



31

**Tecnología de la moda**

# **DESCRIPCIONES TÉCNICAS**

En virtud de una resolución del Comité Técnico y de acuerdo con la **Constitución**, las **órdenes permanentes** y las reglas del campeonato, **WorldSkills Internacional** ha adoptado los siguientes requisitos para el campeonato SpainSkills en esta competencia.

La descripción técnica consta de lo siguiente:

1.	<b><u>INTRODUCCION</u></b> .....	<b>2</b>
2.	<b><u>COMPETENCIA Y AMBITO DEL TRABAJO</u></b> .....	<b>2</b>
3.	<b><u>EL PROYECTO DE PRUEBA</u></b> .....	<b>3</b>
4.	<b><u>GESTION Y COMUNICACIÓN DE HABILIDADES</u></b> .....	<b>4</b>
5.	<b><u>EVALUACIÓN</u></b> .....	<b>5</b>
6.	<b><u>REQUISITOS DE SEGURIDAD ESPECIFICOS DE LAS HABILIDADES</u></b> .....	<b>6</b>
7.	<b><u>MATERIALES Y EQUIPOS</u></b> .....	<b>6</b>
8.	<b><u>MARKETING DE LAS HABILIDADES A LOS VISITANTES</u></b> <b><u>Y A LOS MEDIOS</u></b> .....	<b>8</b>

## 1. INTRODUCCION

### Nombre y descripción de la competencia

Nombre de la competencia: "Tecnología de la Moda".

Descripción de la competencia:

Los diseñadores de moda para señoras son productores de vestidos con habilidades técnicas eficaces, pueden manejar diferentes tipos de vestidos y son hábiles con la aguja.

Un diseñador de moda para mujeres fabrica vestidos de calidad bien cortados a partir de prendas para ocasiones especiales o de diario. Los diseñadores comprenden la importancia de las diferentes formas del cuerpo y la etiqueta en el vestir en la fabricación de prendas. Son capaces de producir diseños difíciles y prendas con un excelente acabado y, aunque utilicen máquinas y equipos, pueden también coser y dar forma a mano a pequeños y elaborados detalles.

### Ambito de aplicación

Todos los expertos y concursantes tienen que conocer esta Descripción Técnica.

En caso de conflicto entre estas descripciones técnicas, **prevalecerá la versión inglesa.**

### Documentos asociados

Dado que esta Descripción Técnica contiene únicamente información específica de las habilidades, se deberá utilizar con lo siguiente:

WSI - Reglas del Campeonato

WSI - Manual del Campeonato

WSI - Recursos Online según se indique en este documento

Pais Anfitrión - Normas de Salud y Seguridad

## 2. COMPETENCIA Y ÁMBITO DEL TRABAJO

El Campeonato es una demostración y evaluación de las competencias asociadas a estas habilidades. El Proyecto de Prueba consta únicamente del trabajo práctico.

### Especificación de competencias

El concursante deberá ser capaz de:

#### Diseño de moda

Conocimiento y comprensión:

- La comprensión de los elementos de diseño de trajes de mujer y accesorios

Los competidores deberán ser capaces de:

- Presentar ideas
- Investigación de tendencias de la moda y el análisis de temas

- Crear tableros con temas y tendencias
- Establecer diseños para distintos mercados destinatarios
- Creación de dibujos técnicos
- Coordinar la tela y los colores
- Identificar los diferentes tipos de tejido (por ejemplo, de seda, jersey de punto, de Gore-Tex, dril de algodón, lana, etc)
- Aplicar diferentes tipos de tela en diferentes diseños
- Identificar los diferentes tipos de accesorios (por ejemplo, botones, cierres, encajes, cintas, etc)
- Aplicar diferentes accesorios en diferentes diseños
- Diseño de diversos tipos de prendas de vestir de mujer (por ejemplo, chaquetas entalladas, vestidos de noche, faldas, pantalones, etc)
- Plan de procedimientos de trabajo eficaz para lograr la finalización de tareas dentro del plazo

### Patrón de la construcción / drapeado

Conocimiento y comprensión:

