



PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN Y ACREDITACIÓN DE LAS COMPETENCIAS PROFESIONALES

CUALIFICACIÓN PROFESIONAL: DISEÑO TÉCNICO Y DESARROLLO DE
ACABADOS DE PIELES.

Código: TCP394_3

NIVEL: 3

CUESTIONARIO DE AUTOEVALUACIÓN PARA LAS TRABAJADORAS Y TRABAJADORES

UNIDAD DE COMPETENCIA

“UC1245_3: Realizar el diseño técnico de acabado de
pieles.”

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 “UC1245_3: Realizar el diseño técnico de acabado de pieles”.

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: Detectar tendencias de moda influyentes en el sector de acabado de pieles, utilizando distinta fuentes de información.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
APS1.1: Obtener información de las tendencias de moda y prospectiva de mercado en el sector del tejido de punto.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS1.2: Lograr información referente al diseño de acabado de pieles procedente de fuentes como archivos, hemerotecas, ferias del sector, videotecas, páginas web, revistas especializadas, estudios de mercado nacionales e internacionales, entre otros.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS1.3: Definir el perfil socioeconómico de los consumidores a partir de estudios de mercado nacional y/o internacional teniendo en cuenta tendencias de moda, criterios estéticos, segmentos de población, calidad-precio, temporada, morfología, función social y de uso.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS1.4: Archivar la información seleccionada empleando soportes y/o digitales facilitando el acceso y su posterior uso.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

APP2: Transferir tendencias de actualidad, adaptándolas que resulten competitivas en el diseño colecciones de pieles.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
APS2.1: Efectuar el diseño creativo de colecciones de pieles transformando tendencias de moda obtenidas de distintas fuentes (publicidad, grafismo, diseño industrial, diseño textil y moda entre otras).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



APP2: Transferir tendencias de actualidad, adaptándolas que resulten competitivas en el diseño colecciones de pieles.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
APS2.2: Adecuar los dibujos de estampados y grabados de la piel a las tendencias socio-culturales en relación con los diferentes campos de aplicación: industria, interiorismo, arte, moda entre otras.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS2.3: Adaptar el diseño creativo de acabado de pieles al proceso industrial facilitando el desarrollo técnico requerido para que sea competitivo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS2.4: Incluir información del diseño de estampación y grabado de la piel sobre los detalles y características relevantes del producto.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

APP3: Elaborar cartas de colores requeridas en los diferentes diseños de colecciones de pieles.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
APS3.1: Obtener cartas de colores de acuerdo a las tendencias de moda en los campos del vestido, interiorismo, industria, entre otros, teniendo en cuenta las contingencias respecto a las pieles y productos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS3.2: Combinar los colores logrando los tonos y matices armónicos requeridos en su aplicación en los diseños de pieles, teniendo en cuenta las contingencias respecto a diferentes acabados de las mismas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS3.3: Gestionar la carta de colores de aplicación en el diseño de la colección de pieles acabadas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

APP4: Efectuar esquemas o bocetos de diseño técnico de aplicación en grabado o estampación de pieles, teniendo en cuenta diseños creativos, requerimientos de la empresa o del cliente y tendencias de moda.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
APS4.1: Seleccionar el programa informático requerido en el tratamiento del diseño, según las especificaciones técnicas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



APP4: Efectuar esquemas o bocetos de diseño técnico de aplicación en grabado o estampación de pieles, teniendo en cuenta diseños creativos, requerimientos de la empresa o del cliente y tendencias de moda.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
APS4.2: Configurar dibujos obteniendo la gama de motivos requeridos y desglosados a partir de la asignación de colorido a los mismos, agrupándolos según su aplicación.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS4.3: Adaptar los bocetos de diseño creativo al diseño técnico, posibilitando su adecuación a los procesos tipos de acabados de pieles.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS4.4: Efectuar esquemas o bocetos de diseño técnico transformando los mismos, en motivos de aplicación sobre pieles por medio del grabado o estampación, de acuerdo a las tendencias de moda.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS4.5: Diseñar los esquemas requeridos diversificando una variedad de diseños y motivos de estampados y grabados, facilitando su posterior aplicación en las pieles	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

