruebas de tintura manual se obtienen, en muestras, aplicando las técnicas y procedimientos necesarios para lograr los tonos y efectos de color propuestos en el diseño.

CR2.3 Las muestras obtenidas se seleccionan, conforme al diseño del vestuario para el espectáculo, con el objetivo de aplicarlas definitivamente al traje y sus complementos, teniendo en cuenta el comportamiento del material, su uso y visibilidad en el espectáculo.

CR2.4 Las muestras y resultados de las pruebas de tintura manual de los materiales se organizan, para establecer los procesos necesarios, así como para realizar cálculos de disoluciones y dosificación de productos químicos, archivando la información generada para incorporar en el cuaderno de vestuario para el espectáculo.

CR2.5 Los baños tintóreos se preparan, seleccionando los equipos, útiles, productos químicos y colorantes de tintura manual, a partir de la interpretación de la ficha técnica, siguiendo el protocolo sobre disolución y etiquetado, y de acuerdo al protocolo sobre prevención de riesgos laborales y protección medioambiental.

CR2.6 Los materiales se introducen, en los baños tintóreos, previamente preparados, asegurando la absorción y fijación regular del color, cumpliendo el protocolo sobre prevención de riesgos laborales y protección medioambiental, documentando los procesos en el cuaderno de vestuario para el espectáculo, a fin de facilitar su mantenimiento y eventual reproducción.

CR2.7 Los productos se almacenan, manipulándolos con los Equipos de Protección Individual (EPI) específicos, criterios de caducidad, orden de consumo, y protección medioambiental, minimizando los recursos y gestionando los residuos para facilitar su reutilización.

RP3: Supervisar y, en su caso, aplicar pintura textil y otras técnicas de estampación con criterios de calidad, para lograr el efecto requerido en el diseño del vestuario para el espectáculo.

CR3.1 La técnica y material se eligen, de acuerdo con la intención del diseño y las condiciones de exhibición del traje en escena, con la revisión del figurinista.

CR3.2 Las técnicas de impresión y aplicación de nuevas tecnologías se gestionan, seleccionando la más adecuada a los requerimientos de las necesidades de la producción de vestuario para el espectáculo.

CR3.3 Los estampados o dibujos del tejido se transforman, aplicando la pintura seleccionada, adecuándose al proyecto de vestuario.

CR3.4 Las plantillas, pantallas y vectoriales se obtienen o adquieren, física y/o digitalmente, a partir de la reproducción del dibujo del figurín o de la documentación aportada junto con el diseño para el espectáculo.

CR3.5 Las técnicas y productos de pintura textil se utilizan, de acuerdo a la documentación técnica, atendiendo al protocolo sobre prevención de riesgos laborales y protección medioambiental.

CR3.6 Los productos se almacenan, manipulándolos con Equipos de Protección Individual (EPI) específicos, criterios de caducidad, orden de consumo, gestión de residuos y protección medioambiental.

CR3.7 La documentación generada en el proceso de aplicación de pintura textil y otras técnicas de estampación se archiva, adjuntándola al cuaderno de vestuario para el espectáculo, con el fin de facilitar el mantenimiento, restauración o reproducción del vestuario para el espectáculo.

RP4: Supervisar y, en su caso, aplicar materiales no textiles en los trajes, garantizando que se aplican los procesos de acuerdo con los criterios estéticos y de durabilidad establecidos, para lograr los efectos marcados en el diseño del vestuario para el espectáculo.

CR4.1 La técnica se selecciona, teniendo en cuenta las condiciones de visibilidad y exhibición de los trajes en la escena y, de acuerdo con el diseño del vestuario para el espectáculo.

CR4.2 Las técnicas se aplican, siguiendo las instrucciones de manipulación, para lograr el efecto artístico que se busca en el diseño del vestuario para el espectáculo, documentando los procesos en el cuaderno de vestuario.

CR4.3 Los materiales no textiles se aplican, según las normas sobre manipulación de los productos y teniendo en cuenta el plan sobre producción y gestión de residuos para evitar riesgos personales y medioambientales.

CR4.4 Los materiales se experimentan, para lograr los efectos artísticos planteados en el diseño del vestuario para el espectáculo, teniendo en cuenta su mantenimiento y durabilidad.

CR4.5 Los moldes y modelado de materiales se obtienen, logrando los efectos estéticos previstos en el proyecto de vestuario para el espectáculo, para conseguir los volúmenes y texturas deseados y su incorporación al traje.

RP5: Supervisar y, en su caso, aplicar técnicas de ambientación y envejecimiento de prendas o materiales, bajo la supervisión del departamento de vestuario para el espectáculo, a fin de lograr los efectos requeridos en el proyecto de vestuario para el espectáculo.

CR5.1 La técnica de envejecimiento se selecciona, a partir del requerimiento del diseño del vestuario para el espectáculo y la puesta en escena, comprobando su eficacia antes de su aplicación al traje.

CR5.2 Las herramientas, materiales y utensilios (cepillos de alambre, tijeras, lijas, ceras, jabones, pigmentos y colas, entre otros) se seleccionan, a partir de la técnica de aplicación y de acuerdo con los requerimientos del diseño del vestuario para el espectáculo.

CR5.3 Las técnicas de envejecimiento por deterioro de las partes visibles del traje se aplican, comprobando la durabilidad del vestuario durante el tiempo previsto de explotación, atendiendo al protocolo sobre prevención de riesgos laborales y protección medioambiental, documentando las técnicas aplicadas.

Contexto profesional

Medios de producción

Documentación de diversas técnicas de transformación de materiales. Fichas técnicas de productos. Equipos de Protección Individual (EPI). Mesas de dibujo. Equipos informáticos con programas de diseño y patronaje. Piletas. Equipos de plancha. Lavadoras. Secadoras. Maniqués físicos y/o virtuales, entre otros soportes. Herramientas y útiles de dibujo, pintura, entre otras técnicas. Útiles y herramientas de ferretería, costura y corte. Muestrarios de materiales.

Productos y resultados

Estructuras y texturas obtenidas. Tejidos, pieles, fibras, trajes, entre otros materiales, supervisados y, en su caso, teñidos. Pintura textil y otras técnicas de estampación supervisadas y, en su caso, aplicadas. Materiales no textiles supervisados y, en su caso, aplicados. Técnicas de ambientación y envejecimiento de prendas o materiales supervisados y, en su caso, aplicados.

Información utilizada o generada

Normativas sobre prevención de riesgos laborales. Figurines. Documentación gráfica y técnica. Manuales de uso de herramientas, materiales y equipos. Cuaderno de vestuario. Documentación técnica en diversos soportes. Fichas técnicas. Documentación técnica para el cuaderno de vestuario. Plan de trabajo. Protocolo sobre prevención de riesgos laborales. Plan sobre producción y gestión de residuos. Plan de sostenibilidad medioambiental. Normativa sobre prevención de riesgos laborales. Normativa sobre producción y gestión de residuos.

UNIDAD DE COMPETENCIA 4

TRAZAR PATRONES FÍSICOS DE MODELOS DE CONFECCIÓN

Nivel: 3

Código: UC2357_3

Estado: BOE

Realizaciones profesionales y criterios de realización

RP1: Tomar las medidas de los modelos, clientela, intérpretes u objetos, de acuerdo con las características morfológicas y modelo establecido, para el desarrollado de prendas de vestir.

CR1.1 Las medidas de los modelos, clientela, intérpretes u objetos se toman, directamente sobre la clientela, analizándola previamente con el máximo de parámetros posibles, sintetizando las proporciones y dimensiones del sujeto, para facilitar la ejecución del patronaje.

CR1.2 La ficha técnica de medidas de la clientela se elabora, datándola en la fecha en la que se obtienen, archivándola posteriormente, para facilitar el desarrollo del patrón, así como su utilización para otras prendas posteriores.

CR1.3 La talla de la clientela se determina, en función de sus medidas, permitiendo esquematizar las proporciones y correlaciones que componen la prenda.

RP2: Preparar los materiales y herramientas necesarias para la obtención de los patrones, a partir del análisis del diseño.

CR2.1 Los materiales se seleccionan, preparándolos según las especificaciones técnicas del diseño aceptado, optimizando las cantidades necesarias para elaborar el proyecto de vestuario.

CR2.2 Los materiales se calculan, comprobando previamente, las existencias del almacén, posibilidades de reutilización, así como aplicando criterios de rentabilidad y calidad.

CR2.3 Las adquisiciones de materiales se planifican, con el tiempo suficiente, disponiéndolas de tal manera que garanticen la continuidad del proyecto de vestuario en las mejores condiciones calidad-precio.

CR2.4 Las herramientas y materiales necesarios para el patronaje se preparan, optimizando el tiempo de ejecución del proyecto de vestuario.

RP3: Trazar el patrón base para un modelo, persona o talla determinada, teniendo en cuenta los tejidos, materiales y accesorios elegidos para la creación del vestuario.

CR3.1 Las medidas se obtienen de las tallas normalizadas o, en su caso, de la toma de medidas de la clientela o modelo, teniendo en cuenta el artículo a confeccionar.

CR3.2 Las costuras, holguras, ensanches, embebidos, entre otros se determinan, en función del tejido, tipo de confección y vestibilidad, para agilizar el proceso de trazado del patrón y facilitar el corte.

CR3.3 Los patrones base se trazan, siguiendo las especificaciones técnicas del diseño original y ajustándose a las medidas tomadas a la clientela o modelo.

CR3.4 Las piezas del patrón del modelo se nombran, identificándolas según especificaciones de la empresa.

CR3.5 Los patrones se recortan, siguiendo el perfil del trazado, para facilitar su posterior transformación.

RP4: Transformar el patrón base para obtener las formas y volúmenes requeridos por las proporciones del modelo, aplicando márgenes de costura y referencias de corte y confección, a fin de facilitar la realización del prototipo.

CR4.1 El patrón base a utilizar para la transformación se selecciona, teniendo en cuenta las características del modelo especificadas en la ficha técnica.

CR4.2 Las transformaciones requeridas del modelo se plantean, sobre los patrones base, controlando las variables técnicas y artísticas (deformaciones, desarrollo, vaciados de pinzas, armonía estética, gusto artístico, entre otros), respetando las formas y volúmenes del diseño original.

CR4.3 El patrón base se despieza, siguiendo el trazado señalado, asegurando la forma de cada pieza.

CR4.4 Las piezas obtenidas se verifican, comprobando la coincidencia de las líneas de unión y la concordancia de sus dimensiones con lo establecido en la tabla de medidas.

CR4.5 La información correspondiente a las piezas del patrón (nombre, número de piezas, talla, material, entre otros) se posiciona, en un lugar visible, siguiendo los protocolos sobre referenciado de patrones de la empresa.

RP5: Comprobar el ajuste de los patrones definitivos, a partir de la prueba en blanco o toile u otros materiales, verificando que responde a las características definidas en el proyecto de vestuario.

CR5.1 El tejido para la prueba se elige, teniendo en cuenta sus características en peso y comportamiento, de manera que sea lo más parecido posible al seleccionado para la prenda definitiva.

CR5.2 El juego de patrones o piezas del patrón del modelo se distribuyen, sobre el tejido de prueba o glasilla, disponiendo cada parte según las indicaciones que contienen para el marcado y corte, a fin de detectar posibles incidencias técnicas y estéticas en relación al proyecto de vestuario.

CR5.3 La prenda de prueba (toile u otros materiales) se prueba, comprobando que el tallaje, dimensiones, caída del tejido, volumen, efectos de movimiento, entre otros elementos, concuerda con el modelo solicitado, verificando con el diseño que la idea ha sido interpretada para lograr los requerimientos del diseño.

CR5.4 Las correcciones se marcan, en la prenda de prueba (toile u otros materiales), durante la prueba al modelo para lograr ajustar con precisión su forma, transcribiendo los cambios al patrón en plano.

CR5.5 Las posibles modificaciones y ajustes efectuados durante la prueba se transcriben a los patrones, garantizando su rectificación mediante ajuste, aplomos, entre otras posibles rectificaciones.

CR5.6 Las marcas y sujeciones con alfileres en la prenda procedente de la prueba o transformación se señalan, para su afinado, aplicando las puntadas a mano en cada caso.

CR5.7 Las piezas afinadas del patrón se señalan, una por una, comprobando que se ajustan al modelo requerido en el diseño, para conseguir el efecto previsto en el proyecto de vestuario, asegurando su durabilidad.

RP6: Organizar los patrones principales, secundarios y auxiliares, garantizando que se generan las piezas del modelo, para facilitar su posible reutilización.

CR6.1 Los patrones principales del modelo ya afinados y rectificadas, en su caso, se organizan, por su nomenclatura principal (delantero, espalda, entre otros), a fin de generar el resto de patrones secundarios y auxiliares necesarios para la prenda definitiva.

CR6.2 El ajuste de líneas y cortes en patrones y plantillas auxiliares se verifican, comprobando recorridos, marcas, aplomos, entre otros, para que sean técnicamente viables y no generen modificaciones que desvirtúen el modelo.

CR6.3 Las especificaciones técnicas y de nomenclatura de las piezas del patrón se comprueban, verificando que coinciden con los requerimientos del diseño original, a fin de facilitar el proceso de ensamblaje.

CR6.4 La conservación y archivo de los patrones del modelo se garantiza, mediante la utilización de materiales duraderos (cartón, plástico, entre otros) y/o medios informáticos.

Contexto profesional

Medios de producción

Muestrario de materiales, componentes y modelos. Cuadernos de vestuario. Agenda de proveedores. Mesas de dibujo. Mesas de corte. Herramientas y útiles de marcado, corte y confección. Maniqués físicos y/o virtuales. Fichas técnicas. Máquinas de coser y accesorios. Equipo de planchado. Equipo de confección. Tejidos y otros materiales. Tabla de medidas. Lavadora. Secadora. Equipos informáticos con programas de diseño y patronaje. Útiles de dibujo, trazado de patrones y corte. Reglas, cinta métrica, papel, cartulina. Alfileres.

Productos y resultados

Medidas de los modelos, clientela, intérpretes u objetos tomadas. Materiales y herramientas preparados. Patrón base trazado. Patrón base transformado. Ajuste de los patrones definitivos comprobado. Patrones principales, secundarios y auxiliares organizados.

Información utilizada o generada

Cuaderno de vestuario. Plan y calendario de trabajo. Fichas de medidas del modelo. Fichas técnicas. Figurines. Materiales textiles y no textiles. Muestrario de materias primas y fornituras: características y disponibilidad. Tabla de medidas. Ficha de medidas del modelo, clientela, interprete u objeto. Documentación técnica, entre otras, para el cuaderno de vestuario. Patrones de modelos. Prototipos. Toiles, glasillas, entre otros materiales. Patrón del modelo. Despiece de prenda. Marcada prototipo. Órdenes de trabajo. Archivo de patrones de modelos. Agenda de proveedores y clientela. Información del resultado del trabajo. Incidencias. Normativa sobre tallas para prendas de vestir. Normativa sobre prevención de riesgos laborales. Normativa sobre protección medioambiental. Normativa sobre producción y gestión de residuos.

UNIDAD DE COMPETENCIA 5

TRAZAR PATRONES POR MEDIOS INFORMÁTICOS

Nivel: 3
Código: UC2359_3
Estado: BOE

Realizaciones profesionales y criterios de realización

RP1: 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.

CR1.1 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).

CR1.2 Los patrones a pasar al sistema informático se fijan, sobre el tablero digitalizador, comprobando que están situados sobre su área activa.

CR1.3 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.

CR1.4 Los patrones se convierten a formato digital, mediante captura de imagen, situándolos sobre un material con marcas especiales y utilizando escáner o cámara digital.

CR1.5 Los patrones se trazan sobre mesa interactiva, convirtiéndose automáticamente a formato digital.

RP2: Trazar patrones base, utilizando medios informáticos, para crear nuevos modelos o completar los existentes en la base de datos.

CR2.1 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).

CR2.2 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.