- La comprensión de la construcción de trajes de señora a partir del patrón en papel en 2D o 3D

Los competidores deberán ser capaces de:

- Construir y alterar los patrones básicos para los distintos tipos de prendas de vestir de mujer (por ejemplo, chaquetas a medida, vestidos de noche, faldas, pantalones, etc)
- Colocar sobre bustos los distintos tipos de prendas de vestir de mujer (por ejemplo, las chaquetas a medida, vestidos de noche, faldas, pantalones, etc)
- Seleccionar el mejor método de construcción adecuados a la tela y al diseño
- Marcar con precisión
- Medir con precisión
- Cortar diferentes tejidos y materiales con precisión
- Especificar las tallas adecuadas a la ropa de señora
- Escalar diferentes tallas de prendas de vestir de señora
- Plan de procedimientos de trabajo eficaz para lograr la finalización de tareas dentro del plazo

### Costura y técnicas de acabado

Conocimiento y comprensión:

- El conocimiento de la alta calidad de costura y acabado de la ropa de señora

Los competidores deberán ser capaces de:

- Coser y acabar diversos tipos de prendas de vestir de mujer (por ejemplo, chaquetas entalladas, vestidos de noche, faldas, pantalones, etc)
- El uso de varias máquinas industriales con eficacia y seguridad (por ejemplo, la máquina de coser, de cortar, plancha, prensa de termofijar, etc)
- Seleccionar equipos y herramientas adecuadas para crear el diseño
- Finalizar partes de prendas de coser a mano (por ejemplo, el dobladillo, ojales, bordados, etc)
- Aplicación de entretelas apropiadas y eficaces a diferentes partes del diseño
- Construcción de revestimientos y paramentos apropiados de acuerdo al estilo

de las prendas diseñadas

- Prensar prendas eficazmente
- Plan de procedimientos de trabajo eficaz para lograr la finalización de tareas en el tiempo dado

El conocimiento teórico es necesario, pero no será evaluado de forma explícita.

El competidor debe saber:

- Cómo crear y comprender dibujos técnicos
- La forma de plan de trabajo eficaz para lograr completar la tarea en un tiempo determinado
- Cómo investigar las tendencias de la moda y los temas relacionados
- Sobre los diferentes mercados de destino
- La forma de presentar ideas para el mercado objetivo (por ejemplo, cliente / empresa)
- Cómo ajustar las prendas a los tamaños especificados
- Acerca de la clasificación / tamaño de las prendas
- Cómo seleccionar y utilizar la tela, accesorios, forro y la entretela adecuada para el estilo de diseño
- Cómo seleccionar los métodos de construcción adecuados a la tela y el diseño
- Cómo seleccionar el equipo adecuado de herramientas para crear un estilo de diseño
- Cómo mantener un ambiente de trabajo seguro

No se examinará el conocimiento de las normas y leyes.

### **Trabajo práctico**

Consulte “Especificación de competencias”.

## **3. EL PROYECTO DE PRUEBA**

### **Formato / estructura del Proyecto de Prueba**

El formato del Proyecto de Prueba es un único Proyecto de Prueba con módulos tratados por separado.

El Proyecto de Prueba deberá contener al menos 3 módulos y ser capaz de ser evaluado a lo largo del Campeonato.

### **Requisitos del diseño del Proyecto de Prueba**

- El Proyecto de Prueba deberá facilitar las medidas del maniquí (Busto: 88cm, Cintura: 68cm, Caderas: 93cm, Largo de Espalda: 41cm). Esto debe ser proporcionado por el **Supervisor de Taller** un mes después de la selección del Proyecto de Prueba.
- Todos los materiales y telas deberán ser adecuados para el Proyecto de Prueba y estar disponibles en el comercio. El **pais anfitrión** facilitará contactos de proveedor o agente para las telas.
- El Proyecto de Prueba deberá incluir telas de diferentes pesos. De acuerdo con el Proyecto de Prueba (“caja misteriosa”: adornos, accesorios, etc.)