APP5: Diseñar grabados o estampados de aplicación en pieles, obteniendo simulaciones de los mismos, utilizando aplicaciones informáticas específicas.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
APS5.1: Crear representaciones simples a partir de los motivos y coloridos de los esquemas originales o de análisis de las tendencias de moda, utilizando los programas informáticos de diseño de grabado o estampados de pieles.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS5.2: Definir el procedimiento y la organización del trabajo requerido, seleccionando los equipos y accesorios necesarios a partir del esquema artístico.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS5.3: Diseñar estampados de aplicación en pieles, teniendo en cuenta la combinación de colores seleccionados, tipo de piel, características del acabado previsto, máquina de estampar, dimensiones y producto final.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS5.4: Diseñar grabados (hueco o relieve) de aplicación en pieles, teniendo en cuenta, tipo de piel, acabado previsto, máquina de grabar, dimensiones y	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



APP5: Diseñar grabados o estampados de aplicación en pieles, obteniendo simulaciones de los mismos, utilizando aplicaciones informáticas específicas.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
tipo de producto final.				
APS5.5: Generar la simulación tridimensional de estampados o grabados diseñados, visualizando en pantalla o por periférico el haz y el envés, obteniendo su representación en distintas pieles y acabados.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS5.6: Elaborar la ficha técnica especificando los parámetros de las mallas de cada uno de los colores que componen el diseño del estampado, así como los criterios de superposición y encaje de las mismas, en la estampación de las pieles previstas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS5.7: Elaborar la ficha técnica especificando los parámetros y características de las placas o moldes de grabación de las pieles, según los efectos de hueco o relieve que componen el diseño y, en su caso, los criterios de superposición y encaje de las mismas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

APP6: Controlar la ejecución de las muestras del grabado o estampado de pieles, cumpliendo las especificaciones técnicas y estéticas del producto.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
APS6.1: Selección de pieles requeridas en la elaboración de la muestra o prototipo, cumpliendo las especificaciones técnicas y normas de calidad previstas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS6.2: Verificar la elaboración de las muestras de laboratorio grabadas o estampadas requeridas, empleando técnica convencional o digital, según ficha técnica de producción, contrastando las máquinas y equipos previstos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS6.3: Adaptar el diseño original a las alteraciones del comportamiento de las pieles al grabado o estampado, en función de la disponibilidad tecnológica de la empresa y en su caso, minimizando la inversión necesaria.				
APS6.4: Comprobar que el prototipo de piel acabada cumple con las especificaciones técnicas, variables estéticas y de calidad previstas, según las exigencias establecidas por la empresa o cliente.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



APP7: <i>Efectuar esquemas o bocetos de diseño técnico de aplicación en grabado o estampación de pieles, teniendo en cuenta diseños creativos, requerimientos de la empresa o del cliente y tendencias de moda.</i>	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
APS7.1: Definir el producto de piel acabada según el grado de industrialización requerido en su fabricación, comparándolo con otro similar disponible en la empresa.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS7.2: Desarrollar el proceso de diseño estampado, grabado y acabado de las pieles a partir de los procesos industriales tipos de la empresa, consiguiendo la producción al mínimo coste posible con la calidad requerida.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS7.3 Valorar la producción de pieles acabadas, a través de la estimación de las ventas del producto y el interés económico de la empresa o cliente.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS7.4: Diseñar el plan estratégico de comercialización, a partir de la comparación con el producto estandarizado y otros disponibles en la empresa.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS7.5: Planificar el desarrollo del producto a partir de las fases de búsqueda de nuevas ideas, definición técnico-creativa, cualidades técnicas, elaboración de prototipos y fases de lanzamiento.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>