



PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN Y ACREDITACIÓN DE LAS COMPETENCIAS PROFESIONALES

**CUALIFICACIÓN PROFESIONAL: REALIZACIÓN DE VESTUARIO A MEDIDA
EN TEXTIL Y PIEL.**

Código: TCP470_3

NIVEL: 3

CUESTIONARIO DE AUTOEVALUACIÓN PARA LAS TRABAJADORAS Y TRABAJADORES

UNIDAD DE COMPETENCIA

“UC0913_3: Desarrollar el modelaje de prendas sobre maniquí”

LEA ATENTAMENTE LAS INSTRUCCIONES

Conteste a este cuestionario de **FORMA SINCERA**. La información recogida en él tiene **CARÁCTER RESERVADO**, al estar protegida por lo dispuesto en la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de protección de datos de carácter personal.

Su resultado servirá solamente para ayudarle, **ORIENTÁNDOLE** en qué medida posee la competencia profesional de la “UC0913_3: Desarrollar el modelaje de prendas sobre maniquí”.

No se preocupe, con independencia del resultado de esta autoevaluación, Ud. **TIENE DERECHO A PARTICIPAR EN EL PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN**, siempre que cumpla los requisitos de la convocatoria.

Nombre y apellidos del trabajador/a: NIF:	Firma:
Nombre y apellidos del asesor/a: NIF:	Firma:



INSTRUCCIONES CUMPLIMENTACIÓN DEL CUESTIONARIO:

Cada **actividad profesional principal (APP)** se compone de **varias actividades profesionales secundarias (APS)**.

Lea atentamente cada APP y a continuación sus APS. En cada APS marque con una cruz el indicador de autoevaluación que considere más ajustado a su grado de dominio de las APS. Dichos indicadores son los siguientes:

1. No sé hacerlo.
2. Lo puedo hacer con ayuda.
3. Lo puedo hacer sin necesitar ayuda.
4. Lo puedo hacer sin necesitar ayuda, e incluso podría formar a otro trabajador o trabajadora.

APP1: <i>Determinar las técnicas de modelaje requeridas por el diseño de prendas de vestir sobre maniquí en función de las fichas de modelo y diseño.</i>	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
APS1.1: Obtener la información requerida para el desarrollo del modelaje (estilo, época, formas, medidas y proporciones) visualizando el diseño de prendas sobre maniquí.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS1.2: Definir las líneas, los puntos básicos y las diferentes piezas de prendas que integran el modelo previsto a partir de la información obtenida.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS1.3: Seleccionar el soporte o maniquí (estático o dinámico) y los elementos que intervienen en el modelaje de prendas de vestir.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS1.4: Establecer los materiales requeridos en el modelaje de prendas sobre maniquí, teniendo en cuenta las técnicas y procedimientos aplicables.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

APP2: <i>Modelar la "toile" o glasilla del prototipo, dando la forma y el volumen requerido por el diseño de prenda de vestir, para obtener el patrón del modelo, según ficha de diseño.</i>	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
APS2.1: Señalar los puntos y las líneas básicas del modelo sobre la estructura o anatomía del maniquí.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



APP2: Modelar la "toile" o glasilla del prototipo, dando la forma y el volumen requerido por el diseño de prenda de vestir, para obtener el patrón del modelo, según ficha de diseño.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
APS2.2: Determinar los volúmenes, efectos de movimiento o caída requeridos por el modelo, según sus características técnicas interrelacionando la disposición de los materiales que intervienen en el modelaje.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS2.3: Seleccionar los materiales de similares características en peso y comportamiento a los requeridos por el prototipo o modelo definitivo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS2.4: Caracterizar las distintas partes del modelo aplicando los materiales sobre la estructura del maniquí, controlando el aplomo, las proporciones y detalles para obtener la "toile".	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS2.5: Modelar los materiales sobre la estructura del maniquí, logrando las distintas partes de la "toile" o glasilla, por movimientos de estirado y encogido los mismos, ajustándolos hasta obtener el efecto requerido.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS2.6: Incorporar las piezas que requieran un ensamblaje previo al modelaje ajustando las mismas aplicando las técnicas previstas según materiales.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS2.7: Determinar sobre la "toile", las señalizaciones de complementos y puntos de referencia según diseño, recogiendo la información para el posterior despiece plano.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS2.8: Aplicar las modificaciones requeridas en el modelaje de la "toile", logrando las características definidas en el diseño.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

APP3: Obtener el patrón plano del modelo, a partir de la "toile", a fin de obtener las piezas del prototipo de prenda de vestir, según ficha técnica.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
APS3.1: Desvestir el maniquí mediante procedimiento manual, en orden, sin alterar las referencias internas y externas o detalles específicos requeridos en el desarrollo del patrón plano del modelo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



APP3: <i>Obtener el patrón plano del modelo, a partir de la "toile", a fin de obtener las piezas del prototipo de prenda de vestir, según ficha técnica.</i>	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
APS3.2: Reproducir en plano las piezas desmontadas, aplicando las técnicas y procedimientos establecidos (convencionales y/o informáticos), verificando dimensiones, proporciones, señales, simetrías, perfiles, entre otros parámetros, de las mismas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS3.3: Validar el patrón plano del modelo de prenda de vestir teniendo en cuenta la adaptación de carácter técnico y estético al diseño.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

APP4: <i>Ajustar las modificaciones requeridas en los patrones de prenda de vestir, después de la prueba del prototipo, para la fase de confección y posible creación de colecciones.</i>	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
APS4.1: Modificar los patrones del prototipo que lo requieran a partir de la información generada en la prueba del mismo, a fin de facilitar el proceso de confección del modelo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS4.2: Preparar los patrones correspondientes a las piezas exteriores e interiores del modelo, efectuando su identificación, diferenciación y comprobación para la fase de confección.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS4.3: Efectuar nuevas colecciones a partir de las aplicaciones o innovaciones sobre el patrón del modelo original.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS4.4: Archivar los patrones de modelos en soporte físico o digital, facilitando su consulta y la trazabilidad de los mismos para obtener otras colecciones.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>