- **El país anfitrión** deberá enviar retales de las telas y adornos escogidos (una muestra de 30 cm. X 30 cm. de cada tejido y un mínimo de 0,5 metros por el ancho completo si la tela tiene un estampado grande) al menos 3 meses antes del campeonato.
- Cada Proyecto de Prueba deberá incluir una prenda o parte de prenda obligatoria para una puntuación objetiva.
- Cada Proyecto de Prueba deberá incluir una prenda o parte de prenda no obligatoria (creatividad y diseño) para una puntuación subjetiva.
- Cada Proyecto de Prueba deberá incluir una sección de puntuación a ciegas, que puede ser una “caja misteriosa”.
- Todos los materiales (como telas, CD, patrones digitales y en papel) relacionados con el Proyecto de Prueba elegido serán enviados por **correo certificado** por el **país anfitrión**.

### **Desarrollo del Proyecto de Prueba**

- El Proyecto de Prueba DEBERA ser presentado utilizando las plantillas facilitadas por **WorldSkills International** (<http://www.worldskills.org/competitionpreparation> ). Utilice la plantilla de Word para los documentos de texto y la plantilla DWG para los planos o dibujos.
- Quien desarrolla el Proyecto de Prueba / los módulos  
El Proyecto de Prueba / módulos son desarrollados por todos los Expertos y deberán ser validados como se define en **3.5**.
- Cómo y dónde se desarrollan el Proyecto de Prueba / los módulos  
El Proyecto de Prueba / los módulos se desarrollan por los expertos de manera independiente.
- Cuándo se desarrolla el Proyecto de Prueba  
El Proyecto de Prueba se desarrolla antes del Campeonato anterior, 16 meses antes de la competición.  
Las propuestas de Proyectos de Prueba se cargan en el Foro de debate para la consideración y votación por los Expertos. Un período de 7 meses estará disponible para el debate de las Propuestas.  
Los Proyectos de Prueba propuestos que se considere que no cumplen con las condiciones establecidas en este documento, tendrán la oportunidad a partir de este momento para hacer los cambios necesarios.

### **Esquema de puntuación del Proyecto de Prueba**

- Cada Proyecto de Prueba deberá estar acompañado por una propuesta de esquema de puntuación basado en los criterios de evaluación definidos en la **Sección 5**.
- La propuesta de esquema de puntuación será desarrollado por la(s) persona(s) que desarrolle(n) el Proyecto de Prueba. El esquema detallado definitivo será desarrollado y consensuado por todos los Expertos en el Campeonato.
- Los esquemas de puntuación deberán ser introducidos en el CIS antes del Campeonato.

### **Validación del Proyecto de Prueba**

- Se deberá demostrar que el Proyecto de Prueba/ los módulos se pueden llevar a cabo con las limitaciones de materiales, equipos, conocimientos y tiempo. Eso se demostrará mediante una muestra de los elementos obligatorios de las prendas o una prenda completa. Eso será facilitado por el Experto que haya

diseñado el Proyecto de Prueba.

- Cada prenda obligatoria o una pieza de ropa tiene que ser mostrado como una muestra en el lugar de la competición, para que el competidor y el público lo puedan ver.

### **Selección del Proyecto de Prueba**

- El Proyecto de Prueba se seleccionará como sigue mediante votación en el Campeonato anterior.
- Únicamente los Expertos que hayan preparado y presentado un Proyecto de Prueba podrán votar.
- En el caso en que un Proyecto no haya podido ser votado en el Campeonato anterior, se realizará una votación en el foro de discusión 12 meses antes del Campeonato de que se trate.
- Para ser elegible para la selección, cada Proyecto de Prueba presentado deberá estar completo e incluir una copia digital del Proyecto de Prueba, una copia digital del patrón completo en formato DXF, una escala de puntuación detallada, bocetos profesionales, planos técnicos y una muestra de los elementos obligatorios de prenda o prenda completa.

### **Circulación del Proyecto de Prueba**

- El Proyecto de Prueba circulará en la página Web de SpainSkills 6 meses antes del Campeonato de que se trate.

### **Coordinación del Proyecto de Prueba (preparación para la Competición)**

- La coordinación del Proyecto de Prueba será llevada a cabo por el Experto cuyo Proyecto de Prueba haya sido seleccionado **y por el País Anfitrión**.

