



Catálogo de Especialidades Formativas

PROGRAMA FORMATIVO

Herramientas digitales en diseño y desarrollo de productos en el sector textil.

Enero 2022

IDENTIFICACIÓN DE LA ESPECIALIDAD Y PARÁMETROS DEL CONTEXTO FORMATIVO

Denominación de la especialidad:	HERRAMIENTAS DIGITALES EN DISEÑO Y DESARROLLO DE PRODUCTOS EN EL SECTOR TEXTIL
Familia Profesional:	TEXTIL, CONFECCIÓN Y PIEL
Área Profesional:	CONFECCIÓN EN TEXTIL Y PIEL
Código:	TCPF25
Nivel de cualificación profesional:	2

Objetivo general

Manejar nuevas herramientas digitales para el diseño y desarrollo de nuevos productos textiles, validándolos antes de su producción y considerando los requerimientos de los clientes del sector textil, confección y piel.

Relación de módulos de formación

Módulo 1	Herramientas digitales para el diseño de productos	120 horas
Módulo 2	Herramientas digitales para el desarrollo de productos textiles	200 horas
Módulo 3	Herramientas digitales para la comunicación y marketing	40 horas

Modalidades de impartición

Presencial

Duración de la formación

Duración total 360 horas

Requisitos de acceso del alumnado

Acreditaciones/ titulaciones	Cumplir como mínimo alguno de los siguientes requisitos: <ul style="list-style-type: none">- Título de Graduado en Educación Secundaria Obligatoria (ESO) o Equivalente.- Certificado de profesionalidad nivel 1- Título profesional Básico (FP Básica)- Certificado de profesionalidad nivel 2- Haber superado la prueba de acceso a Ciclos formativos de Grado medio.- Haber superado cualquier prueba oficial de acceso a la universidad- Título de Técnico (FP grado medio o equivalente)- Haber superado las Competencias clave de Comunicación en Lengua castellana y Competencia Matemática de Nivel 2.
Experiencia profesional	No se requiere

Prescripciones de formadores y tutores

Acreditación requerida	Cumplir como mínimo alguno de los siguientes requisitos: <ul style="list-style-type: none"> - Licenciado, Ingeniero, Arquitecto o el Título de Grado correspondiente u otros títulos equivalentes. - Diplomado, Ingeniero Técnico, Arquitecto Técnico o el Título de Grado correspondiente u otros títulos equivalentes. - Técnico Superior de la familia profesional Textil, confección y piel, Artes gráficas y Artes y artesanías Certificados de profesionalidad de nivel 3 de la familia profesional Textil, confección y piel, Artes gráficas y Artes y artesanías
Experiencia profesional mínima requerida	Deberá acreditar al menos un año de experiencia profesional en el sector textil, confección piel, gráfico y/o moda o en artes y artesanías.
Competencia docente	Será necesario tener experiencia metodológica o experiencia docente contrastada

Justificación de los requisitos del alumnado

- CV de los docentes
- Acreditación de la formación y experiencia.

Requisitos mínimos de espacios, instalaciones y equipamientos

Espacios formativos	Superficie m ² para 15 participantes	Incremento Superficie/ participante (Máximo 30 participantes)
Aula de informática	45 m ²	2,4 m ² / participante
Taller de confección	125 m ²	6,7 m ² / participante

Espacio Formativo	Equipamiento
Aula de informática	<ul style="list-style-type: none"> - Mesa y silla para el formador - Mesas y sillas para el alumnado - Material de aula - Pizarra - PC instalado en red con posibilidad de impresión de documentos, cañón con proyección e Internet para el formador - PCs instalados en red e Internet con posibilidad de impresión para los alumnos. - Software específico para el aprendizaje de cada acción formativa - Equipos audiovisuales. - Escáner A3 Y A4
Taller de confección	<ul style="list-style-type: none"> - Mesa de taller (70 x 100) - Taburete regulable - Mesa digitalizadora - Plotter con rollo de papel de 1,80 cm ancho - Juegos de utensilios para corte (tijeras, pesas y pinzas, entre otros). - Proyector de PC - Pizarra - Mesa y sillas para docente y alumnos - Máquinas de coser puntada 301. - Máquinas de coser de triple arrastre. - Máquinas de puntada zigzag.