CR2.3 Los recorridos y formas de las piezas creadas se cotejan con la ficha del modelo, comprobando su coincidencia.

CR2.4 Las marcas de referencia interiores y exteriores (aplochos, hilo, marcas de posición, entre otros) se posicionan, asegurando que cada pieza tenga la información requerida según la ficha técnica del modelo.

CR2.5 El patrón base creado se nombra, según la ficha técnica, asegurando su almacenamiento en la base de datos.

RP3: 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.

CR3.1 Los patrones base a transformar se localizan, en la base de datos, extrayéndolos para su utilización.

CR3.2 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.

CR3.3 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.

CR3.4 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).

CR3.5 Las modificaciones realizadas en el patrón base se comprueban, cotejando su correspondencia con el modelo.

CR3.6 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.

CR3.7 Los nuevos patrones se nombran, según la información de la ficha técnica, almacenándolos en la base de datos.

RP4: Aplicar los incrementos de escalado, para obtener patrones de diferentes tallas, utilizando rango de tallas, tabla de medidas o archivo de datos.

CR4.1 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.

CR4.2 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.

CR4.3 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.

CR4.4 Los patrones generados de las tallas del modelo se verifican, comprobando su coincidencia en dimensiones y recorridos.

CR4.5 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.

CR4.6 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.

RP5: Utilizar marcadas de referencia, obteniendo datos de consumo del material en una talla media, para prever costes, rentabilidad y previsiones de materiales.

CR5.1 La marcada básica se obtiene, de la base de datos, comprobando que está compuesta al menos de un artículo de talla media por modelo.

CR5.2 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.

CR5.3 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.

CR5.4 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

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.

Productos y resultados

Patrones físicos de artículos de confección convertidos a formato digital. Patrones base trazados. Patrones existentes en la base de datos transformados. Incremento de escalados aplicados. Marcadas de referencia utilizadas.

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.

UNIDAD DE COMPETENCIA 6

DESARROLLAR EL MODELAJE DE PRENDAS SOBRE MANIQUÍ FÍSICO Y/O VIRTUAL

Nivel: 3
Código: UC0913_3
Estado: BOE

Realizaciones profesionales y criterios de realización

RP1: Preparar el maniquí físico y/o virtual y los materiales necesarios para crear el diseño mediante modelado, facilitando el proceso.

CR1.1 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.

CR1.2 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.

CR1.3 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.

CR1.4 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.

RP2: Ajustar el material sobre el maniquí físico y/o virtual, dando la forma y el volumen, para obtener la toile.

CR2.1 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.

CR2.2 El material se manipula, física y/o virtualmente, (estirar o encoger, entre otros) ajustándolo de modo que se pueda mover o separar fácilmente.

CR2.3 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.

CR2.4 Las dimensiones y recorridos se miden, física y/o digitalmente, comprobando que se ajustan a los establecidos en la ficha de diseño.

CR2.5 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.

CR2.6 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.

CR2.7 Los abullonados, tejidos modelados, drapeados, entre otros, se sujetan, con costuras, físicas o virtuales, respetando la forma modelada y asegurando su eficacia y calidad.

RP3: Copiar las piezas obtenidas del modelaje, siguiendo los puntos de referencia, a fin de lograr el patrón plano del modelo.

CR3.1 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.

CR3.2 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.

CR3.3 Las piezas se traspasan, al material de patronaje físico y/o virtual, siguiendo el referenciado del modelado, delimitando los contornos y dibujando las marcas.

CR3.4 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.

CR3.5 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

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.

Productos y resultados

Maniquí físico y/o virtual y los materiales necesarios para crear el diseño preparados. Material sobre el maniquí físico y/o virtual ajustado. Piezas obtenidas del modelaje copiadas.

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.

UNIDAD DE COMPETENCIA 7

Ejecutar los procesos de corte, ensamblaje, pruebas y acabados de vestuario para el espectáculo

Nivel: 3

Código: UC1520_3

Estado: Tramitación BOE

Realizaciones profesionales y criterios de realización

RP1: Distribuir los patrones en los tejidos u otros materiales para su corte, teniendo en cuenta sus características y obteniendo el máximo aprovechamiento.

CR1.1 Los materiales y productos textiles se identifican, reconociendo sus propiedades, características y aplicaciones.

CR1.2 Las herramientas y útiles se preparan, según las necesidades del proyecto de realización de vestuario para el espectáculo, para que el proceso de corte discurra ordenadamente y con precisión, utilizando los Equipos de Protección Individual (EPI) específicos para dicha actividad.

CR1.3 Los tejidos y materiales que lo requieran se preparan, mediante lavado, arrugado, planchado, rotura, sobreposición, entre otros, antes del extendido para el corte.

CR1.4 Los patrones se seleccionan, partiendo de la prenda que se quiere obtener, atendiendo a la información que los identifica y comprobando que corresponden al modelo e intérprete elegidos.

CR1.5 Los patrones componentes seleccionados se organizan, según el tejido o material a marcar (material exterior, forros, entretelas, entre otros), a fin de evitar errores en el corte.

CR1.6 La preparación, disposición y extendido del tejido, uni o multi capa, se determina, de acuerdo a las características de la prenda y del propio material, comprobando su realización.

CR1.7 Los patrones se disponen, sobre el tejido o material para realizar la marcada, teniendo en cuenta sus características y el sistema de corte, respetando los márgenes de costura.

CR1.8 Las piezas colocadas sobre el material se verifican, comprobando que están las que componen el modelo, en el tejido previsto, y con los puntos de casado, posición y dirección requeridos, para facilitar el proceso de marcado y corte.

RP2: Marcar en el material elegido los contornos de las piezas que conforman los patrones, con las herramientas específicas (lápices, marcadores borrables, jaboncillos, ruletas, entre otras), con el fin de proceder a su corte.

CR2.1 Las herramientas para marcar el tejido elegido se seleccionan, de acuerdo a las necesidades técnicas de la pieza y de los materiales.

CR2.2 El tejido y materiales se extienden, posicionándolos, sin tensión, ni pliegues, alineados y superpuestos respecto a orillos, sentido del hilo y dibujo, entre otros, para evitar deformaciones en el marcado.

CR2.3 El perfilado se ajusta, con exactitud a la forma y tamaño de las piezas, para asegurar que el marcado del patrón no sufre variaciones.

CR2.4 El traslado de las marcas del patrón, en caso de multi capa se resuelve, con precisión, empleando los útiles específicos (tijeras, cortadoras manuales, entre otros), según el tipo de material para obtener piezas idénticas.

CR2.5 Las piezas y sus marcas se comprueban, verificando que están señalizadas en el tejido, antes de proceder al corte, para evitar imprevistos.

RP3: Cortar las piezas marcadas, teniendo en cuenta las características propias del material y las necesidades específicas del modelo, identificando cada una de ellas, para confeccionar la prenda.

CR3.1 Las herramientas de corte se seleccionan, en función de las características del material para agilizar el proceso de trabajo.

CR3.2 El corte se ajusta, a la forma y tamaño del patrón, sin deformaciones de los perfiles de las piezas, señalando los piquetes y perforaciones, para asegurar su exactitud.

CR3.3 El corte se resuelve, con precisión y limpieza de ejecución, utilizando las herramientas específicas (tijeras, cortadora manual, entre otras), para respetar los perfiles y márgenes de costura convenientes.

CR3.4 Las piezas cortadas se comprueban, verificando que corresponden a la prenda a confeccionar, para su señalización e identificación.

CR3.5 Los patrones y piezas cortadas se separan, antes de su empaquetado, comprobando que están las partes que componen la prenda, a fin de preparar el proceso de confección.

CR3.6 Los residuos generados en las operaciones de corte de las piezas que componen una prenda se gestionan, separando el material textil de otros, siguiendo lo indicado en el plan sobre producción y gestión de residuos de la empresa.

RP4: Supervisar y, en su caso, ensamblar las piezas del patrón para la primera prueba, siguiendo la secuencia de operaciones previstas en la planificación del proyecto de realización de vestuario para el espectáculo, para obtener el modelo.

CR4.1 La elección de la técnica (costura, pegado, grapado, termosellado, entre otros) y procedimiento de ensamblaje se deducen, de las características del diseño de la prenda para planificar su ejecución.

CR4.2 Los equipos, accesorios y herramientas de ensamblado se seleccionan, en función del material a utilizar y del proceso elegido.

CR4.3 Las operaciones de preparación a mano previas al ensamblaje de piezas se seleccionan, en función de su finalidad (marcas, señales de hilvanes, puntadas de picado, entre otras) para preparar el ensamblaje.

CR4.4 Las piezas de tejidos u otros materiales que requieran ser entretelados, termofijados o cualquier otra técnica se fijan, garantizando su preparación, para el ensamblaje definitivo.

CR4.5 La costura, puntadas e hilos con los que se van a ensamblar las piezas, a mano o a máquina, se seleccionan, teniendo en cuenta que en la prueba al intérprete puede ser necesaria su rectificación.

CR4.6 Las piezas del patrón se ensamblan, teniendo en cuenta la secuencia de operaciones previstas en la planificación de la confección de la prenda.

CR4.7 Los elementos secundarios de la prenda se preparan, para disponer de ellos e incorporarlos en la prueba, de acuerdo con las referencias del diseño de vestuario para el espectáculo.

CR4.8 Los equipos y herramientas de confección y planchado se manipulan, utilizando los Equipos de Protección Individual (EPI) específicos (dedal, protectores en máquinas de confección y planchas, entre otros), para prevenir posibles accidentes y/o enfermedades laborales (pinchazos, contracturas, quemaduras, entre otros).

RP5: Probar el traje por primera vez, en blanco o definitivo, comprobando su adaptación al intérprete y a los requerimientos del diseño del proyecto de vestuario para el espectáculo, a fin de verificarlo o rectificarlo, en caso necesario.

CR5.1 La prenda se modifica, en prueba o definitivo, teniendo en cuenta los movimientos y observaciones del intérprete, bajo supervisión del departamento de diseño de vestuario para el espectáculo, a fin de definir y concretar los volúmenes, realizar los cambios oportunos y ubicar los elementos secundarios.

CR5.2 Los elementos que modifican la silueta del intérprete, tales como estructuras (verdugados, tontillos, crinolinas, miriñaques, polisones, entre otros), botargas (barrigas, hombreras, caderas, pechos, jorobas), entre otros elementos o dispositivos previstos, se preparan, comprobando su forma y ubicación en función del diseño, para poder corregir el volumen en la primera prueba.

CR5.3 Los cambios o nuevas aportaciones que se deseen incluir al modelo en el momento de la prueba se analizan, estudiando su viabilidad, para decidir la incorporación de la modificación, bajo la supervisión del diseñador.

CR5.4 Los elementos secundarios o accesorios y ornamentos se marcan, atendiendo a los requerimientos del figurinista o del diseño, trasladando las marcas de la prueba donde así se demande y, en su caso, rectificar la prenda.

CR5.5 Los elementos ajenos al vestuario que deban integrarse en el mismo, tales como arneses, calzado, prótesis, pelucas y elementos de utilería del personaje, entre otros, se comprueban, en su funcionalidad y efectos estéticos requeridos, para determinar su ubicación o aportar soluciones técnicas para su uso en escena.

CR5.6 Los sistemas de cierre, dispositivos de efectos especiales, o necesidades previstas de cambios rápidos de vestuario se prevén, teniendo en cuenta su funcionalidad, para ajustarlos en la segunda prueba.

CR5.7 Las marcas y sujeciones con alfileres en una prenda procedente de la prueba se señalan, para su afinado, aplicando puntadas a mano.

CR5.8 El ajuste de la prenda se verifica, comprobando, en caso de no realizar una segunda prueba, los sistemas de cierres, bajos, entre otros, para asegurar su funcionalidad en el uso escénico.

RP6: Realizar la prueba definitiva del traje, con los elementos secundarios, incorporando los ajustes necesarios para adecuarse al diseño del vestuario para el espectáculo y aplicando las técnicas de acabados.

CR6.1 El traje se prueba, por segunda vez, con los elementos secundarios, bajo la supervisión del departamento de diseño, teniendo en cuenta los requerimientos del resto de secciones técnicas del espectáculo.

CR6.2 Los elementos de utilería escondidos en el traje, así como los dispositivos de sonido (petacas, cables, micrófonos), entre otros dispositivos para efectos especiales, se ubican en el traje, comprobando su funcionalidad, para determinar su ubicación o realizar las modificaciones que aseguren su adecuación al traje y a su uso en escena, con la supervisión del departamento de diseño.

CR6.3 Los adornos y otros acabados se marcan en los componentes del traje, para su fijación segura, teniendo en cuenta la visibilidad del espectador, requerimientos de mantenimiento y estética del diseño.

CR6.4 La prenda se corrige, bajo la supervisión del departamento de diseño en la prueba definitiva, aplicando las técnicas de ensamblaje con criterios de calidad, para asegurar su funcionalidad y adecuación al proyecto de realización de vestuario para el espectáculo.

CR6.5 Los sistemas de cierre de los trajes y otros elementos adosados a éstos se comprueban, con el traje sobre el intérprete, asegurando su funcionalidad en la escena y previendo los posibles cambios rápidos de vestuario.

CR6.6 Las técnicas de planchado se aplican, teniendo en cuenta las necesidades específicas de la prenda para lograr el resultado requerido, utilizando los Equipos de Protección Individual (EPI) específicos (guantes) y prevenir accidentes y/o enfermedades laborales (quemaduras, contracturas, entre otras).

CR6.7 Las cintas y otros elementos de sujeción y suspensión de los trajes se disponen, comprobando que las piezas no se deforman antes de su uso o embalaje.

CR6.8 Las instrucciones de cuidado y mantenimiento de la prenda se adjuntan, junto al listado de prendas a la entrega del vestuario para el espectáculo, con el objetivo de mejorar su durabilidad.

RP7: Supervisar y, en su caso, transformar prendas confeccionadas para adaptarlas al uso escénico y a un intérprete determinado, respetando la intención del diseño de vestuario para el espectáculo.

CR7.1 Las prendas y su diseño se observan, determinando las partes que precisan una modificación, con el fin de conseguir el efecto y funcionalidad buscado en el proyecto de vestuario para el espectáculo.

CR7.2 Las partes de la prenda que requieran modificaciones se descosen o despegan, para proceder a su transformación o a la incorporación de elementos nuevos, de acuerdo con el proyecto de vestuario para el espectáculo.

CR7.3 Las piezas transformadas o de nueva incorporación se unen al traje, aplicando las técnicas de cosido y/o pegado, utilizando herramientas y máquinas específicas, cumpliendo el protocolo sobre prevención de riesgos laborales, para garantizar la calidad de acabado y los efectos previstos en el uso escénico.

CR7.4 Las transformaciones y arreglos de las prendas se comprueban, en la prueba al intérprete, verificando que se ajustan a los requerimientos establecidos en el proyecto de vestuario para el espectáculo.

CR7.5 Los adornos, costuras definitivas, entre otros acabados, se aplican a la prenda confeccionada, con seguridad, utilizando las herramientas y técnicas más adecuadas para garantizar su uso escénico.

Contexto profesional

Medios de producción

Figurines. Toile, glasilla, entre otros materiales. Mesas de corte. Herramientas y útiles de marcado y corte. Reglas, cinta métrica, entre otros. Herramientas y útiles de confección. Máquinas de coser: planas, "overlock", entre otras. Accesorios y herramientas de las máquinas de coser. Remachadoras. Maniqués. Planchas, mesas de planchar y accesorios de planchado. Equipos de preparación, ajuste y mantenimiento operativo de máquinas. Tejidos y otros materiales. Envases individuales, perchas.

Productos y resultados

Patrones distribuidos en los tejidos u otros materiales. Material elegido marcado. Piezas marcadas cortadas. Piezas del patrón supervisadas y, en su caso, ensambladas. Traje en blanco o definitivo probado por primera vez. Prueba definitiva del traje realizada. Prendas confeccionadas supervisadas y, en su caso, transformadas.