### **Cambio del Proyecto de Prueba en la Competición**

- Debido a que el Proyecto de Prueba se distribuye a los competidores seis meses antes de la competición es necesario hacer un cambio del 30% en la Competición. Expertos y Jurado podrán presentar ideas para el cambio del 30%. Los Expertos votarán sobre los cambios que deben efectuarse a la llegada a la Competición.

### **Especificaciones del material o fabricante**

- Todos los materiales (como las telas, CD, patrones digitales y en papel) relacionados con el Proyecto de Prueba seleccionado serán enviados por **correo certificado por el país anfitrión** con un mínimo de 3 meses de antelación a la Competición.  
Las muestras deben ser de 30 cm x 30 cm de los tejidos elegidos y por lo menos 50 cm de longitud por el ancho completo si la tela tiene un estampado grande.
- Todos los materiales y telas deberán ser apropiados para el Proyecto de Prueba y estar disponibles comercialmente.
- **El país anfitrión** facilitará contactos del proveedor o agente de las telas, por lo menos 3 meses antes de la Competición.

## **4. GESTIÓN DE HABILIDADES Y COMUNICACIÓN**

### **Foro de Discusión**

- Antes de la Competición, cualquier discusión, comunicación, colaboración y toma de decisiones sobre las habilidades deberá realizarse en el Foro de Discusión específico sobre habilidades (<http://www.worldskills.org/forums>). Todas las decisiones y comunicaciones relacionadas con las habilidades serán válidas únicamente si se llevan a cabo en el foro. El Experto Jefe (o un Experto designado por el Experto Jefe) será el moderador de ese foro. Consulte las Reglas de la Competición en cuanto a requisitos de plazos de comunicación y desarrollo de la Competición.

### **Información sobre Competidores**

- Toda la información de los Competidores inscritos está disponible en el **Centro de Competidores** (<http://www.worldskills.org/competitorcentre>).

Dicha información incluye:

Reglas de la Competición

Descripciones Técnicas

Proyecto de Pruebas

Otra información relacionada con la Competición

### **Proyecto de Pruebas**

- El Proyecto de Pruebas en circulación estará disponible en la página web habilitada por la organización de **worldskills** Spain (<http://www.worldskills.org/testprojects>) y el **Centro de Competidores** (<http://www.worldskills.org/competitorcentre>).

### **Gestión del día-a-día**

- La gestión del día-a-día está definida en el **Plan de Gestión de Habilidades** creado por el **Equipo de Gestión de Habilidades** dirigido por el Experto Jefe. El Plan de Gestión de Habilidades incluye al Presidente del Jurado, al Experto Jefe y al Adjunto al Experto Jefe. El Plan de Gestión de Habilidades se desarrolla progresivamente durante los seis meses anteriores a la Competición y termina con la Competición (acordado por los Expertos y presentado al Director/Subdirector del Comité Técnico). El Experto Jefe deberá compartir regularmente las actualizaciones al Plan de Gestión de Habilidades a través del Foro.

## **5. EVALUACIÓN**

Esta sección describe cómo evalúan los Expertos el Proyecto de Prueba/los módulos.

Especifica también las especificaciones y procedimientos de evaluación y los requisitos de puntuación.

### **Criterios de evaluación**

- Esta sección define los criterios de evaluación y el número de notas (subjetivas y objetivas) otorgadas. El número total de notas para todos los criterios de evaluación debe ser 100.



Sección	Criterio	Notas		
		Subjetiva (si es aplicable)	Objetiva	Total
A	Corte		10	10
B	Medidas		10	10
C	Apariencia en general	15		15
D	Calidad de las prendas obligatorias (componentes idénticos/elementos obligatorios)	25	20	45
E	Creatividad de los elementos de diseño	20		20
Total =		60	40	100

### Notas subjetivas

Las notas se otorgan en una escala del 1 al 10.