	<ul style="list-style-type: none"> - Máquinas de recubrir 2 agujas. - Máquina overlock de 5 y 3 hilos. - Máquina de corte de cuchilla circular. - Máquina de bordar - Máquina de estampar - Escáner 3D - Máquina de termosellar - Mesa de corte (para extendido y corte). - Plancha manual con calderín de vapor. - Termofijadora. - Maniquí - Cañón de proyección. - Mesa copiar patrones. - Taladros para patrones. - Piqueteros. - Ruletas. - Escalímetros. - Rollos de cartón y papel patrones. - Soportes para rollos de cartón y papel. - Pantone Textil1
--	---

La superficie de los espacios e instalaciones estarán en función de su tipología y del número de participantes. Tendrán como mínimo los metros cuadrados que se indican para 15 participantes y el equipamiento suficiente para los mismos.

En el caso de que aumente el número de participantes, hasta un máximo de 30, la superficie de las aulas se incrementará proporcionalmente (según se indica en la tabla en lo relativo a m²/ participante) y el equipamiento estará en consonancia con dicho aumento. Los otros espacios formativos e instalaciones tendrán la superficie y los equipamientos necesarios que ofrezcan cobertura suficiente para impartir la formación con calidad

No debe interpretarse que los diversos espacios formativos identificados deban diferenciarse necesariamente mediante cerramientos.

Las instalaciones y equipamientos deberán cumplir con la normativa industrial e higiénico-sanitaria correspondiente y responderán a medidas de accesibilidad y seguridad de los participantes.

En el caso de que la formación se dirija a personas con discapacidad se realizarán las adaptaciones y los ajustes razonables para asegurar su participación en condiciones de igualdad.

Ocupaciones y puestos de trabajo relacionados

<ul style="list-style-type: none"> - 12191037 Directores del Departamento de Diseño - 24821061 Diseñadores de prendas y artículos de piel y cuero (excepto calzado) - 24821070 Diseñadores de productos artesanales. - 24821081 Diseñadores prendas de vestir (excepto piel y cuero) - 32091045 Encargados de fabricación de productos textiles, en general. - 53001012 Comerciantes propietarios de tiendas. - 78311015 Camiseros - 78311024 Corseteros - 78311051 Modelistas -patronistas de peletería - 78311060 Modistos - 78311079 Modistos en arreglos y composturas - 78311088 Peleteros, en general - 78311097 Sastres - 78321018 Modelista-patronista-escaladores de prendas de vestir, excepto piel y cuero - 78321027 Modelista-patronista-escaladores de prendas de vestir (excepto peletería)

Requisitos oficiales de las entidades o centros de formación

Estar inscrito en el Registro de entidades de formación (Servicios Públicos de Empleo)
--

DESARROLLO MODULAR

MÓDULO DE FORMACIÓN 1: HERRAMIENTAS DIGITALES PARA EL DISEÑO DE PRODUCTOS

OBJETIVO

Identificar y manejar herramientas digitales para el diseño y desarrollo de productos textiles, utilizando los diferentes periféricos según su funcionalidad, opciones de presentación del producto y de comunicación con los diferentes procesos industriales para una producción avanzada

DURACIÓN: 120 horas

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Conocimientos/ Capacidades cognitivas y prácticas

- Conocimiento de herramientas y técnicas de diseño teniendo en cuenta elementos sostenibles
 - Diseño de accesorios
 - Diseño de bordados
 - Nuevos procesos productivos
- Creación de rapports textiles para la generación de tejidos y estampados.
 - Técnicas de reproducción de rapports textiles
 - Software para la generación de rapports textiles.
- Identificación y uso de las herramientas digitales sostenibles para la realización de las siguientes tareas
 - Trazado de figurines
 - Trazado de ambientes en plano
- Aplicación de técnicas y uso herramientas para la captación de tendencias
 - Análisis de tendencias para el desarrollo de productos
 - Librerías con información fundamental para el desarrollo de producto.
 - Fichas técnicas de producto

Habilidades de gestión, personales y sociales

- Desarrollo de ideas creativas y disposición para generar nuevos productos en base a cubrir necesidades de los usuarios de los mismos.
- Adquisición de actitudes positivas hacia el manejo de internet para búsqueda de información para la generación de nuevos productos dentro del sector textil-moda.
- Concienciación de la importancia del desarrollo y la aplicación de la creatividad a través de las herramientas digitales.