Información utilizada o generada

Ficha de medidas del intérprete. Tablas de medidas normalizadas. Patrones base y transformados. Patrones de época. Cuaderno de vestuario. Cambios en la producción. Especificaciones sobre necesidades del uso escénico del traje. Instrucciones de cuidado y mantenimiento del vestuario. Documentación técnica y gráfica del cuaderno de vestuario. Plan de trabajo. Protocolo sobre prevención de riesgos laborales. Plan sobre producción y gestión de residuos. Plan sobre sostenibilidad medioambiental. Normativa sobre prevención de riesgos laborales. Normativa sobre producción y gestión de residuos.

MÓDULO FORMATIVO 1

Proyecto de realización de vestuario para espectáculos

Nivel:	3
Código:	MF1518_3
Asociado a la UC:	UC1518_3 - Planificar el desarrollo del proyecto de realización de vestuario para el espectáculo
Duración (horas):	60
Estado:	Tramitación BOE

Capacidades y criterios de evaluación

C1: Determinar los requerimientos artísticos del proyecto de vestuario, en base a los tipos de espectáculo existentes.

CE1.1 Explicar códigos y lenguajes que intervienen en espectáculos, relacionándolos con los géneros principales de las artes escénicas, tales como teatro, danza, lírica, entre otros, a partir de los condicionantes técnicos de cada uno.

CE1.2 Describir características propias de los tipos de espectáculos existentes y requerimientos del vestuario ligados a los géneros y condiciones de exhibición, teniendo en cuenta sus requerimientos técnicos.

CE1.3 Identificar características propias de los estilos de diseños de vestuario, a partir de figurines, fotografías, referencias o cuadernos de vestuario existentes.

CE1.4 Describir fases de producción de puestas en escena de espectáculos, indicando relaciones entre profesionales de equipos artístico y técnico, en función del trabajo que realizan en cada caso.

CE1.5 Identificar condicionantes de seguridad y sostenibilidad medioambiental, relacionándolos con el vestuario de espectáculos.

CE1.6 En un supuesto práctico de determinación de los requerimientos artísticos de un espectáculo, teniendo en cuenta el diseño de vestuario:

- Describir las características del tipo de espectáculo en el que se encuadra el diseño, relacionándolo con las condiciones de la producción.
- Describir las características de los trajes, relacionándolas con el género o tipo del espectáculo.
- Identificar los componentes del vestuario, previendo las técnicas de realización a aplicar, a partir del análisis de los diseños.
- Reconocer las exigencias artísticas, según necesidades técnicas en las fases de la producción.
- Documentar el trabajo realizado, facilitando su accesibilidad y consulta.

C2: Analizar proyectos de vestuario para el espectáculo y su viabilidad a partir de su diseño original.

CE2.1 Describir factores que condicionan la viabilidad de proyectos de vestuario para el espectáculo, resaltando equipamiento técnico, tipos de materiales, exigencias funcionales y estéticas, calidad del producto, económicas y de proceso, entre otros.

CE2.2 Interpretar proyectos de vestuario en relación a la viabilidad de realización del mismo, a partir de necesidades y directrices artísticas.

CE2.3 Identificar prendas y elementos que componen un traje de un diseño, describiendo técnicas de obtención e incorporación de estructuras, rellenos y elementos ajenos al vestuario, teniendo en cuenta su viabilidad.

CE2.4 Explicar desglose de prendas y aplicación del diseño técnico necesario para el desarrollo del proyecto de vestuario, resaltando la importancia de tener en cuenta los cambios y usos previstos.

CE2.5 Elaborar documentos de viabilidad de proyectos que recojan la presentación, justificación y recursos necesarios, utilizando soporte físico o digital.

CE2.6 En un supuesto práctico de estudio de la viabilidad de un diseño de vestuario para un espectáculo, analizando el proyecto de realización de vestuario:

- Analizar la documentación del proyecto de realización de vestuario para el espectáculo, definiendo las características de cada traje a partir de los diseños.
- Especificar las prendas que componen cada traje, determinando su forma en un dibujo técnico.
- Determinar los medios para realizar los trajes, teniendo en cuenta las técnicas y materiales para su ejecución.
- Identificar los condicionantes de la producción del espectáculo, teniendo en cuenta sus especificidades técnicas.
- Proponer soluciones técnicas para la realización de los trajes, a partir del estudio de los diseños y de los condicionantes de la producción.
- Archivar la documentación generada, cumplimentándola según el procedimiento establecido en el cuaderno de vestuario para el espectáculo, a fin de facilitar su consulta.

C3: Aplicar técnicas de selección de materiales y técnicas de planificación de proyectos de realización de vestuario para el espectáculo, a partir del análisis de los diseños.

CE3.1 Identificar técnicas de aplicación en procesos de realización de proyectos de vestuario, a partir del análisis de diseños y características de producción.

CE3.2 Explicar criterios de selección de materiales, a partir de lo especificado en un diseño, considerando la información de proyectos de vestuario existentes y la adecuación al espacio escénico.

CE3.3 Explicar variaciones estéticas o técnicas que puede sufrir el vestuario de un proyecto de realización de vestuario para el espectáculo, resaltando la importancia de los materiales seleccionados.

CE3.4 Deducir técnicas de realización que conviene aplicar en cada proyecto de realización de vestuario, a partir de la información y materiales propuestos.

CE3.5 En un supuesto práctico de planificación de las fases de producción de vestuario, a partir del análisis de los diseños y de los condicionantes de la producción del espectáculo:

- Elaborar el presupuesto de realización de vestuario, teniendo en cuenta los recursos humanos, los materiales disponibles y los tiempos requeridos en la producción.
- Determinar las fases del proceso de realización del vestuario, estableciendo un calendario de pruebas, realización y entregas, de acuerdo con los condicionantes de la producción.
- Especificar condiciones de uso y recomendaciones para el mantenimiento del vestuario en función de las técnicas y materiales del proyecto de realización de vestuario.
- Establecer los requisitos de espacio, acondicionamiento y condicionantes para el traslado del vestuario, en función de su forma, peso y otras características técnicas.
- Archivar la documentación generada, cumplimentándola según el procedimiento establecido en el cuaderno de vestuario para el espectáculo, a fin de facilitar su consulta.

C4: Elaborar el cuaderno de vestuario de un espectáculo para su reutilización, comunicación e intercambio de información entre los implicados, en base a las necesidades del espectáculo.

CE4.1 Describir información que debe contener un cuaderno de vestuario a partir del análisis de los diseños, requerimientos de los trajes, reparto de intérpretes, cambios o posibles dobles, fichas de medidas, muestrarios de materiales, dibujos técnicos, calendario de realización, entre otros, que integran el proyecto de realización del vestuario para el espectáculo.

CE4.2 Explicar criterios de organización del cuaderno de vestuario en apartados o secciones, resaltando la importancia de tener en cuenta las necesidades y condicionantes de la producción.

CE4.3 Explicar información que se genera en el proceso de realización del vestuario escénico y debe incorporarse al cuaderno de vestuario del proyecto, considerando su utilización en el taller, así como la necesidad de facilitar la comunicación entre los responsables.

CE4.4 En un supuesto práctico de elaboración de un cuaderno de vestuario, analizando un proyecto de realización de vestuario para espectáculo:

- Estructurar la información recogida del proyecto de realización de vestuario para el espectáculo, discriminando la que es útil para llevar a cabo el proyecto de realización de vestuario.
- Informar al equipo humano del taller sobre los aspectos contenidos en el cuaderno, teniendo en cuenta las necesidades de uso.
- Establecer un protocolo de actuación para su manejo y modificación, determinando las pautas para no desvirtuar el objetivo y orden del cuaderno de vestuario.
- Clasificar los diseños junto a la documentación técnica generada u obtenida de cada uno de ellos, atendiendo a la estructura del cuaderno.
- Incorporar las fichas técnicas de realización de vestuario, de acuerdo con el orden establecido en el cuaderno de vestuario.
- Establecer mecanismos para mantener actualizado el cuaderno a lo largo de la producción, estableciendo los protocolos de trabajo de las personas implicadas.
- Discriminar la información del cuaderno de vestuario, consultando aspectos técnicos, artísticos y de planificación.
- Incorporar la información técnica de la realización del vestuario, seleccionando aquella que contribuya a la conservación y mantenimiento de los trajes.

Capacidades cuya adquisición debe ser completada en un entorno real de trabajo

C1 respecto a CE1.6; C2 respecto a CE2.6; C3 respecto a CE3.5 y C4 respecto a CE4.4.

Otras Capacidades:

Demostrar creatividad en el desarrollo del trabajo que realiza.

Comunicarse eficazmente con las personas del equipo en cada momento, conociendo y respetando los canales y los usos establecidos en la profesión, respetando la igualdad de trato y de oportunidades.

Adaptarse a los contextos nuevos que demanda cada uno de los proyectos de realización de vestuario.

Demostrar cierto grado de autonomía en la resolución de contingencias relacionadas con su actividad.

Tomar conciencia de la trascendencia del trabajo que se desarrolla y de la necesidad de cumplir los objetivos del proyecto.

Emplear tiempo y esfuerzo en ampliar conocimientos e información complementaria para utilizarlos en su trabajo.

Contenidos

1 El vestuario de espectáculos. Tipos y géneros de espectáculos

Dramaturgia y escenificación: el lenguaje teatral. Análisis de la obra: estructura, personajes, argumento, entre otros. Necesidades y rutinas específicas de distintos tipos de espectáculos. Edificios teatrales, espacios efímeros, salas de espectáculos, entre otros. La producción de espectáculos y la gestión de proyectos en distintos sectores. El equipo artístico y técnico y sus funciones en una producción. Condicionantes de una producción de un espectáculo: explotación y giras.

2 Aspectos que condicionan la viabilidad de proyectos de realización de vestuario para el espectáculo Criterios de sostenibilidad Reciclado de prendas

Proyecto de vestuario: proceso de creación. Diseño de vestuario: requerimientos artísticos, técnicos y de sostenibilidad. Vestuario para distintos géneros del espectáculo: condiciones de exhibición. Composición del vestuario: reciclado de prendas, despiece, estructuras, rellenos, mutaciones, detalles ocultos, dispositivos especiales, entre otros. Recursos humanos y técnicos necesarios. Planificación del proyecto: calendarios de realización y de pruebas, presupuestos, tiempos de realización, entre otros. Protocolo de actuaciones en el espectáculo: uso y mantenimiento del vestuario, embalaje y transporte, entre otros.

3 Creación del cuaderno de vestuario de proyectos de realización de espectáculos

Estructura del cuaderno: apartados y secciones. Organización de la información: artística, técnica y de planificación. Actualización de la información durante la producción. Archivo de la documentación generada o modificada. Información sobre conservación y mantenimiento del vestuario.

Parámetros de contexto de la formación

Espacios e instalaciones

Los talleres e instalaciones darán respuesta a las necesidades formativas de acuerdo con el contexto profesional establecido en la unidad de competencia asociada, teniendo en cuenta la normativa aplicable del sector productivo, prevención de riesgos laborales, accesibilidad universal, igualdad de género y protección medioambiental. Se considerará con carácter orientativo como espacios de uso:

- Taller de 4 m² por alumno o alumna.
- Instalación de 2,5 m² por alumno o alumna.

Perfil profesional del formador o formadora:

1. Dominio de los conocimientos y las técnicas relacionados con la planificación del desarrollo del proyecto de vestuario para el espectáculo, que se acreditará mediante una de las dos formas siguientes:
 - Formación académica de nivel 2 (Marco Español de Cualificaciones para la Educación Superior) o de otras de superior nivel relacionadas con el campo profesional.
 - Experiencia profesional de un mínimo de 5 años en el campo de las competencias relacionadas con este módulo formativo.
2. Competencia pedagógica acreditada de acuerdo con lo que establezcan las Administraciones competentes.

MÓDULO FORMATIVO 2

Técnicas de gestión de información sobre historia y evolución de la indumentaria aplicada al vestuario para el espectáculo

Nivel:	3
Código:	MF1517_3
Asociado a la UC:	UC1517_3 - Documentar la historia y evolución del vestir para su aplicación en proyectos de realización de vestuario para el espectáculo
Duración (horas):	60
Estado:	Tramitación BOE

Capacidades y criterios de evaluación

- C1:** Explicar la evolución del traje, a través de la historia, para su aplicación en proyectos de realización de vestuario de espectáculo.
- CE1.1** Explicar características esenciales de la evolución de la indumentaria, relacionándolas con diferentes momentos históricos.
 - CE1.2** Identificar técnicas y materiales aplicados en cada época, relacionándola con la indumentaria para el espectáculo.
 - CE1.3** Describir factores que determinan los tipos de indumentaria y su evolución, aplicándolos en el desarrollo de proyectos de vestuario para el espectáculo.
 - CE1.4** Relacionar la historia de la moda, teniendo en cuenta usos y costumbres del vestir de cada época.
 - CE1.5** En un supuesto práctico de identificación de tendencias del vestido de época, a través de un proyecto de realización de vestuario para el espectáculo:
 - Analizar las formas y líneas del diseño de vestuario, relacionándolas con la evolución de la indumentaria.
 - Identificar los elementos del vestuario de espectáculo, estableciendo en qué indumentaria histórica se inspira.
 - Describir las diferencias y similitudes del proyecto de realización de vestuario para un espectáculo, comparándolo con el vestuario histórico.
- C2:** Seleccionar información sobre la indumentaria, teniendo en cuenta su uso y momento histórico al que pertenece.
- CE2.1** Identificar, a través de documentos gráficos sobre historia de la indumentaria, su tipología y elementos que lo componen.
 - CE2.2** Diferenciar formas y prendas del vestuario de distintas épocas, analizando proyectos de realización de vestuario para espectáculos.
 - CE2.3** Describir trajes de distintas épocas y sus componentes, relacionándolas con el grupo social y segmento de población que las utilizaba.
 - CE2.4** En un supuesto práctico de selección de información para reproducir trajes ambientados en una época, considerando el proyecto de realización de vestuario para el espectáculo y el/los momento/s histórico/s en el/los que se inspira:
 - Caracterizar el tipo de indumentaria que simula el diseño, relacionándolo con la indumentaria histórica en la que se inspira.

- Explicar las similitudes con la indumentaria de un determinado segmento de población en un momento histórico, analizando los diseños de vestuario.
- Describir las prendas que componen el traje histórico, atendiendo al orden de colocación según su uso.
- Definir los elementos que componen cada prenda en la indumentaria de época, deduciendo sus sistemas de sujeción.

C3: Analizar las proporciones y formas de trajes de distintas épocas, estableciendo diferencias respecto a la silueta actual.

CE3.1 Explicar formas de un vestuario de una época determinada, sintetizando modificaciones necesarias en una silueta actual para lograr su semejanza visual.

CE3.2 Describir características de las prendas interiores o exteriores que modifican la silueta del intérprete, relacionándolas con una época.

CE3.3 Relacionar proporciones de un traje de una época con las medidas y proporciones de un intérprete, estableciendo modificaciones de la silueta.

CE3.4 Describir elementos que se pueden incorporar en un vestuario de espectáculo, modificando la silueta de los intérpretes, destacando la importancia de recrear lo más fielmente posible la época.

CE3.5 En un supuesto práctico de diferenciación de las proporciones de diseños de vestuario para espectáculos inspirados en distintas épocas, considerando las diferencias con la silueta actual:

- Identificar el tipo de indumentaria que refleja el diseño y el segmento de población a la que pertenece, teniendo en cuenta la información sobre los personajes.
- Especificar las formas que requiere un traje ambientado en una época, estableciendo las diferencias con las proporciones de la silueta actual.
- Especificar las variaciones que admiten distintas prendas de vestuario, analizando y comparando sus características con las formas y volúmenes de un vestuario de época.
- Describir la ubicación de ajustes en las prendas inspiradas en una época, considerando su utilización por varios intérpretes sin variar la silueta buscada.