### Especificación para evaluación de habilidades

#### Criterio A – Corte

Los expertos evaluarán los siguientes aspectos de manera objetiva:

- Patrón de diseño
- Todas las piezas del modelo actual
- Aprovechamiento óptimo de la tela

#### Criterio B – Medidas

Los expertos evaluarán los siguientes aspectos de manera objetiva:

- La medición precisa de la prenda de acuerdo con el Proyecto de Prueba

#### Criterio C - La apariencia general

Los expertos evaluarán los siguientes aspectos subjetivamente:

- Adornos y la forma de la prenda
- Acabado general

#### Criterio D - Calidad de la prenda obligatoria y de la confección no obligatoria (nivel de dificultad)

Los expertos evaluarán los siguientes aspectos, tanto objetiva como subjetivamente:

- La pulcritud de la ropa
- Costura y planchado

#### Criterio E - La creatividad y la construcción de los elementos de diseño

Los expertos evaluarán los siguientes aspectos subjetivamente:

- Modificación de piezas y construcción: nivel de dificultad
- Combinación de colores
- Coordinación de telas
- Creatividad y diseño
- Ponibilidad

### Procedimientos para la evaluación de habilidades

- Antes de la competición, el Jefe de Expertos explicará el método de evaluación a todos los expertos.
- El Experto Jefe dividirá a los expertos por equipos para realizar las puntuaciones y la creación de notas para las puntuaciones. Los equipos se dividirán entre los expertos con experiencia y nuevos expertos.
- Todos los expertos deberán evaluar los mismos aspectos para todos los competidores.
- Todos los expertos evaluarán los mismos porcentajes de notas.
- Las puntuaciones Objetivas estarán acordadas por los equipos según los

criterios establecidos en las especificaciones para la evaluación del apartado anterior.

- Las puntuaciones Subjetivas serán realizadas por los equipos a través de tarjetas según el procedimiento que se detalla en el apartado “**Notas subjetivas**”

## **6. REQUISITOS DE SEGURIDAD ESPECÍFICOS DE LAS HABILIDADES**

Consulte la documentación del **País Anfitrión** sobre Seguridad e Higiene para conocer las normas del **País Anfitrión**.

Requisitos de seguridad específicos que deben ser atendidos:

- Los cables de alimentación no deben interferir el paso y deben estar pegados en el suelo y en la mesa.

## **7. MATERIALES Y EQUIPOS**

### **Listado de Infraestructuras**

El Listado de Infraestructuras enumera todos los equipos, materiales e instalaciones facilitados por el **País Anfitrión**.

- El Listado de Infraestructuras se encuentra en <http://www.worldskills.org/infrastructure/>
- El Listado de Infraestructuras especifica los elementos y cantidades solicitados por los Expertos para el Campeonato siguiente. El **País Anfitrión** actualizará progresivamente el Listado de Infraestructuras, especificando la cantidad real, tipo, marca/modelo de los elementos. Los elementos suministrados por el **País Anfitrión** se muestran en una columna separada.
- En cada Campeonato, los Expertos deberán repasar y actualizar el Listado de Infraestructuras para preparar el Campeonato siguiente. Los Expertos deberán notificar al **Secretario General** cualquier aumento de espacio y/o equipos.
- En cada Campeonato, el **Observador Técnico** deberá auditar el Listado de Infraestructuras que se haya utilizado en ese Campeonato.
- El Listado de Infraestructuras no incluye elementos que los Competidores y/o expertos deben aportar, ni los elementos que los Competidores no pueden aportar. Se especifican a continuación.

### **Materiales, equipos y útiles aportados por los Competidores en su caja de herramientas**

- Tiza de sastre
- Lápices
- Ruedecilla trazadora
- Dedal
- Tijeras (papel y tela) o Tijeras eléctricas
- Reglas
- Alfileres
- Abridor de puntadas
- Guía magnética
- Agujas de coser a mano
- Equipo para planchado en húmedo
- Pesas
- Papel de calco

- Reloj
- Una selección de herramientas de dibujo (lápices de colores, etc.)
- Útil curvo para dibujar patrones

Los expertos comprobarán la caja de herramientas cada día.

El uso de equipos utilizados para la creación especializada de un diseño de los competidores se proponen y discuten en el foro de discusión y luego durante el período de familiarización por los expertos.

