



PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN Y ACREDITACIÓN DE LAS COMPETENCIAS PROFESIONALES

CUALIFICACIÓN PROFESIONAL: REALIZACIÓN DE VESTUARIO PARA EL ESPECTÁCULO

Código: TCP471_3

NIVEL: 3

CUESTIONARIO DE AUTOEVALUACIÓN PARA LAS TRABAJADORAS Y TRABAJADORES

UNIDAD DE COMPETENCIA

“UC1521_3: Transformar materiales textiles y no textiles para su uso en vestuario de espectáculo”

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 “UC1521_3: Transformar los materiales textiles y no textiles para su uso en vestuario de espectáculo”.

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: Elaborar estructuras con materiales textiles y no textiles como elementos conformados para el vestuario de espectáculo.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
APS1.1: Localizar estructuras requeridas en los trajes observando figurines que componen el vestuario del espectáculo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS1.2: Seleccionar el material y la técnica de ejecución de la estructura teniendo en cuenta el uso y destino del traje en el espacio escénico.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS1.3: Observar las estructuras de vestuario utilizadas en otros espectáculos aprovechándolas o mejorando su utilidad en nuevas indumentarias.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS1.4: Efectuar el forrado o acabado de la estructura seleccionada en función de las necesidades del traje cumpliendo con los requerimientos del figurín.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS1.5: Observar la documentación de elementos armados sobre estructuras comprobando su aplicación en otros proyectos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS1.6: Experimentar con nuevos materiales mejorando la eficacia de la estructura, teniendo en cuenta la seguridad en su manipulación y la comodidad del intérprete.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS1.7: Comprobar la funcionalidad de la estructura durante las pruebas de los intérpretes, constatando su adaptación y posibles correcciones.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



APP2: <i>Controlar la tintura manual de tejidos, pieles, fibras, trajes, y otras materias, resolviendo contingencias, logrando la mayor fidelidad del color con el previsto en el figurín.</i>	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
APS2.1: Seleccionar el proceso de tintura manual en tejidos, pieles, fibras, trajes y otras materias, obteniendo el color previsto en el figurín.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS2.2: Efectuar pruebas de tintura manual de muestras seleccionadas, aplicando las técnicas y procedimientos previstos, comprobando resultados por comparación con muestras de referencia.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS2.3: Seleccionar tejidos y otros materiales con los efectos de color requeridos, comprobando que no afecten a las características de los mismos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS2.4: Organizar las muestras y los resultados de las pruebas de tintura manual de los distintos materiales, estableciendo los procesos necesarios y archivando la información generada e incorporarla en el cuaderno de vestuario.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS2.5: Seleccionar los equipos y útiles necesarios para la tintura manual de las distintas materias a partir de la ficha técnica.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS2.6: Elegir los productos químicos y colorantes requeridos en la tintura manual efectuando las pesadas y disoluciones así como su etiquetado, a partir de la ficha técnica.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS2.7: Efectuar la tintura manual, introduciendo los distintos materiales en los baños preparados con las disoluciones requeridas, controlando la temperatura y el tiempo indicado, con agitaciones periódicas de los mismos, ayudando a la absorción y fijación regular del color, así como el aclarado y secado correspondiente.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS2.8: Almacenar los productos químicos, manipulándolos con criterios de seguridad, caducidad, orden de consumo y protección ambiental.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS2.9: Aplicar los criterios de sostenibilidad minimizando residuos, consumos de agua y de energía y productos químicos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS2.10: Archivar la documentación generada en el proceso de tintura de	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



APP2: Controlar la tintura manual de tejidos, pieles, fibras, trajes, y otras materias, resolviendo contingencias, logrando la mayor fidelidad del color con el previsto en el figurín.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
materiales en el cuaderno de vestuario, facilitando su utilización y disponibilidad posterior.				

APP3: Controlar la aplicación de pintura textil y resolviendo contingencias, logrando el efecto de realce requerido por el estampado del tejido en el figurín.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
APS3.1: Adaptar los estampados o dibujos del tejido transformándolos de forma adecuada al proyecto artístico.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS3.2: Obtener plantillas o pantallas a partir de la reproducción del dibujo del figurín o de la documentación aportada por el figurinista.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS3.3: Elegir la técnica y material de acuerdo con la intención del diseño y las condiciones de exhibición del traje en escena.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS3.4: Efectuar pintura textil aplicando las técnicas y productos requeridos, teniendo en cuenta la documentación técnica.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS3.5: Almacenar los productos de pintura manipulándolos con criterios de seguridad, caducidad, orden de consumo y protección ambiental.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS3.6: Archivar la documentación generada en el proceso de pintura textil en el cuaderno de vestuario facilitando su utilización y disponibilidad posterior.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

APP4: Controlar la aplicación de materiales no textiles en los trajes, resolviendo contingencias y logrando los efectos marcados en el figurín.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
APS4.1: Aplicar colas, siliconas, látex, ceras y otros materiales en los tejidos del traje, atendiendo al proyecto artístico.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



APP4: <i>Controlar la aplicación de materiales no textiles en los trajes, resolviendo contingencias y logrando los efectos marcados en el figurín.</i>	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
APS4.2: Efectuar la aplicación de materiales no textiles en los trajes, teniendo en cuenta las normas de manipulación de los productos.				
APS4.3: Elegir la técnica requerida de aplicación de distintos materiales teniendo en cuenta las condiciones de visibilidad y de exhibición de los trajes en la escena y siguiendo las indicaciones previstas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS4.4: Experimentar con diversos materiales de aplicación en los trajes, mejorando la eficacia de los efectos artísticos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS4.5: Obtener moldes en diversos materiales logrando los volúmenes y texturas deseados para su incorporación al traje.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

APP5: <i>Controlar el envejecimiento de materiales que lo requieran a partir del proyecto artístico obteniendo el resultado indicado en el figurín.</i>	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
APS5.1: Elegir la técnica de envejecimiento atendiendo al requerimiento del figurín y la puesta en escena, comprobando su validez antes de su aplicación al traje.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS5.2: Seleccionar las herramientas, materiales y utensilios teniendo en cuenta la técnica de aplicación y de acuerdo con los requerimientos del figurín.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS5.3: Disponer los desgastes y roturas en los trajes previstos, de acuerdo con la dramaturgia del vestuario.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS5.4: Aplicar las técnicas de envejecimiento por deterioro de las partes visibles del traje, comprobando la durabilidad del vestuario durante el tiempo previsto de explotación.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS5.5: Aplicar las técnicas de envejecimiento por desgaste y brillos por uso, con seguridad asegurando su visibilidad y funcionalidad en el espectáculo y bajo indicaciones del figurinista.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>