MÓDULO DE FORMACIÓN 2: HERRAMIENTAS DIGITALES PARA EL DESARROLLO DE PRODUCTOS TEXTILES

OBJETIVO

Manejar herramientas digitales 2D y 3D para el desarrollo de patrones, motivos y estampados textiles, validando los mismos antes de pasar a su producción.

DURACIÓN: 200 horas

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Conocimientos/ Capacidades cognitivas y prácticas

- Uso de herramientas digitales para el desarrollo de producto en 2D
 - Tipos de herramientas digitales 2D
 - Desarrollo de patrones para indumentaria e interiorismo
 - Desarrollo de diseños para su posterior estampación digital, bordados o tejido.
- Uso de herramientas digitales que trabajan en 3D
 - Tipos de herramientas digitales 3D
 - Desarrollo de maniqués sobre los que podamos probar las prendas digitalmente para su validación
 - Modificación digital de prendas corrigiendo los patrones directamente
 - Desarrollo de ambientes para la validación de tejidos previo a su fabricación

Habilidades de gestión, personales y sociales

- Desarrollo de las capacidades para poder utilizar con habilidad herramientas digitales en 2D y 3D.
- Concienciación de la importancia del desarrollo y la aplicación de la creatividad en el diseño personal.
- Aplicación de herramientas digitales para la validación de productos textiles previos a su fabricación contribuyendo con ello a la sostenibilidad en el desarrollo de productos textiles.

MÓDULO DE FORMACIÓN 3: HERRAMIENTAS DIGITALES PARA LA COMUNICACIÓN Y MARKETING

OBJETIVO

Manejar herramientas digitales para el desarrollo de contenidos multimedia, así como las redes sociales para conocer las necesidades de los usuarios/consumidores y desarrollar productos que cubran estas necesidades, transmitiendo las características del producto de la forma más optimizada posible.

DURACIÓN: 40 horas

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Conocimientos/ Capacidades cognitivas y prácticas

- Identificación de herramientas digitales para el desarrollo de contenidos multimedia
 - Software vectorial
 - Software para la edición y retoque de imágenes
 - Software de edición de contenidos
- Identificación de herramientas digitales para el Telemarketing
 - Social – Media Marketing
 - Software para la creación de páginas web
 - Software para la creación de tiendas on line
- Uso de la comunicación digital y networking en internet
 - Tipos de herramientas de comunicación y networking para uso profesional.
 - Herramientas para el trabajo colaborativo personal y en red.

Habilidades de gestión, personales y sociales

- Demostración de una actitud responsable, ética y profesional de las herramientas digitales que nos proporcionan información sobre los usuarios/clientes.
- Desarrollo de capacidades para la utilización de medios digitales como herramienta de trabajo.
- Capacidad para afrontar los retos de las nuevas tecnologías.

EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE EN LA ACCIÓN FORMATIVA

- La evaluación tendrá un carácter teórico-práctico y se realizará de forma sistemática y continua, durante el desarrollo de cada módulo y al final del curso.
- Puede incluir una evaluación inicial de carácter diagnóstico para detectar el nivel de partida del alumnado.
- La evaluación se llevará a cabo mediante los métodos e instrumentos más adecuados para comprobar los distintos resultados de aprendizaje, y que garanticen la fiabilidad y validez de la misma.
- Cada instrumento de evaluación se acompañará de su correspondiente sistema de corrección y puntuación en el que se explicita, de forma clara e inequívoca, los criterios de medida para evaluar los resultados alcanzados por los participantes.
- La puntuación final alcanzada se expresará en términos de Apto/ No Apto.