Si un competidor necesita materiales especiales para su caja de herramientas que son **exclusivas de su propio país**, deben ser puestos a disposición del grupo de Expertos (presentado por el Experto / Competidor) en la preparación del día 1.

### **Materiales, equipos y Útiles aportados por los Expertos**

No aplicable

### **Materiales y equipos prohibidos en la zona de habilidades**

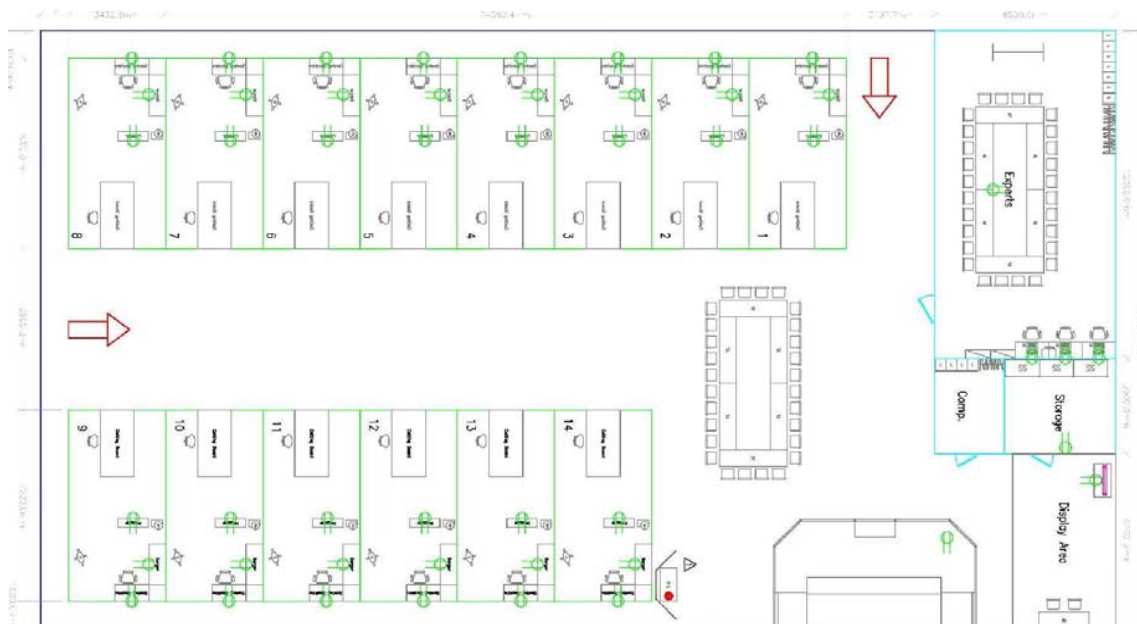
Los Competidores no pueden aportar ningún tipo de equipo, tela, cinta, hilos, patrones, slopper, libros, notas o muestras. Si alguno de éstos se encuentra será retirado antes y durante la competición.

Véase la nota anterior

### **Ejemplo de distribución del taller y puestos de trabajo**

La disposición de los talleres de Calgary están disponibles en:

[http://www.worldskills.org/index.php?option=com\\_halls&Itemid=540](http://www.worldskills.org/index.php?option=com_halls&Itemid=540)



**Distribución de un puesto de trabajo del Campeonato anterior:**

## **8. COMERCIALIZACIÓN DE LA HABILIDAD PARA VISITANTES Y MEDIOS DE COMUNICACIÓN**

### **Maximización de los visitantes y medios de participación**

Para maximizar el número de visitantes y la participación de los medios de comunicación se considerarán las siguientes ideas:

- Pantallas de visualización
- Mostrar las descripciones del Proyecto de Prueba
- Intentar una mayor comprensión de las actividades del competidor
- Informar de los perfiles del competidor
- Informes diarios del estado de la competición
- Desfile al final de la competición
- El público vota por el "Premio al visitante"

### **Sostenibilidad**

- Reciclaje
- Uso de materiales "verdes"
- Completar los Proyectos de Prueba después de la Competición