C4: Actualizar fuentes de información sobre historia de la indumentaria, relacionándolas con su aplicación en proyectos de vestuario para el espectáculo.

CE4.1 Describir fuentes y canales de información sobre indumentaria de época y proyectos de realización de vestuario para el espectáculo inspirados en una época, resaltando la importancia de comprobar su fiabilidad.

CE4.2 Explicar formas de búsqueda de información, destacando la importancia de mantener actualizados los datos relacionados con el vestuario escénico.

CE4.3 Describir formas de seleccionar datos sobre vestuario de época, clasificando la información histórica de la indumentaria para un proyecto de vestuario para el espectáculo.

CE4.4 En un supuesto práctico de búsqueda de información sobre un proyecto de vestuario para el espectáculo, elaborando el archivo documental:

- Localizar la información recogida en la base de datos y otras fuentes de información, determinando los criterios de búsqueda.
- Identificar las fuentes de información especializadas, comprobando la fiabilidad de la documentación.
- Buscar información sobre historia de la indumentaria y del espectáculo, aplicando los criterios de restricción requeridos en un proyecto de vestuario.
- Seleccionar la información precisa para el proyecto de realización de vestuario para el espectáculo, discriminando los datos en función de sus requerimientos.

- Ordenar la información recabada sobre el vestuario en el soporte previsto, facilitando su consulta y reutilización.
- Aplicar la información seleccionada en la elaboración de un proyecto de realización de vestuario, relacionándola con los diseños.

Capacidades cuya adquisición debe ser completada en un entorno real de trabajo

C1 respecto a CE1.5; C2 respecto a CE2.4; C3 respecto a CE3.5 y C4 respecto a CE4.4.

Otras Capacidades:

Demostrar creatividad en el desarrollo del trabajo que realiza.

Comunicarse eficazmente con las personas del equipo en cada momento, conociendo y respetando los canales y los usos establecidos en la profesión, respetando la igualdad de trato y de oportunidades.

Adaptarse a los contextos nuevos que demanda cada uno de los proyectos de realización de vestuario.

Demostrar cierto grado de autonomía en la resolución de contingencias relacionadas con su actividad.

Tomar conciencia de la trascendencia del trabajo que se desarrolla y de la necesidad de cumplir los objetivos del proyecto.

Emplear tiempo y esfuerzo en ampliar conocimientos e información complementaria para utilizarlos en su trabajo.

Contenidos

1 Técnicas de búsqueda y gestión de información de indumentaria de época y del espectáculo

Fuentes de información tradicionales. Organización de flujos de información. Informática aplicada: internet, buscadores de información. Bases de datos. Archivo de la información. Técnicas de comunicación. Redacción de informes. Documentación del proceso.

2 La evolución de la indumentaria histórica

La indumentaria de la edad antigua y media. Del drapeado al traje ajustado. Evolución de la silueta en distintas clases sociales. Entalles y formas nuevas. Rellenos que modifican la silueta. Tipología de prendas y materiales. Los cambios en la silueta de la edad moderna y contemporánea. El Renacimiento, el Barroco y Rococó: estructuras y rellenos. Tipología de prendas y materiales. Peculiaridades según los países y su ámbito de influencia. Los libros de patronaje. Las influencias orientales. La revolución industrial y el cambio de la indumentaria. Los cambios en la silueta: de la revolución francesa hasta 1900. El siglo XX y los rápidos cambios en la moda. Evolución por décadas.

3 Evolución del vestuario para espectáculos

El traje cotidiano y su adaptación al espectáculo en la edad antigua y moderna. Creación del traje para espectáculo desde la Grecia clásica. Indumentaria cotidiana en espectáculos: alquileres y compras de segunda mano. Evolución del traje para espectáculos: danza, teatro, lírica, entre otros. La Edad contemporánea y la aparición de los diseñadores de vestuario para espectáculos. La danza y las vanguardias. Propuestas de creación de personajes a través de los diseños de vestuario.

Parámetros de contexto de la formación

Espacios e instalaciones

Los talleres e instalaciones darán respuesta a las necesidades formativas de acuerdo con el contexto profesional establecido en la unidad de competencia asociada, teniendo en cuenta la normativa aplicable del sector productivo, prevención de riesgos laborales, accesibilidad universal, igualdad de género y protección medioambiental. Se considerará con carácter orientativo como espacios de uso:

- Taller de 4 m² por alumno o alumna.
- Instalación de 2,5 m² por alumno o alumna.

Perfil profesional del formador o formadora:

1. Dominio de los conocimientos y las técnicas relacionados con la documentación de la historia y evolución del vestir para su aplicación en proyectos de realización de vestuario para el espectáculo, que se acreditará mediante una de las dos formas siguientes:

- Formación académica de nivel 2 (Marco Español de Cualificaciones para la Educación Superior) o de otras de superior nivel relacionadas con el campo profesional.
- Experiencia profesional de un mínimo de 5 años en el campo de las competencias relacionadas con este módulo formativo.

2. Competencia pedagógica acreditada de acuerdo con lo que establezcan las Administraciones competentes.

MÓDULO FORMATIVO 3

Técnicas de transformación de materiales aplicados al vestuario de espectáculo

Nivel:	3
Código:	MF1521_3
Asociado a la UC:	UC1521_3 - Transformar materiales textiles y no textiles para su aplicación en la realización de vestuario para el espectáculo
Duración (horas):	90
Estado:	Tramitación BOE

Capacidades y criterios de evaluación

C1: Aplicar técnicas específicas de realización de estructuras con materiales textiles y no textiles, obteniendo volúmenes planteados en diseños de vestuario para espectáculos.

CE1.1 Describir elementos o zonas de las prendas que precisan una estructura o armazón para obtener el volumen diseñado, analizando diseños presentados.

CE1.2 Explicar técnicas y procesos de obtención de estructuras y selección de materiales, teniendo en cuenta el uso y destino del traje en el espectáculo.

CE1.3 Identificar estructuras y armazones utilizados en el vestuario histórico, explicando su adaptación para su uso en espectáculos.

CE1.4 Buscar información sobre materiales susceptibles de ser usados en la construcción de estructuras, destacando la importancia de optimizar la seguridad en su manipulación y comodidad del usuario.

CE1.5 Demostrar funcionalidad de estructuras a partir de pruebas a los usuarios en ensayos, a fin de comprobar su conformación, determinando sus posibles correcciones.

CE1.6 En un supuesto práctico de realización de estructuras para vestuario de espectáculo, considerando su uso y destino:

- Identificar las características y función de la estructura, analizando el diseño.
- Seleccionar la técnica adecuada para la obtención de la estructura, teniendo en cuenta su funcionalidad y uso en el espectáculo.
- Planificar el proceso de realización de la estructura, teniendo en cuenta los condicionantes de la producción.
- Preparar los materiales, seleccionándolos en función de su destino y del presupuesto.
- Preparar el material, teniendo en cuenta la cantidad calculada y la técnica de corte, modelado y unión de los elementos prevista, así como la prevención de riesgos laborales.
- Modelar, a partir de fichas de medidas, la estructura con el material seleccionado, asegurando que el ensamblaje es seguro.
- Probar la estructura con los materiales que en su caso la van a cubrir, comprobando que se respeta la intención del diseño, verificando que se ha obtenido el volumen buscado.
- Comprobar la comodidad y funcionalidad de la estructura en las pruebas, verificando que el intérprete puede ejecutar los movimientos requeridos en el espectáculo.
- Documentar el proceso de realización de la estructura, facilitando su consulta para su reparación o reproducción.
- Archivar la documentación generada, cumplimentándola según el procedimiento establecido en el cuaderno de vestuario para el espectáculo, para facilitar su consulta.

C2: Aplicar técnicas de tintura manual en tejidos y otros materiales no textiles, a partir de las indicaciones que contienen los diseños de vestuario.

CE2.1 Explicar técnicas de tintura para la obtención de colores en materiales de aplicación en vestuario escénico, diferenciando tipos y procesos de aplicación.

CE2.2 Explicar procedimientos de tintura manual, especificando resultados previstos en función de las técnicas de aplicación (efectos de color y texturas, tales como teñidos degradados, desgastes, teñidos brillantes y uniformes, entre otros).

CE2.3 Identificar equipos y útiles empleados en tinturas, especificando su función y mantenimiento de primer nivel.

CE2.4 Explicar proceso a seguir para obtener el tono exacto requerido en el diseño de vestuario, teniendo en cuenta las pruebas de color en los materiales.

CE2.5 En un supuesto práctico de tintura de materiales o trajes, reproduciendo un diseño de vestuario para espectáculo:

- Analizar el diseño y material seleccionado, prestando especial atención a su composición.
- Interpretar la técnica de tintura requerida, teniendo en cuenta el material seleccionado.
- Escoger el equipo y los útiles para teñir, comprobando su operatividad.
- Calcular las cantidades de productos: colorantes, auxiliares y agua, considerando las instrucciones del fabricante.
- Seleccionar los Equipos de Protección Individual (EPI) necesarios para su manipulación, teniendo en cuenta la ficha de seguridad de los productos.
- Preparar el baño en cantidad y temperatura específica, valorando el tipo y cantidad de material que se va a teñir.
- Realizar pruebas en el material para comprobar los resultados de la tintura, verificando que se ajusta al tono o efecto marcado en el diseño.
- Corregir las soluciones en el proceso de pruebas para conseguir el color deseado, aumentando, disminuyendo o variando el material tintóreo.
- Preparar el material a teñir, aplicando la técnica seleccionada.
- Operar los equipos, utilizando los Equipos de Protección Individual (EPI) específicos para prevenir posibles riesgos laborales y/o medioambientales.
- Teñir el material, aplicando el proceso necesario para lograr los efectos previstos.
- Comprobar la solidez del teñido, verificando que no deja rastros de color en el agua de aclarado.
- Comprobar el color en los ensayos y pruebas del vestuario en el escenario, verificando que se ajusta al diseño de vestuario.
- Eliminar los residuos del proceso de tintura, utilizando los Equipos de Protección Individual (EPI) específicos para prevenir posibles riesgos laborales y/o medioambientales, teniendo en cuenta el plan sobre producción y gestión de residuos.
- Archivar la documentación generada, cumplimentándola, según el procedimiento establecido en el cuaderno de vestuario para el espectáculo, a fin de facilitar su consulta.

C3: Aplicar técnicas manuales de estampación y pintura en vestuario para el espectáculo a partir de diseños.

CE3.1 Explicar efectos que se pueden lograr mediante la aplicación de pintura textil y otras técnicas de estampación, a partir del análisis de muestrarios, fotografías y diseños de vestuario para el espectáculo.

CE3.2 Describir técnicas de pintura textil y estampación que se pueden aplicar de forma manual, semimanual o digital, relacionándolas con efectos y texturas que se consiguen con cada una de ellas.

CE3.3 Explicar proceso a seguir en la realización de pruebas y aplicación de estampados o pintura textil para lograr efectos y texturas, considerando los requerimientos del diseño, uso y materiales seleccionados, a partir de la preparación de muestras de materiales.

CE3.4 Describir, a partir de diseños de vestuario, el proceso de obtención manual de estampados aplicados en vestuario para espectáculos, valorando sus procesos de ejecución y mantenimiento.

CE3.5 Describir proceso de obtención de plantillas, físicas y/o digitales, para aplicar pintura textil en trajes, resaltando la importancia de tener en cuenta el diseño, tiempo y recursos disponibles.

CE3.6 Explicar proceso de aplicación de tinturas en diferentes materiales textiles y su forma de fijación, en cada caso, destacando la importancia de seguir las instrucciones del fabricante.

CE3.7 Explicar proceso de aplicación de dibujos digitales y vectoriales por parte de empresas especializadas en impresión en tejidos y otros materiales no textiles, indicando la importancia de conseguir los resultados buscados en el diseño.

CE3.8 En un supuesto práctico de aplicación de pintura textil en vestuario escénico, analizando los resultados buscados en el diseño:

- Analizar el figurín, reconociendo el material seleccionado, así como considerando su compatibilidad con el producto y proceso de aplicación de la pintura textil.
- Decidir el proceso de pintura textil más adecuado para obtener el resultado buscado en el diseño, teniendo en cuenta la ubicación en el traje y el material a pintar.
- Escoger el equipo y útiles para pintar, comprobando su operatividad.
- Calcular las cantidades de pintura textil necesaria para lograr el efecto planteado en el diseño, teniendo en cuenta las dimensiones de la superficie a pintar.
- Realizar la prueba en el material indicado, considerando su ubicación en un lugar no visible cuando se efectúe directamente en el traje.
- Comprobar resultados considerando la necesidad de su aprobación por el departamento de vestuario para el espectáculo, rectificando, en su caso, la prueba.
- Preparar el material a pintar, aplicando una técnica determinada.
- Seleccionar los Equipos de Protección Individual (EPI) necesarios para su manipulación, utilizando el específico, en cada caso, atendiendo a la ficha técnica del producto y a la normativa sobre prevención de riesgos laborales.
- Operar los equipos, utilizando los Equipos de Protección Individual (EPI) específicos para prevenir los posibles riesgos laborales y/o medioambientales, teniendo en cuenta la ficha de seguridad de los productos y herramientas.
- Pintar el material con precisión y eficacia, aplicando los procedimientos necesarios para lograr los efectos previstos.
- Comprobar la eficacia y fijación de la pintura, respetando los tiempos de secado.
- Comprobar la idoneidad del efecto conseguido con la pintura, teniendo en cuenta la distancia a la que se va a ver y sus variaciones con la luz del espectáculo.
- Eliminar los residuos generados, utilizando los Equipos de Protección Individual (EPI) específicos para prevenir posibles riesgos laborales y/o medioambientales, siguiendo lo indicado en el plan sobre producción y gestión de residuos.
- Archivar la documentación generada, cumplimentándola, según el procedimiento establecido en el cuaderno de vestuario para el espectáculo, a fin de facilitar su consulta.

C4: Aplicar técnicas de manipulación de materiales no textiles en el vestuario de espectáculo, en base a los diseños.

CE4.1 Explicar, según requerimientos de figurines, los materiales no textiles usados en el traje para el espectáculo, teniendo en cuenta sus características y efectos que producen, tales como volumen, brillos, texturas, entre otros.

CE4.2 Explicar productos de aplicación en trajes de escena, identificando sus características, comportamiento y manipulación, así como las medidas de seguridad a considerar, en cada caso, y condiciones de mantenimiento y uso.

CE4.3 Seleccionar herramientas y materiales más adecuados para la aplicación de los productos, en función de sus aplicaciones.

CE4.4 Describir técnicas de aplicación sobre trajes para el espectáculo de diversos materiales, tales como siliconas, látex, lacas, ceras, gomaespuma, aircolen, entre otros, considerando su mantenimiento y durabilidad.

CE4.5 Explicar procedimiento de realización de plantillas, patrones o moldes, físicos y/o digitales, considerando la aplicación de determinados materiales en trajes escénicos, en función de las exigencias de los figurines.

CE4.6 Explicar técnicas para producir efectos especiales sobre materiales textiles y otros, en base al diseño de vestuario para el espectáculo, teniendo en cuenta las normas sobre prevención de riesgos laborales y medioambientales.

CE4.7 Explicar procedimientos de secado y fijación que necesitan los productos en su aplicación en materiales utilizados en vestuario escénico, teniendo en cuenta las necesidades específicas del vestuario.

