

PROGRAMA FORMATIVO

Uso de herramientas digitales para el diseño y desarrollo de productos

DATOS GENERALES DE LA ESPECIALIDAD

1. **Familia Profesional:** TEXTIL, CONFECCION Y PIEL

- Área Profesional:** ENNOBLECIMIENTO DE MATERIALES TEXTILES Y PIELES

2. **Denominación:** USO DE HERRAMIENTAS DIGITALES PARA EL DISEÑO Y DESARROLLO DE PRODUCTOS.

3. **Código:** TCPN03EXP

4. **Nivel de cualificación:** 2

5. **Objetivo general:** Manejar herramientas digitales para el diseño y desarrollo de productos textiles, validándolos antes de su producción y gestionando la información y los contenidos digitales para diseñar, producir y comercializar estos productos que requieren los clientes del sector textil, confección y piel.

6. **Prescripción de los formadores:**
 - 6.1. Titulación requerida:
 - Ingeniero Técnico Industrial especialidad Textil o en Diseño de Producto u otros títulos equivalentes.
 - Diplomado o Título de Grado en Diseño de Moda, Producto y Gráfico u otros títulos equivalentes.
 - Técnico Superior en Patronaje y Confección.
 - Técnico Superior en Moda .
 - Técnico Superior en Informática, Manejo de redes, Análisis de datos.
 - Licenciados en Ciencias Químicas o Título de Grado equivalente.
 - Licenciado en Bellas Artes o Título de Grado equivalente.
 - Licenciados, Ingenieros y Diplomados en otras especialidades con conocimientos y experiencia en digitalización de los procesos o productos.
 - Licenciado, Diplomados o Título de Grado equivalente en Marketing y comunicación.
 - 6.2. Experiencia profesional requerida:

Deberá acreditar al menos un año de experiencia profesional en el sector textil, confección y moda.
 - 6.3. Competencia docente:

Será necesario tener experiencia metodológica o experiencia docente de al menos un año.

7. **Criterios de acceso del alumnado:**
 - 7.1. Nivel académico o de conocimientos generales:

- Título de Graduado en Educación Secundaria Obligatoria.
- Cuando el aspirante al curso no posea el nivel académico indicado demostrará conocimientos suficientes a través de una prueba de acceso.

8. Número de participantes:

Máximo 15 participantes para cursos presenciales.

9. Relación secuencial de módulos formativos:

- Módulo 1: Herramientas digitales para el diseño de productos.
- Módulo 2: Herramientas digitales para el desarrollo de productos textiles.
- Módulo 3: Herramientas digitales para comunicación y marketing.

10. Duración:

Horas totales: 260 horas

Distribución horas:

- Presencial : 260 horas

11. Requisitos mínimos de espacios, instalaciones y equipamiento

11.1. Espacio formativo y equipamiento:

- Aula de informática: 74 m²
- Aula técnica de patronaje y diseño: 67 m²
- Taller de confección de prototipos: 314 m²

Cada espacio estará equipado con mobiliario docente adecuado al número de alumnos, así mismo constará de las instalaciones y equipos de trabajo suficientes para el desarrollo del curso.

11.2. Equipamiento:

- Aula de informática:
 - 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.
 - Scanner A3 Y A4
- Aula técnica de patronaje y diseño:
 - Mesas de dibujo de 1,20cm x 70cm
 - Sillas ergonómicas.
 - PCs instalados en red
 - Puesto de trabajo completo para profesor.
 - Mesa digitalizadora.
 - Plotter con rollo de papel de 1,80 cm. Ancho.
 - Programas de Software (para patronaje, marcadas y diseño.), tanto en 2D como en 3D.
 - Cañón de proyección.
 - Mesa copiar patrones.
 - Taladradores para patrones.

- Piqueteros.
 - Ruletas.
 - Escalímetros.
 - Rollos de cartón y papel patrones.
 - Soportes para rollos de cartón y papel.
 - Pantone Textil1
 - Programa para diseño de tejidos, figurines y fichas técnicas
 - Programa de colorimetría.
 - Espectrofotómetro.
- Taller de confección de prototipos:
 - Mesa de taller (70 x 100)
 - Taburete regulable.
 - 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.
 - Máquinas de recubrir 2 agujas.
 - Máquina overlock de 5 y 3 hilos.
 - Máquina de corte de cuchilla circular.
 - Máquina de bordar
 - Máquina de estampar
 - Scanner 3D
 - Máquina de termosellar
 - Mesa de corte (para extendido y corte).
 - Plancha manual con calderín de vapor.
 - Termofijadora.
 - Maniquís

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

MÓDULOS FORMATIVOS

Módulo nº 1

Denominación: Herramientas digitales para el diseño de productos.

Objetivo: Manejar herramientas digitales para el diseño y desarrollo de productos y conocer los diferentes periféricos necesarios en cuanto a su funcionalidad, opciones de presentación del producto y de comunicación con los diferentes procesos industriales, para una producción avanzada.

Duración: 120 horas.

Contenidos teórico- prácticos:

- Diseño de accesorios, diseño de bordados.
- Creación de rapports textiles para la generación de tejidos y estampados.
- Trazado de figurines.
- Trazado de ambientes, en plano.

- Generación de librerías.
- Generación de fichas técnicas de producto.
- Manejo de herramientas para la captación de tendencias.

Módulo nº 2

Denominación: Herramientas digitales para el desarrollo de productos textiles.

Objetivo: Manejar con habilidad las herramientas digitales 2D y 3D para el desarrollo de patrones y diseño de motivos y estampados para validar los mismos antes de pasar a su producción.

Duración: 90 horas.

Contenidos teórico - prácticos:

- Herramientas Digitales para el Desarrollo de patrones en 2D.
- El uso del 3D para el desarrollo de maniquíes, prendas confeccionadas.
- El uso del 3D para la validación de tejidos sobre indumentaria y ambientes.
- Estampación digital.

MÓDULO nº 3

Denominación: Herramientas digitales para comunicación y marketing.

Objetivo: Manejar herramientas para el desarrollo de contenidos digitales, transmitiendo las características de nuestro producto de la forma más optimizada posible, así como manejar las redes sociales para conocer las necesidades de los usuarios/consumidores y con ello desarrollar productos que cubran estas necesidades

Duración: 50 horas

Contenidos teórico - prácticos:

- Redes sociales.
- Blogs e influencers. Los nuevos consumidores.
- Venta online.
- Medios digitales. Contenido digital.
- La nueva experiencia de compra.
- Medios tradicionales vs nuevas tecnologías.
- Retos a afrontar.