CE4.8 En un supuesto práctico de aplicación de materiales no textiles en un traje escénico, en base al diseño de vestuario:

- Interpretar la información del diseño, analizando sus componentes.
- Identificar el soporte y efecto requerido en los diseños de vestuario (volumen, brillos, texturas, entre otros), teniendo en cuenta los efectos requeridos en los diseños para su aplicación en los trajes.
- Elegir los procedimientos con los que se pueden obtener los efectos previstos en el proyecto artístico, analizando los diseños.
- Escoger el equipo y los útiles necesarios para los materiales no textiles, comprobando su operatividad.
- Seleccionar el proceso de aplicación de materiales no textiles para la obtención del resultado deseado, teniendo en cuenta su funcionalidad y ajuste a los requerimientos del diseño.
- Calcular las cantidades necesarias de productos, teniendo en cuenta el procedimiento de aplicación de materiales no textiles escogido y la superficie a tratar.
- Experimentar en una muestra del material el efecto que produce, analizando el resultado en función del diseño previsto.
- Seleccionar los Equipos de Protección Individual (EPI) necesarios para aplicar materiales no convencionales, teniendo en cuenta la composición química y la toxicidad de los materiales escogidos.
- Operar los equipos con criterios sobre prevención de riesgos laborales y protección medioambiental.
- Comprobar la eficacia de la aplicación, secado y fijación de los productos, aplicando las técnicas probadas.
- Constatar que no se altera el comportamiento y uso del traje en escena, observando su funcionalidad en el intérprete.
- Eliminar los residuos generados, siguiendo los criterios de prevención de riesgos laborales y protección medioambiental, utilizando los Equipos de Protección Individual (EPI) específicos y cumpliendo lo indicado en el plan sobre producción y gestión de residuos.

- Archivar la documentación generada, cumplimentándola según el procedimiento establecido en el cuaderno de vestuario para el espectáculo, a fin de facilitar su consulta.

C5: Aplicar técnicas de envejecimiento y ambientación para obtener efectos en el vestuario de espectáculo, a partir de los diseños.

CE5.1 Localizar efectos de envejecimiento o ambientación, a partir de diseños de vestuario para el espectáculo, determinando su ubicación en los trajes.

CE5.2 Identificar técnicas, herramientas y procesos de ambientación con materiales, en base a los diseños, para obtener el resultado marcado, detallando sus características y comportamiento en escena.

CE5.3 Seleccionar herramientas y materiales más adecuados para la aplicación de técnicas de envejecimiento y ambientación, especificando la funcionalidad y conservación del traje.

CE5.4 Explicar técnicas de ambientación y envejecimiento más utilizadas en materiales textiles y otros, así como los criterios para evaluar su aplicación, destacando la importancia del mantenimiento y durabilidad del vestuario en su uso escénico.

CE5.5 En un supuesto práctico de aplicación de técnicas de envejecimiento o ambientación en trajes de uso escénico, en base a los diseños:

- Interpretar la ficha técnica del diseño recogido en el cuaderno de vestuario, analizando sus características.
- Localizar en el traje la ubicación de los efectos de envejecimiento o ambientación, analizando el diseño.
- Marcar en la prueba de vestuario los efectos de desgaste por el uso, teniendo en cuenta el diseño.
- Escoger el equipo y los útiles necesarios para envejecer, degradar, romper, rasgar o realizar otro tipo de ambientación en el vestuario, comprobando su operatividad.
- Seleccionar el proceso para la obtención del resultado deseado, analizando los procedimientos posibles.
- Calcular las cantidades de productos necesarios para aplicar el proceso seleccionado, teniendo en cuenta el metraje o dimensión de la prenda.
- Experimentar en una muestra del material el efecto que se produce, aplicando la técnica escogida.
- Comprobar que los resultados se ajustan a la intención del diseño de vestuario, observando el resultado final en relación con el diseño.
- Preparar el material o el traje, aplicando las técnicas previstas en el taller de vestuario, siguiendo los procedimientos en función de la técnica escogida.
- Seleccionar los Equipos de Protección Individual (EPI) necesarios para su manipulación, teniendo en cuenta la técnica escogida.
- Aplicar la técnica seleccionada, comprobando la eficacia de la aplicación, secado y fijación de los productos y teniendo en cuenta la prevención de riesgos laborales en los procesos.
- Contrastar que el efecto se ajusta a los requerimientos artísticos y técnicos, observándolo en la distancia para comprobar su visibilidad.
- Verificar la comodidad y funcionalidad al uso, con la aprobación del figurinista, analizando el comportamiento del traje en escena.
- Eliminar los residuos generados, cumpliendo los criterios de prevención de riesgos laborales y protección medioambiental, utilizando los Equipos de Protección Individual (EPI) específicos y cumpliendo lo indicado en el plan sobre producción y gestión de residuos.
- Archivar la documentación generada, cumplimentándola, según el procedimiento establecido en el cuaderno de vestuario para el espectáculo, a fin de facilitar su consulta.

Capacidades cuya adquisición debe ser completada en un entorno real de trabajo

C1 respecto a CE1.6; C2 respecto a CE2.5; C3 respecto a CE3.8; C4 respecto a CE4.8 y C5 respecto a CE5.5.

Otras Capacidades:

Demostrar creatividad en el desarrollo del trabajo que realiza.

Comunicarse eficazmente con las personas del equipo en cada momento, conociendo y respetando los canales y los usos establecidos en la profesión, respetando la igualdad de trato y de oportunidades.

Adaptarse a los contextos nuevos que demanda cada uno de los proyectos de realización de vestuario.

Demostrar cierto grado de autonomía en la resolución de contingencias relacionadas con su actividad.

Tomar conciencia de la trascendencia del trabajo que se desarrolla y de la necesidad de cumplir los objetivos del proyecto.

Emplear tiempo y esfuerzo en ampliar conocimientos e información complementaria para utilizarlos en su trabajo.

Contenidos

1 Técnicas de realización de estructuras para el traje escénico

Materiales textiles y no textiles. Máquinas y herramientas. Estudio de la silueta. Técnicas de realización de estructuras con ballenas de formas con base circular: verdugados, miriñaques, polisones, cuellos, corsés, entre otros. Técnicas de realización de estructuras con entrecruzado de puntos de apoyo en PVC, acero, plásticos, entre otros materiales. Otras estructuras. Experimentación con nuevos materiales. Normativa sobre prevención de riesgos laborales y protección medioambiental. Fichas de seguridad de los equipos y herramientas. Protocolos de actuación. Equipos de Protección Individual (EPI). Ergonomía. Evaluación de riesgos laborales de los procesos a seguir y su minimización. Criterios de sostenibilidad en la utilización de materiales. Gestión y reutilización de los residuos textiles en consonancia con la normativa sobre sostenibilidad y protección del medio ambiente.

2 Técnicas de tintura manual aplicadas al traje escénico

Materiales y herramientas. Proceso de trabajo en la tintura manual. Mezclas de colores. Técnicas de tintura manual: desteñidos, tintes lisos, degradados, entre otros. Normativa sobre prevención de riesgos laborales y gestión medioambiental. Fichas de seguridad de los equipos y herramientas. Protocolos de actuación. Equipos de Protección Individual (EPI). Ergonomía. Evaluación de riesgos laborales de los procesos a seguir y su minimización. Criterios de sostenibilidad en la utilización de materiales. Gestión y reutilización de los residuos textiles en consonancia con la normativa sobre sostenibilidad y protección del medio ambiente.

3 Técnicas de estampación y pintura aplicadas al traje escénico

Materiales y herramientas. Procesos de trabajo. Técnicas de estampación manual: imitación de bordados y estampados localizados por estarcido. Transformación o retoques en estampados industriales. Pintura en seda, en elastómeros, entre otros. Aplicación de pintura manual con o sin concreción de formas. Otras técnicas de estampación o dibujo: serigrafía, vinilos. Técnicas de impresión digital en base a dibujos vectoriales. Normativa sobre prevención de riesgos laborales y gestión medioambiental. Fichas de seguridad de los equipos y herramientas. Protocolos de actuación. Equipos de Protección Individual (EPI). Ergonomía. Evaluación de riesgos laborales de los procesos a seguir y su minimización. Criterios de sostenibilidad en la utilización de materiales.

Gestión y reutilización de los residuos textiles en consonancia con la normativa sobre sostenibilidad y protección del medio ambiente.

4 Técnicas de ambientación y envejecimiento aplicadas al vestuario escénico

Análisis de la dramaturgia del traje. Técnicas de envejecimiento. Aplicaciones. Materiales y herramientas: cepillos de alambre, tijeras, lijas, entre otros. Técnicas de pintura sin formas concretas. Aplicación de ceras, siliconas, látex, colas, entre otros materiales. Normativa sobre prevención de riesgos laborales y protección medioambiental. Fichas de seguridad de los equipos y herramientas. Protocolos de actuación. Equipos de Protección Individual (EPI). Ergonomía. Evaluación de riesgos laborales de los procesos a seguir y su minimización. Criterios de sostenibilidad en la utilización de materiales. Gestión y reutilización de los residuos textiles en consonancia con la normativa sobre sostenibilidad y protección del medio ambiente.

Parámetros de contexto de la formación

Espacios e instalaciones

Los talleres e instalaciones darán respuesta a las necesidades formativas de acuerdo con el contexto profesional establecido en la unidad de competencia asociada, teniendo en cuenta la normativa aplicable del sector productivo, prevención de riesgos laborales, accesibilidad universal, igualdad de género y protección medioambiental. Se considerará con carácter orientativo como espacios de uso:

- Taller de 4 m² por alumno o alumna.
- Instalación de 2,5 m² por alumno o alumna.

Perfil profesional del formador o formadora:

1. Dominio de los conocimientos y las técnicas relacionados con la transformación de materiales textiles y no textiles para su aplicación en la realización de vestuario para el espectáculo, que se acreditará mediante una de las dos formas siguientes:

- Formación académica de nivel 2 (Marco Español de Cualificaciones para la Educación Superior) o de otras de superior nivel relacionadas con el campo profesional.
- Experiencia profesional de un mínimo de 5 años en el campo de las competencias relacionadas con este módulo formativo.

2. Competencia pedagógica acreditada de acuerdo con lo que establezcan las Administraciones competentes.

MÓDULO FORMATIVO 4

TRAZADO DE PATRONES FÍSICOS

Nivel:	3
Código:	MF2357_3
Asociado a la UC:	UC2357_3 - TRAZAR PATRONES FÍSICOS DE MODELOS DE CONFECCIÓN
Duración (horas):	180
Estado:	BOE

Capacidades y criterios de evaluación

C1: Determinar parámetros de medidas de modelos, clientela, intérpretes u objetos escénicos, en función de los diseños de vestuario.

CE1.1 Explicar técnica de toma de medidas sobre el cuerpo humano, enumerando parámetros y formas de documentarlas.

CE1.2 Interpretar diseños y sus proporciones, indicando medidas necesarias, en cada caso.

CE1.3 Indicar sistemas de tallaje, explicando su equivalencia, en función de unas medidas dadas.

CE1.4 Describir procedimiento de cumplimentación de fichas de medidas de personas, detallando parámetros requeridos, así como posibles variaciones que pueden sufrir, resaltando la importancia de incorporar la fecha en la que se efectúa la medición.

CE1.5 Describir procedimiento de archivo de fichas de medidas, resaltando la importancia de su utilización posterior.

CE1.6 En un supuesto práctico de toma de medidas a personas, analizando su silueta:

- Analizar el diseño, determinando las medidas que hay que tomar.
- Medir sobre la figura humana, anotando las medidas en el soporte establecido por la dirección de la empresa.
- Establecer la talla aproximada de la clientela, teniendo en cuenta las medidas tomadas.
- Cumplimentar la ficha de medidas, reflejando la fecha en la que han sido tomadas.

C2: Aplicar técnicas de organización del aprovisionamiento para el desarrollo de proyectos de vestuario, disponiendo los elementos, materiales y equipos de trabajo específicos.

CE2.1 Explicar aspectos a valorar en proyectos de vestuario, detallando materiales y especificaciones técnicas de los diseños de vestuario para seleccionar el equipo de trabajo específico.

CE2.2 Identificar materiales con el apoyo de muestrarios, atendiendo a su textura, caída y volúmenes, seleccionando los más adecuados para su aplicación en la realización de vestuario, con criterios de sostenibilidad y adecuación a los diseños y condicionantes de la producción.

CE2.3 Explicar características de la maquinaria, útiles, equipos e instalaciones utilizadas en la realización de proyectos de vestuario, detallando su mantenimiento de primer nivel.

CE2.4 Identificar materiales y equipos disponibles en el mercado, especificando canales de comunicación con proveedores y clientela.

CE2.5 En un supuesto práctico de aprovisionamiento de materiales y equipos en un proyecto de realización de vestuario, valorando proveedores y clientela:

- Determinar los materiales a utilizar, según especificaciones técnicas del diseño.
- Seleccionar las cantidades de materiales, teniendo en cuenta los condicionantes del proyecto de vestuario.
- Seleccionar la maquinaria, útiles y equipos, en función de sus prestaciones y de los condicionantes del proyecto de realización de vestuario.
- Registrar los proveedores, archivando la información para su posterior reutilización y consulta.

C3: Aplicar técnicas de trazado de patrones base, teniendo en cuenta las medidas tomadas.

CE3.1 Establecer tablas de medidas, relacionándolas con el tipo de patrón a trazar.

CE3.2 Explicar técnica para determinar reducciones y holguras a aplicar a las medidas, teniendo en cuenta materia prima y modelo.

CE3.3 Detallar qué hay que tener en cuenta para esquematizar patrones, según el tipo de prenda que se va a confeccionar.

CE3.4 Indicar tipo de información que requiere cada pieza del patrón, explicando su significado.

CE3.5 Explicar procedimiento de contorneado de perfiles del patrón, detallando utensilios requeridos según el tipo de material.

CE3.6 En un supuesto práctico de aplicación de técnicas de trazado de patrones, a partir de una ficha técnica dada:

- Obtener las medidas de patronaje, según el modelo dado.
- Aplicar las reducciones y holguras, en función de la materia prima y el modelo.
- Trazar los patrones, según la ficha técnica y la tabla de medidas.
- Identificar las piezas del patrón, anotando la información en un sitio visible.
- Recortar los patrones, teniendo en cuenta el perfil del trazado.

C4: Aplicar técnicas de transformación del patrón base, adaptando los patrones al modelo.

CE4.1 Diferenciar tipologías de prendas y artículos, seleccionando el patrón base que mejor se adapte al artículo especificado en la ficha técnica.

CE4.2 Identificar tipos de transformaciones que se pueden realizar en los patrones, interpretando formas y volúmenes.

CE4.3 Explicar técnicas de dibujo de piezas, obteniendo el patrón del modelo planteado.

CE4.4 Detallar procedimiento de contraste de las medidas del patrón con las de la tabla, resaltando la importancia de evitar desviaciones.

CE4.5 Indicar procedimiento de verificación de la coincidencia de las líneas de unión, destacando la importancia de ajustar recorridos.

CE4.6 Enumerar información que suele contener el patrón (nombre, número de piezas, talla, entre otros), definiendo su importancia y utilidad.

CE4.7 En un supuesto práctico de realización de transformaciones del patrón base, a partir de una ficha técnica:

- Seleccionar el patrón base adecuado al modelo, siguiendo las especificaciones de la ficha.
- Planificar las transformaciones, adaptando los patrones base al modelo.
- Despiezar el patrón, siguiendo el trazado señalado.
- Comprobar los recorridos y concordancia con las medidas de la tabla, verificando su coincidencia con las líneas de unión.
- Identificar las piezas del patrón, anotando la información en una parte visible del mismo.

C5: Verificar patrones de prendas de vestuario, creando un prototipo o prenda de prueba.

CE5.1 Explicar cómo se verifican los patrones, resaltando la importancia de comprobar en el prototipo su ajuste a las medidas de la persona.

CE5.2 Detallar proceso de realización del prototipo, indicando la importancia de la supervisión posterior (corte, confección y acabado).

CE5.3 Analizar resultados del proceso de realización de un prototipo dado, detectando posibles dificultades o restricciones en su desarrollo y estableciendo las modificaciones oportunas para mejorarlo.

CE5.4 Indicar procedimiento de comprobación de cortes, hechuras, líneas cayentes y demás características del modelo, resaltando la importancia de verificar que se adaptan al diseño, detallando cómo habría que modificar el trazado de los patrones, en caso necesario.

CE5.5 Describir procesos de elaboración de patrones definitivos, detallando posibles cambios que pueden sufrir.

CE5.6 Indicar procedimientos de archivo de la documentación generada en un proyecto de vestuario, facilitando su reproducción y consulta.

CE5.7 En un supuesto práctico de verificación del patronaje de una prenda de vestuario, mediante la elaboración de un prototipo:

- Confeccionar el prototipo, comprobando que las líneas y formas del patrón encajan.
- Detectar si existen dificultades o restricciones en el proceso, aportando alternativas de mejora en su construcción.
- Verificar las dimensiones del prototipo, comprobando el ajuste y movilidad de la prueba sobre la persona o, en su caso, sobre el maniquí.
- Rectificar el patrón, a partir de las variaciones de la forma de la prenda definidas en la prueba, modificando las líneas del patrón.
- Afinar los patrones resultantes, verificando las correcciones efectuadas.
- Agrupar las piezas de los patrones resultantes, identificando cada una de las piezas.
- Archivar la documentación generada, cumplimentándola, según el procedimiento establecido en el proyecto de vestuario, para facilitar su consulta.

C6: Aplicar técnicas de obtención de patrones principales, secundarios y auxiliares, garantizando que se generan las piezas del modelo.

CE6.1 Explicar técnica de organización de patrones principales de modelos ya afinados, destacando su importancia a la hora de generar el resto de patrones secundarios y auxiliares necesarios para prendas definitivas.

CE6.2 Describir técnica de ajuste de líneas y cortes en patrones y plantillas auxiliares, resaltando la importancia de que sean técnicamente viables y no generen modificaciones que desvirtúen el modelo original.

CE6.3 Enumerar referencias internas y externas que debe contener el juego de piezas del patrón, resaltando su importancia a la hora de facilitar el proceso de ensamblaje.

CE6.4 Indicar materiales empleados en los patrones del modelo (cartón, plástico, entre otros) para asegurar su conservación, citando ventajas e inconvenientes de cada uno de ellos.

CE6.5 Explicar técnicas para agrupar patrones afinados, citando ventajas de cada una de ellas.

CE6.6 Describir criterios a aplicar para la conservación de patrones en soportes físicos y/o digitales, destacando la importancia de garantizar su fácil localización.

CE6.7 En un supuesto práctico de obtención de patrones de un modelo, referenciando las piezas que lo componen:

- Obtener patrones secundarios y auxiliares, analizando los patrones principales afinados.

- Comprobar patrones, verificando que coinciden entre ellos.
- Comprobar líneas y cortes en patrones y plantillas auxiliares, verificando que no desvirtúan el modelo original.
- Referenciar interna y externamente los patrones, facilitando el ensamblaje de las piezas.
- Archivar la información generada en la obtención de patrones de un modelo, según el procedimiento establecido por la dirección de la empresa.

CE6.8 En un supuesto práctico de archivo de patrones de proyectos de vestuario, organizándolos según orden secuencial de consulta:

- Organizar los juegos de patrones del proyecto de vestuario, teniendo en cuenta orden secuencial de consulta.
- Comprobar patrones externos, internos y complementarios, verificando que están disponibles.
- Establecer actuaciones para el manejo de patrones, indicando cómo hay que proceder para su modificación.
- Archivar los patrones, así como la documentación generada u obtenida de cada uno de ellos, clasificándolos según el orden secuencial de consulta.
- Actualizar los patrones, organizando el cuaderno de vestuario para su consulta.

Capacidades cuya adquisición debe ser completada en un entorno real de trabajo

C1 respecto a CE1.6; C2 respecto a CE2.5; C3 respecto a CE3.6; C4 respecto a CE4.7; C5 respecto a CE5.7; C6 respecto a CE6.7 y CE6.8.

Otras Capacidades:

Demostrar creatividad en el desarrollo del trabajo que realiza.

Comunicarse eficazmente con las personas del equipo en cada momento, conociendo y respetando los canales y los usos establecidos en la profesión, respetando la igualdad de trato y de oportunidades.

Adaptarse a los contextos nuevos que demanda cada uno de los proyectos de realización de vestuario.

Demostrar cierto grado de autonomía en la resolución de contingencias relacionadas con su actividad.

Tomar conciencia de la trascendencia del trabajo que se desarrolla y de la necesidad de cumplir los objetivos del proyecto.

Emplear tiempo y esfuerzo en ampliar conocimientos e información complementaria para utilizarlos en su trabajo.

Contenidos

1 Elaboración de tablas de medidas para la realización de vestuario

Parámetros necesarios para elaborar una tabla de medidas. Anatomía del cuerpo humano. Puntos anatómicos de referencia. Sectores de población. Toma de medidas y proporciones. Tablas de medidas. Fichas de medidas personales. Interpretación de modelos. Protocolo sobre prevención de riesgos laborales. Normativa sobre prevención de riesgos laborales y protección medioambiental. Fichas de seguridad de los equipos y herramientas. Protocolos de actuación. Equipos de Protección Individual (EPI). Ergonomía. Evaluación de riesgos laborales de los procesos a seguir y su minimización. Criterios de sostenibilidad en la utilización de materiales. Gestión y reutilización de los residuos textiles en consonancia con la normativa sobre sostenibilidad y protección del medio ambiente.

2 Planificación, gestión y utilización de recursos materiales (equipos y herramientas) y humanos en proyectos de vestuario

Provisión de medios. Recursos humanos y técnicos. Canales de comunicación con proveedores y clientela. Muestrarios de materiales. Técnicas de cálculo y aprovisionamiento de materiales. Elección de materiales según tipo de prenda: Características y dimensiones. Cálculo de cantidades óptimas de materiales necesarios para llevar a cabo el proyecto. Instrumentos de dibujo, mesas de corte, herramientas de corte manual. Máquinas de corte eléctricas portátiles. Equipo de plancha. Mantenimiento y conservación de los equipos. Normativa sobre prevención de riesgos laborales y protección medioambiental. Fichas de seguridad de los equipos y herramientas. Protocolos de actuación. Equipos de Protección Individual (EPI). Ergonomía. Evaluación de riesgos laborales de los procesos a seguir y su minimización. Criterios de sostenibilidad en la utilización de materiales. Gestión y reutilización de los residuos textiles en consonancia con la normativa sobre sostenibilidad y protección del medio ambiente.

3 Técnicas de patronaje

Factores que influyen en el patrón: funcionalidad, diseño, tipo de producción, materiales, integración de elementos ajenos al vestuario, entre otros. Interpretación de las formas, líneas y volumen del diseño. Representación gráfica de patrones. Sistemas de patronaje. Normas de trazado de patrones. Patronaje de componentes principales (delanteros, espaldas, laterales, traseros, mangas, entre otros). Patronaje de componentes secundarios (trinchas, tapetas, puños, cuellos, bolsillos, cinturillas, copas, cruces, bordones, entre otros). Patronaje de componentes complementarios (vistas, forros, refuerzos, entretelas, entre otros). Patronaje de componentes ornamentales (flores, lazos o adornos, entre otros). Tipos de patrones. Líneas básicas, escalas y elementos geométricos. Terminologías y referenciado de los diferentes patrones. Patrón a la medida: patrón base y transformación. Información que debe contener un patrón: de posicionado - sentido y ángulo de desplazamiento-, de identificación, de ensamblaje. Fichas técnicas de despiece de modelos. Fichas técnicas de desarrollo de patrones. Comprobación del patrón y afinado. Patronaje histórico. Copia de piezas retiradas de una prenda para obtención de patrones. Normativa sobre prevención de riesgos laborales y protección medioambiental. Fichas de seguridad de los equipos y herramientas. Protocolos de actuación. Equipos de Protección Individual (EPI). Ergonomía. Evaluación de riesgos laborales de los procesos a seguir y su minimización. Criterios de sostenibilidad en la utilización de materiales. Gestión y reutilización de los residuos textiles en consonancia con la normativa sobre sostenibilidad y protección del medio ambiente.

4 Técnicas de aplicación de formas y volúmenes en patronaje

Factores que influyen en la ejecución de un patrón de prenda o artículo. Uso de artículo. Durabilidad. Proceso de fabricación. Características de las materias primas: elasticidad, prestes, grosor, textura, entre otros. Tolerancias del patrón y materiales. Viabilidad productiva del artículo. Movimientos y cambios en líneas. Técnicas de manipulación de patrones. Alteración de superficies, volúmenes y ángulos. Aplicación de simetrías, abatimientos, desdoblamientos, rotaciones, traslaciones. Aplicación de formas y volúmenes: pliegues, cortes, holguras, pinzas; godets, nesgas, ablusados, ahuecados, plisados, drapeados, entre otros. Normativa legal y técnica: trabajo con ordenador. Normativa sobre prevención de riesgos laborales y protección medioambiental. Fichas de seguridad de los equipos y herramientas. Protocolos de actuación. Equipos de Protección Individual (EPI). Ergonomía. Evaluación de riesgos laborales de los procesos a seguir y su minimización. Criterios de sostenibilidad en la utilización de materiales. Gestión y reutilización de los residuos textiles en consonancia con la normativa sobre sostenibilidad y protección del medio ambiente.

5 Verificación y análisis de prototipos

Elaboración de prototipos: técnicas, equipos, y útiles. Análisis estético-anatómico. Análisis funcional: adecuación al uso y confortabilidad. Detección de anomalías o desviaciones estéticas y

de producción. Normativa sobre prevención de riesgos laborales y protección medioambiental. Fichas de seguridad de los equipos y herramientas. Protocolos de actuación. Equipos de Protección Individual (EPI). Ergonomía. Evaluación de riesgos laborales de los procesos a seguir y su minimización. Criterios de sostenibilidad en la utilización de materiales. Gestión y reutilización de los residuos textiles en consonancia con la normativa sobre sostenibilidad y protección del medio ambiente.

6 Sistemas de archivo de patrones

Criterios para la elaboración de un archivo de patrones. Fichas técnicas de patrones de modelo. Archivo de patrones base y de modelos. Programas informáticos específicos. Normativa sobre prevención de riesgos laborales y protección medioambiental. Fichas de seguridad de los equipos y herramientas. Protocolos de actuación. Equipos de Protección Individual (EPI). Ergonomía. Evaluación de riesgos laborales de los procesos a seguir y su minimización. Criterios de sostenibilidad en la utilización de materiales. Gestión y reutilización de los residuos textiles en consonancia con la normativa sobre sostenibilidad y protección del medio ambiente.

Parámetros de contexto de la formación

Espacios e instalaciones

Los talleres e instalaciones darán respuesta a las necesidades formativas de acuerdo con el contexto profesional establecido en la unidad de competencia asociada, teniendo en cuenta la normativa aplicable del sector productivo, prevención de riesgos laborales, accesibilidad universal, igualdad de género y protección medioambiental. Se considerará con carácter orientativo como espacios de uso:

- Taller de 4 m² por alumno o alumna.
- Instalación de 2,5 m² por alumno o alumna.

Perfil profesional del formador o formadora:

1. Dominio de los conocimientos y las técnicas relacionados con el trazado de patrones físicos de modelos de confección, que se acreditará mediante una de las dos formas siguientes:
 - Formación académica de nivel 2 (Marco Español de Cualificaciones para la Educación Superior) o de otras de superior nivel relacionadas con el campo profesional.
 - Experiencia profesional de un mínimo de 5 años en el campo de las competencias relacionadas con este módulo formativo.
2. Competencia pedagógica acreditada de acuerdo con lo que establezcan las Administraciones competentes.

MÓDULO FORMATIVO 5

PATRONAJE POR ORDENADOR

Nivel:	3
Código:	MF2359_3
Asociado a la UC:	UC2359_3 - TRAZAR PATRONES POR MEDIOS INFORMÁTICOS
Duración (horas):	180
Estado:	BOE

Capacidades y criterios de evaluación

- C1:** Generar bases de datos, transformando los patrones físicos a formato digital.
- CE1.1** Precisar la carta de escala, justificando los puntos críticos del patrón para introducir al proceso informático.
 - CE1.2** Describir elementos que intervienen en la digitalización de piezas, explicando la función que desempeña cada uno de ellos.
 - CE1.3** Detallar elementos que componen el cursor, indicando su intervención en el proceso de digitalización.
 - CE1.4** Explicar en qué consiste el proceso de captura de patrones, describiendo elementos que intervienen y su funcionamiento.
 - CE1.5** Describir proceso de introducción de patrones a la base de datos, utilizando mesa interactiva.
 - CE1.6** Explicar procedimiento de verificación de las piezas digitalizadas, reconociendo la importancia de seguir las instrucciones para su almacenamiento.
 - CE1.7** En un supuesto práctico de introducción de patrones físicos en el sistema informático mediante digitación, a partir de una ficha técnica y unos patrones dados:
 - Realizar la carta de escala, verificando los contornos y puntos críticos expresados en cada patrón.
 - Situar cada pieza sobre el digitalizador, verificando su posición sobre la zona activa del mismo.
 - Utilizar el cursor para digitalizar las piezas, siguiendo el orden establecido en la carta de escala.
 - Verificar en pantalla las piezas digitalizadas, almacenándolas en la base de datos.
- C2:** Aplicar técnicas de creación de patrones, utilizando herramientas informáticas.
- CE2.1** Identificar comandos de creación de patrones de un programa informático, especificando su aplicación.
 - CE2.2** Especificar marcas de referencia establecidas en el patrón, explicando cómo se verifica su posicionamiento con los comandos específicos.
 - CE2.3** Indicar comandos de un programa de patronaje que se utilizan para verificar recorridos, describiendo su funcionamiento.
 - CE2.4** Explicar técnica de determinación de marcas interiores y exteriores requeridas en cada pieza, citando los comandos de creación de marcas específicos.
 - CE2.5** Describir procedimiento de identificación de las piezas, detallando instrucciones para su almacenamiento.
 - CE2.6** En un supuesto práctico de trazado de patrones a partir de una ficha técnica, utilizando medios informáticos:

- Dibujar líneas con los comandos de trazado, aplicando las medidas establecidas en la tabla.
- Situar las marcas de referencia, según las instrucciones de la ficha técnica.
- Medir recorridos, verificando su coincidencia.
- Nombrar las piezas, almacenándolas en la base de datos.

C3: Construir modelos, manipulando los patrones de la base de datos con herramientas informáticas.

CE3.1 Identificar instrucciones sobre una base de datos, distinguiendo piezas almacenadas.

CE3.2 Explicar procedimiento de selección de piezas, medición de recorridos y dimensiones, destacando la importancia de verificar los parámetros específicos.

CE3.3 Describir funcionamiento de comandos de movimiento de líneas y puntos, destacando la importancia de manipular cada zona del patrón, en función del modelo específico.

CE3.4 Explicar técnica de dibujo de nuevas líneas sobre el patrón, teniendo en cuenta las normas específicas del programa.

CE3.5 Identificar transformaciones que requiere un modelo concreto, justificando las modificaciones realizadas en cada pieza.

CE3.6 Analizar piezas secundarias y auxiliares que requiere cada modelo, describiendo los trazos a realizar para obtenerlas.

CE3.7 Explicar técnica de referenciado de nuevas piezas, destacando la importancia de codificarlas según las normas de identificación y de evitar la eliminación de la pieza origen.

CE3.8 En un supuesto práctico de realización de transformaciones de piezas, adaptándolas al modelo a partir de una ficha técnica y de unos patrones bases dados, utilizando herramientas informáticas:

- Seleccionar los patrones base, localizándolos en la base de datos.
- Medir líneas y distancias, comprobando recorridos y dimensiones.
- Mover puntos y líneas del patrón, transformándolo según el modelo.
- Aplicar nuevas líneas sobre el patrón, siguiendo las normas establecidas por el programa y según las transformaciones de la ficha.
- Verificar las modificaciones realizadas, cotejando con la ficha técnica.
- Registrar las piezas transformadas, almacenándolas en la base de datos.

C4: Aplicar técnicas de escalado, utilizando herramientas informáticas.

CE4.1 Indicar tallas y sus rangos, analizando la importancia de cada sector en el mercado.

CE4.2 Explicar técnica de establecimiento de puntos de escala de un patrón, detallando cómo se justifica la aplicación de los incrementos de talla.

CE4.3 Describir técnica de representación de ejes de coordenadas en puntos de escala, indicando los movimientos de gradación a realizar para aplicar los incrementos.

CE4.4 Identificar patrones de diferentes tallas obtenidos del escalado, explicando cómo se comprueba su coincidencia con el modelo en todas las tallas.

CE4.5 Describir información requerida para cada pieza del patrón, indicando la posición de cada marca y la función que ejerce.

CE4.6 En un supuesto práctico de aplicación del escalado, con medios informáticos, a partir de unos patrones, tabla de incrementos y ficha técnica:

- Seleccionar las piezas, localizándolas en la base de datos.
- Seleccionar los puntos de escala de cada pieza, en función del modelo.
- Aplicar los incrementos, disponiéndolos sobre los ejes de coordenadas, en cada punto de escala.
- Verificar los patrones resultantes de cada talla, comprobando dimensiones y recorridos.

- Registrar las piezas escaladas, almacenándolas en la base de datos.

C5: Planificar el consumo de material, validando los datos obtenidos de la marcada.

CE5.1 Citar características de la marcada, explicando su influencia a la hora de conseguir los datos del rendimiento de consumo.

CE5.2 Analizar consumo de material, valorando resultados obtenidos.

CE5.3 Justificar consumo obtenido de estudios de marcadas, indicando criterios aplicados, en cada caso.

CE5.4 Identificar información sobre consumo de material a registrar en la ficha técnica, indicando la importancia sobre la elección de las condiciones de producción y para entender su efecto sobre el precio final del modelo.

CE5.5 En un supuesto práctico de cálculo de consumo de materiales, a partir de un modelo, marcada de referencia y ficha técnica:

- Seleccionar la marcada de la base de datos, comprobando que se ajusta a los datos del modelo.
- Simular el estudio de marcadas, aplicando variaciones de materiales, analizando los resultados obtenidos.
- Verificar los resultados de consumo de material, eligiendo la información requerida para prever el coste de materiales.
- Registrar los datos de consumo de material, anotándolos en la ficha técnica.

Capacidades cuya adquisición debe ser completada en un entorno real de trabajo

C1 respecto a CE1.7; C2 respecto a CE2.6; C3 respecto a CE3.8; C4 respecto a CE4.6; C5 respecto a CE5.5.

Otras Capacidades:

Demostrar creatividad en el desarrollo del trabajo que realiza.

Comunicarse eficazmente con las personas del equipo en cada momento, conociendo y respetando los canales y los usos establecidos en la profesión, respetando la igualdad de trato y de oportunidades.

Adaptarse a los contextos nuevos que demanda cada uno de los proyectos de realización de vestuario.

Demostrar cierto grado de autonomía en la resolución de contingencias relacionadas con su actividad.

Tomar conciencia de la trascendencia del trabajo que se desarrolla y de la necesidad de cumplir los objetivos del proyecto.

Emplear tiempo y esfuerzo en ampliar conocimientos e información complementaria para utilizarlos en su trabajo.

Contenidos

1 Aplicaciones informáticas de introducción de patrones

Periféricos de entrada y salida. "Software" y "hardware" específico de digitalización de patrones. Funcionamiento y puesta a punto de las herramientas informáticas. Digitalización de patrones. Normativa sobre prevención de riesgos laborales y protección medioambiental. Protocolos de actuación. Ergonomía. Evaluación de riesgos laborales de los procesos a seguir y su minimización. Criterios de sostenibilidad en la utilización de materiales. Gestión y reutilización de los residuos generados en consonancia con la normativa sobre sostenibilidad y protección del medio ambiente.

2 Aplicaciones informáticas de construcción de patrones

Comandos y herramientas generales. Fundamentos de la construcción de líneas. Aplomos y señales. Márgenes y costuras. Marcas de referencia de piezas. Normativa sobre prevención de riesgos laborales y protección medioambiental. Protocolos de actuación. Ergonomía. Evaluación de riesgos laborales de los procesos a seguir y su minimización. Criterios de sostenibilidad en la utilización de materiales. Gestión y reutilización de los residuos generados en consonancia con la normativa sobre sostenibilidad y protección del medio ambiente.

3 Aplicaciones informáticas de transformación de patrones

Comandos de transformación de piezas. Interpretación de fichas técnicas. Archivo de patrones base y de modelos. Archivo de colecciones. Normativa sobre prevención de riesgos laborales y protección medioambiental. Protocolos de actuación. Ergonomía. Evaluación de riesgos laborales de los procesos a seguir y su minimización. Criterios de sostenibilidad en la utilización de materiales. Gestión y reutilización de los residuos generados en consonancia con la normativa sobre sostenibilidad y protección del medio ambiente.

4 Aplicaciones informáticas de escalado de patrones

Rango de talla. Creación de set de tallas. Normas de escalado. Puntos de escala y ejes de coordenadas. Comandos de traslado de puntos. Archivo de normas de escala. Normativa sobre prevención de riesgos laborales y protección medioambiental. Protocolos de actuación. Ergonomía. Evaluación de riesgos laborales de los procesos a seguir y su minimización. Criterios de sostenibilidad en la utilización de materiales. Gestión y reutilización de los residuos generados en consonancia con la normativa sobre sostenibilidad y protección del medio ambiente.

5 Cálculo de consumos mediante aplicaciones informáticas

Tipos de marcada. Anchos de tela. Construcción de una marcada. Variaciones. Archivo de marcadas. Normativa sobre prevención de riesgos laborales y protección medioambiental. Protocolos de actuación. Ergonomía. Evaluación de riesgos laborales de los procesos a seguir y su minimización. Criterios de sostenibilidad en la utilización de materiales. Gestión y reutilización de los residuos generados en consonancia con la normativa sobre sostenibilidad y protección del medio ambiente.

Parámetros de contexto de la formación

Espacios e instalaciones

Los talleres e instalaciones darán respuesta a las necesidades formativas de acuerdo con el contexto profesional establecido en la unidad de competencia asociada, teniendo en cuenta la normativa aplicable del sector productivo, prevención de riesgos laborales, accesibilidad universal, igualdad de género y protección medioambiental. Se considerará con carácter orientativo como espacios de uso:

- Taller de 4 m² por alumno o alumna.
- Instalación de 2,5 m² por alumno o alumna.

Perfil profesional del formador o formadora:

1. Dominio de los conocimientos y las técnicas relacionados con el trazado de patrones por medios informáticos, que se acreditará mediante una de las dos formas siguientes:

- Formación académica de nivel 2 (Marco Español de Cualificaciones para la Educación Superior) o de otras de superior nivel relacionadas con el campo profesional.
- Experiencia profesional de un mínimo de 5 años en el campo de las competencias relacionadas con este módulo formativo.

2. Competencia pedagógica acreditada de acuerdo con lo que establezcan las Administraciones competentes.

MÓDULO FORMATIVO 6

TÉCNICAS Y MODELAJE DE PRENDAS SOBRE MANIQUÍ FÍSICO Y/O VIRTUAL

Nivel: 3

Código: MF0913_3

Asociado a la UC: UC0913_3 - DESARROLLAR EL MODELAJE DE PRENDAS SOBRE MANIQUÍ FÍSICO Y/O VIRTUAL

Duración (horas): 90

Estado: BOE

Capacidades y criterios de evaluación

C1: Aplicar procedimientos de modelado sobre maniquí físico y/o virtual, determinando materiales necesarios para la obtención de la toile.

CE1.1 Explicar técnica de selección para un maniquí físico y/o virtual, destacando la importancia de verificar proporciones y medidas a la hora de realizar el prototipo.

CE1.2 Citar puntos de referencia del maniquí físico y/o virtual (cintura, pecho, cadera, entre otros), explicando técnica de marcado.

CE1.3 Indicar criterios de selección del material para el modelaje, en el caso de modelado físico, destacando la importancia de garantizar la viabilidad y concordancia entre el diseño y la toile.

CE1.4 Enumerar marcas de referencia del material (dirección del hilo, estampado, entre otras), describiendo sus características.

CE1.5 En un supuesto práctico de determinación de los procedimientos de modelado, obteniendo la toile, a partir de unos materiales y modelo dado:

- Determinar el maniquí físico y/o virtual o estructura adecuada al modelo, valiéndose de la ficha técnica.
- Señalar los puntos de referencia del maniquí físico y/o virtual, de manera visible.
- Elegir el material que mejor se adapte al modelo a modelar, atendiendo a sus características estéticas y técnicas.
- Aplicar marcas visibles sobre el material físico y/o digital, identificando su posición.

C2: Aplicar técnicas de modelado físico y/o digital, adaptando el material a las formas requeridas por el diseño.

CE2.1 Relacionar las marcas de posición del material con las marcas de referencia del maniquí, explicando la importancia de hacerlas coincidir.

CE2.2 Explicar técnica de manipulación del material sobre el maniquí físico y/o virtual, resaltando la importancia de obtener la forma determinada en el modelo reflejado en la ficha técnica.

CE2.3 Analizar un modelado concreto, indicando puntos necesarios para su sujeción.

CE2.4 Describir procedimiento de medida de recorridos y dimensiones, detallando su importancia a la hora de verificar la adecuación del modelo resultante con lo dispuesto en la ficha técnica.

CE2.5 Indicar localizaciones de complementos o marcas de referencia, resaltando la importancia de señalarlas de manera visible.

CE2.6 Explicar importancia de ilustrar el modelo resultante, resaltando el objetivo de facilitar su reproducción.

CE2.7 En un supuesto práctico de aplicación de técnicas de modelado, a partir de un maniquí físico y/o virtual, un modelo y un material dado:

- Localizar las marcas de posición del material, haciéndolas coincidir con las marcas de referencia del maniquí físico y/o digital.
- Interpretar las fórmulas y volúmenes del diseño, representándolas sobre el maniquí físico y/o virtual.
- Visualizar los puntos de sujeción del modelo, posicionando alfileres, en el caso de utilizar maniquí físico.
- Medir recorridos y dimensiones, comparándolos con lo propuesto en la ficha técnica.
- Aplicar marcas de posición y referencia, de manera visible.
- Reproducir el modelo de manera gráfica, resaltando los detalles de su construcción.

C3: Reproducir en plano las piezas obtenidas, completando el proceso de modelaje físico y/o digital.

CE3.1 Identificar técnicas de desvestido del maniquí físico y/o virtual, indicando la importancia de las marcas de referencia.

CE3.2 Describir pasos a seguir para realizar el desmontado, en el caso de maniquí físico, indicando actuaciones para obtener las piezas sin desvirtuar.

CE3.3 Explicar técnica de establecimiento de contornos de piezas, indicando el objetivo final de reproducirlas sobre el material de patronaje.

CE3.4 Describir procedimiento de verificación de parámetros, destacando la importancia de comprobar que las piezas resultantes coinciden con lo especificado en la ficha técnica.

CE3.5 Enumerar información contenida en el patrón (posición, tipo de material, aplomos, entre otros), explicando cómo se codifica.

CE3.6 En un supuesto práctico de reproducción en plano de las piezas obtenidas del modelaje, a partir de un maniquí físico/virtual, con un modelado:

- Desvestir el maniquí físico/virtual en orden, conservando las marcas de referencia de la toile.
- Verificar las piezas resultantes, comprobando la conformidad del modelo.
- Representar las piezas del patrón, reproduciéndolas de manera gráfica en plano.
- Medir recorridos, comprobando la exactitud de las dimensiones del modelo.
- Identificar los patrones, atendiendo a las normas de referenciado establecidas en la empresa.

Capacidades cuya adquisición debe ser completada en un entorno real de trabajo

C1 respecto a CE1.5; C2 respecto a CE2.7; C3 respecto a CE3.6.

Otras Capacidades:

Comunicarse eficazmente con las personas del equipo en cada momento, conociendo y respetando los canales y los usos establecidos en la profesión, respetando la igualdad de trato y de oportunidades.

Adaptarse a los contextos nuevos que demanda cada uno de los proyectos de realización de vestuario.

Demostrar cierto grado de autonomía en la resolución de contingencias relacionadas con su actividad.

Tomar conciencia de la trascendencia del trabajo que se desarrolla y de la necesidad de cumplir los objetivos del proyecto.

Emplear tiempo y esfuerzo en ampliar conocimientos e información complementaria para utilizarlos en su trabajo.

Contenidos

1 Iniciación al modelaje físico y/o digital

Estudios de prendas. Puntos anatómicos de referencia. Medidas y proporciones. Selección de soportes y maniqués. Preparación del tejido. Preparación del maniquí. Programas de modelado digital. Normativa sobre prevención de riesgos laborales y protección medioambiental. Protocolos de actuación. Ergonomía. Evaluación de riesgos laborales de los procesos a seguir y su minimización. Criterios de sostenibilidad en la utilización de materiales. Gestión y reutilización de los residuos generados en consonancia con la normativa sobre sostenibilidad y protección del medio ambiente.

2 Creación y prueba de la toile

Manipulación de tejidos sobre maniquí físico y/o digital. Aplicación de drapeados. Arrugas. Pliegues. Ajuste de formas. Análisis anatómico estético. Análisis funcional: adecuación y confortabilidad. Normativa sobre prevención de riesgos laborales y protección medioambiental. Protocolos de actuación. Ergonomía. Evaluación de riesgos laborales de los procesos a seguir y su minimización. Criterios de sostenibilidad en la utilización de materiales. Gestión y reutilización de los residuos generados en consonancia con la normativa sobre sostenibilidad y protección del medio ambiente.

3 Transformación de la toile a patrón plano

Desmontado del modelo. Despiece de la toile. Reproducción de la toile sobre papel, cartón o digitalmente. Perfilado y verificación de contornos. Señales de identificación interna y externa de los patrones. Normativa sobre prevención de riesgos laborales y protección medioambiental. Protocolos de actuación. Ergonomía. Evaluación de riesgos laborales de los procesos a seguir y su minimización. Criterios de sostenibilidad en la utilización de materiales. Gestión y reutilización de los residuos generados en consonancia con la normativa sobre sostenibilidad y protección del medio ambiente.

Parámetros de contexto de la formación

Espacios e instalaciones

Los talleres e instalaciones darán respuesta a las necesidades formativas de acuerdo con el contexto profesional establecido en la unidad de competencia asociada, teniendo en cuenta la normativa aplicable del sector productivo, prevención de riesgos laborales, accesibilidad universal, igualdad de género y protección medioambiental. Se considerará con carácter orientativo como espacios de uso:

- Taller de 4 m² por alumno o alumna.
- Instalación de 2,5 m² por alumno o alumna.

Perfil profesional del formador o formadora:

1. Dominio de los conocimientos y las técnicas relacionados con el desarrollo del modelaje de prendas sobre maniquí físico y/o virtual, que se acreditará mediante una de las dos formas siguientes:

- Formación académica de nivel 2 (Marco Español de Cualificaciones para la Educación Superior) o de otras de superior nivel relacionadas con el campo profesional.
- Experiencia profesional de un mínimo de 5 años en el campo de las competencias relacionadas con este módulo formativo.

2. Competencia pedagógica acreditada de acuerdo con lo que establezcan las Administraciones competentes.

MÓDULO FORMATIVO 7

Procesos de corte y ensamblaje de vestuario para el espectáculo

Nivel:	3
Código:	MF1520_3
Asociado a la UC:	UC1520_3 - Ejecutar los procesos de corte, ensamblaje, pruebas y acabados de vestuario para el espectáculo
Duración (horas):	300
Estado:	Tramitación BOE

Capacidades y criterios de evaluación

C1: Aplicar técnicas de marcado y corte de prendas para confeccionar vestuario para el espectáculo, utilizando patrones generados previamente.

CE1.1 Identificar herramientas y materiales necesarios para marcar y cortar, seleccionando las más adecuadas a las características de las prendas indicadas en las fichas de un cuaderno de vestuario.

CE1.2 Identificar piezas que van a conformar un modelo, agrupándolas en función de la materia en las que se van a cortar (tejido exterior, forro, entretela, entre otras).

CE1.3 Explicar criterios a considerar en la distribución de los patrones sobre el material a cortar, teniendo en cuenta la materia, anchura útil, direccionalidad, elasticidad, casado de dibujos, aprovechamiento del material, entre otros.

CE1.4 Indicar ubicación de las piezas de los patrones sobre el material, teniendo en cuenta las señalizaciones que contienen, márgenes de costura necesarios en cada caso y aprovechamiento del tejido o material utilizado.

CE1.5 Describir técnicas de control para verificar que las piezas cortadas reúnen los requisitos de marcaje interno y externo, así como los de identificación, destacando aspectos clave de dicho control.

CE1.6 En un supuesto práctico de aplicación de los procesos de corte de una prenda de vestuario para el espectáculo, supervisando su ejecución:

- Seleccionar las piezas de los patrones a cortar, en función del modelo o diseño, teniendo en cuenta sus requerimientos técnicos.
- Preparar los materiales a utilizar en el proceso de corte, seleccionando los más adecuados al diseño planteado.
- Extender el material, teniendo en cuenta sus características.
- Disponer las piezas de los patrones sobre el material, con el máximo aprovechamiento y aplicando criterios de sostenibilidad medioambiental.
- Trazar en el material los contornos de patrones, señalizando las marcas e identificando cada una de las piezas.
- Seleccionar las herramientas de corte, teniendo en cuenta el material a cortar.
- Cortar las piezas por las marcas señalizadas, utilizando los Equipos de Protección Individual (EPI) específicos para prevenir posibles riesgos laborales.

C2: Planificar procesos de ensamblaje de los componentes de una prenda de primera prueba, preparando materiales, equipos y componentes.

CE2.1 Indicar piezas que configuran una prenda, destacando la importancia de verificar que no falta ningún elemento para proceder al ensamblaje de sus componentes.

CE2.2 Planificar proceso de realización de prendas para el espectáculo, diferenciando operaciones previas al ensamblaje de las de preparación de la prueba.

CE2.3 Seleccionar materiales, herramientas y técnicas necesarios para el ensamblaje, en función de los requerimientos del diseño de vestuario.

CE2.4 Describir técnicas de planificación de la primera prueba, describiendo piezas a ensamblar de una prenda.

CE2.5 En un supuesto práctico de preparación de las piezas que conforman una prenda para su ensamblaje, teniendo en cuenta los materiales y herramientas específicos del proceso:

- Identificar el diseño, permitiendo establecer la estructura de la prenda.
- Planificar los procesos de ensamblaje, identificando los componentes de la prenda, en función del diseño.
- Seleccionar herramientas, materiales y maquinaria específicos, preparándolos para la unión de las piezas que componen la prenda.
- Preparar los componentes de la prenda, comprobando con la ficha técnica que no falta ninguna pieza.
- Ensamblar las piezas que conforman la prenda, teniendo en cuenta la intención del diseño de vestuario.
- Establecer la fecha de la prueba, comprobando que el proceso de ensamblaje se ha llevado a cabo.
- Archivar la documentación generada, cumplimentándola, según el procedimiento establecido en el cuaderno de vestuario para el espectáculo, a fin de facilitar su consulta.

C3: Aplicar resultados de primeras pruebas del traje para el espectáculo, realizando el afinado, corrección y preparación de segundas pruebas.

CE3.1 Explicar cómo se identifican marcas y rectificaciones de la prenda probada, detallando la importancia de comprobar su idoneidad con la documentación técnica.

CE3.2 Describir proceso de traslado de marcas, detallando el afinado de los resultados de la primera prueba.

CE3.3 Seleccionar materiales, herramientas y técnicas necesarios para afinar y modificar la prenda en el proceso de corrección, destacando la importancia de comprobar que se ajustan a los requerimientos marcados en la primera prueba.

CE3.4 Explicar qué partes de las prendas se pueden unir de forma definitiva y aquellas que requieren de una segunda prueba para su ajuste, teniendo en cuenta los cambios previstos en una ficha técnica dada.

CE3.5 Explicar proceso de ensamblaje de piezas de una prenda, de forma definitiva, teniendo en cuenta la superposición de prendas y los sistemas de cierre previstos la documentación técnica.

CE3.6 En un supuesto práctico de preparación de segundas pruebas de prendas de vestuario de espectáculo, aplicando las correcciones de la primera prueba:

- Trasladar marcas, afinando las piezas que componen las prendas para su ensamblaje definitivo.
- Seleccionar las herramientas y maquinaria necesarias para el ensamblaje y la segunda prueba, preparándolas en función de sus requerimientos técnicos.
- Ensamblar las piezas de la prenda, teniendo en cuenta la intención del diseño y las observaciones anotadas durante la primera prueba.
- Preparar las prendas para la segunda prueba, de acuerdo a los requerimientos técnicos y artísticos del diseño y de la producción.

- Archivar la documentación generada, cumplimentándola, según el procedimiento establecido en el cuaderno de vestuario para el espectáculo, a fin de facilitar su consulta.

C4: Aplicar técnicas de ensamblaje final y acabado de las prendas, creando el traje que integran el vestuario escénico del espectáculo.

CE4.1 Explicar técnica de representación de marcas para la fijación de adornos y acabados, a partir del figurín y de los resultados de las pruebas.

CE4.2 Deducir, a partir de casos determinados, el tiempo y materiales precisos para terminar y preparar la entrega de las prendas que componen el vestuario escénico.

CE4.3 Describir técnica de aplicación de adornos y sistemas de cierre, resaltando la importancia de comprobar la seguridad en su uso.

CE4.4 Explicar forma de coser las cintas para colgar las prendas y el etiquetado de identificación, destacando su importancia a la hora de evitar deformaciones en el vestuario.

CE4.5 Describir técnicas de planchado u otros acabados finales, especificando los Equipos de Protección Individual (EPI) necesarios para prevenir posibles riesgos laborales.

CE4.6 Explicar técnicas de embalaje o preparación de trajes que integran el vestuario escénico, de acuerdo a distintas situaciones de almacenaje, entrega o traslado.

CE4.7 Describir instrucciones de mantenimiento de los trajes para su conservación y disposición de uso escénico, indicando aspectos claves para su conservación.

CE4.8 En un supuesto práctico de finalización de prendas de vestuario de espectáculo, aplicando técnicas de acabado:

- Disponer recursos, en función de las necesidades previstas en la segunda prueba y fecha de entrega.
- Fijar adornos y otros acabados, en función de las marcas y notas del cuaderno de vestuario del traje.
- Planchar las prendas, en función de los requerimientos de acabado marcados en el diseño.
- Comprobar la seguridad de los acabados, preparando el vestuario para la entrega.
- Redactar instrucciones de mantenimiento de los trajes, recopilando los aspectos claves para su conservación.
- Preparar los trajes para su entrega, evitando cualquier alteración.
- Archivar la documentación generada, cumplimentándola, según el procedimiento establecido en el cuaderno de vestuario para el espectáculo, a fin de facilitar su consulta.

C5: Aplicar técnicas de transformación de prendas comercializadas a trajes de vestuario para el espectáculo, adaptándolas al tamaño y forma determinadas en el diseño.

CE5.1 Explicar cómo se plantean transformaciones de prendas comercializadas y su conversión en traje escénico, identificando partes de las prendas a transformar para adaptarlas a los figurines.

CE5.2 Describir materiales necesarios para la ejecución de transformaciones de prendas, teniendo en cuenta un diseño dado.

CE5.3 Explicar procedimiento de transformación de prendas de vestuario para el espectáculo, describiendo la secuencia de operaciones necesarias para lograr el cambio.

CE5.4 Explicar técnicas de ensamblaje y acabado, citando puntos clave de cada uno de los procesos.

CE5.5 En un supuesto práctico, de adaptación de prendas comercializadas a vestuario para el espectáculo, transformándolas en forma y tamaño:

- Realizar la primera prueba, ajustando la prenda a las medidas del intérprete.

- Desmontar las partes de la prenda que así lo requieran para su transformación, desuniéndolas.
- Marcar y, en su caso, modelar en la prueba aquellos elementos que así lo requieran, señalizándolos.
- Identificar las marcas, aplicando las transformaciones necesarias para su ajuste, tanto al interprete como al diseño planteado.
- Preparar la segunda prueba, comprobando que el resultado se adapta a las necesidades artísticas y técnicas del figurín y a los requerimientos de producción.
- Archivar la documentación generada, cumplimentándola, según el procedimiento establecido en el cuaderno de vestuario para el espectáculo, a fin de facilitar su consulta.

Capacidades cuya adquisición debe ser completada en un entorno real de trabajo

C1 respecto a CE1.6; C2 respecto a CE2.5; C3 respecto a CE3.6; C4 respecto a CE4.8 y C5 respecto a CE5.5.

Otras Capacidades:

Demostrar creatividad en el desarrollo del trabajo que realiza.

Comunicarse eficazmente con las personas del equipo en cada momento, conociendo y respetando los canales y los usos establecidos en la profesión, respetando la igualdad de trato y de oportunidades.

Adaptarse a los contextos nuevos que demanda cada uno de los proyectos de realización de vestuario.

Demostrar cierto grado de autonomía en la resolución de contingencias relacionadas con su actividad.

Tomar conciencia de la trascendencia del trabajo que se desarrolla y de la necesidad de cumplir los objetivos del proyecto.

Emplear tiempo y esfuerzo en ampliar conocimientos e información complementaria para utilizarlos en su trabajo.

Contenidos

1 Técnicas de marcado y corte de vestuario de espectáculo

Criterios de preparación del tejido. Técnicas de extendido y marcado. Criterios en la distribución de patrones en el tejido y otros materiales. Marcada y corte de los componentes. Señalización y agrupación de componentes por prendas. Optimización y rendimiento del corte de tejidos y otros materiales. Normativa sobre prevención de riesgos laborales y protección medioambiental. Fichas de seguridad de los equipos y herramientas. Protocolos de actuación. Equipos de Protección Individual (EPI). Ergonomía. Evaluación de riesgos laborales de los procesos a seguir y su minimización. Criterios de sostenibilidad en la utilización de materiales. Gestión y reutilización de los residuos textiles en consonancia con la normativa sobre sostenibilidad y protección del medio ambiente.

2 Utilización de máquinas, útiles y accesorios de ensamblaje y acabado para vestuario del espectáculo

Máquinas de coser: función y operaciones. Máquinas de recubrir ("overlock"): función y operaciones. Máquinas de bordar y de acolchar: tipos y aplicaciones. Máquinas auxiliares: tipos y aplicaciones. Máquinas de grapar, remachar, forrar botones, colocar broches, de pegar y soldar. Planchas manuales. Termofijadoras. Regulación, ajuste y mantenimiento de máquinas para confección de vestuario de espectáculo. Normativa sobre prevención de riesgos laborales y protección medioambiental. Fichas de seguridad de los equipos y herramientas. Protocolos de actuación. Equipos de Protección Individual (EPI). Ergonomía. Evaluación de riesgos laborales de los procesos a seguir y su minimización. Criterios de sostenibilidad en la utilización de materiales.

Gestión y reutilización de los residuos textiles en consonancia con la normativa sobre sostenibilidad y protección del medio ambiente.

3 Técnicas de pruebas de vestuario para el espectáculo

Preparación de las prendas para la prueba. Posicionamiento de prendas para pruebas. Proyecto de vestuario para el espectáculo: figurines y observaciones. Primeras y segundas pruebas: determinación de ajustes artísticos y técnicos. Relación figurinista-realizador del vestuario. Rectificaciones y marcas. Afinado. Incorporación de elementos, refuerzos o mutaciones en el vestuario. Normativa sobre prevención de riesgos laborales y protección medioambiental. Fichas de seguridad de los equipos y herramientas. Protocolos de actuación. Equipos de Protección Individual (EPI). Ergonomía. Evaluación de riesgos laborales de los procesos a seguir y su minimización. Criterios de sostenibilidad en la utilización de materiales. Gestión y reutilización de los residuos textiles en consonancia con la normativa sobre sostenibilidad y protección del medio ambiente.

4 Técnicas de ensamblaje aplicadas al vestuario de intérpretes y objetos del espectáculo

Organización del proceso de preparación y montaje de prendas. Documentación del vestuario y objetos del espectáculo. Confección a mano: aplicaciones. Confección a máquina: aplicaciones. Estructuras, refuerzos y armados de vestuarios. Adaptación de vestuario a objetos de uso en la representación. Normativa sobre prevención de riesgos laborales y protección medioambiental. Fichas de seguridad de los equipos y herramientas. Protocolos de actuación. Equipos de Protección Individual (EPI). Ergonomía. Evaluación de riesgos laborales de los procesos a seguir y su minimización. Criterios de sostenibilidad en la utilización de materiales. Gestión y reutilización de los residuos textiles en consonancia con la normativa sobre sostenibilidad y protección del medio ambiente.

5 Técnicas de transformación de prendas comercializadas a vestuario escénico

Documentación del espectáculo. Identificación de prendas comercializadas para su transformación a vestuario escénico. Desmontado de las partes de las prendas. Selección de las transformaciones de prendas al uso escénico. Prueba de prendas por marcas o modelado. Aplicación de técnicas de adaptación. Normativa sobre prevención de riesgos laborales y protección medioambiental. Fichas de seguridad de los equipos y herramientas. Protocolos de actuación. Equipos de Protección Individual (EPI). Ergonomía. Evaluación de riesgos laborales de los procesos a seguir y su minimización. Criterios de sostenibilidad en la utilización de materiales. Gestión y reutilización de los residuos textiles en consonancia con la normativa sobre sostenibilidad y protección del medio ambiente.

6 Técnicas de acabados de vestuario de espectáculo

Criterios y aplicaciones para el ensamblaje final de vestuario de espectáculo. Aplicación de cierres y adornos. Control de calidad aplicado al vestuario de espectáculo. Instrucciones de uso y mantenimiento de los trajes. Presentación y embalaje de vestuario escénico. Entrega y traslado del vestuario. Almacenaje. Documentación generada en el cuaderno de vestuario. Normativa sobre prevención de riesgos laborales y protección medioambiental. Fichas de seguridad de los equipos y herramientas. Protocolos de actuación. Equipos de Protección Individual (EPI). Ergonomía. Evaluación de riesgos laborales de los procesos a seguir y su minimización. Criterios de sostenibilidad en la utilización de materiales. Gestión y reutilización de los residuos textiles en consonancia con la normativa sobre sostenibilidad y protección del medio ambiente.

Parámetros de contexto de la formación

Espacios e instalaciones

Los talleres e instalaciones darán respuesta a las necesidades formativas de acuerdo con el contexto profesional establecido en la unidad de competencia asociada, teniendo en cuenta la normativa aplicable del sector productivo, prevención de riesgos laborales, accesibilidad universal, igualdad de género y protección medioambiental. Se considerará con carácter orientativo como espacios de uso:

- Taller de 4 m² por alumno o alumna.
- Instalación de 2,5 m² por alumno o alumna.

Perfil profesional del formador o formadora:

1. Dominio de los conocimientos y las técnicas relacionados con la ejecución de los procesos de corte, ensamblaje, pruebas y acabados de vestuario para el espectáculo, que se acreditará mediante una de las dos formas siguientes:
 - Formación académica de nivel 2 (Marco Español de Cualificaciones para la Educación Superior) o de otras de superior nivel relacionadas con el campo profesional.
 - Experiencia profesional de un mínimo de 5 años en el campo de las competencias relacionadas con este módulo formativo.
2. Competencia pedagógica acreditada de acuerdo con lo que establezcan las Administraciones competentes.