



GUÍA DE EVIDENCIAS DE LA UNIDAD DE COMPETENCIA

“UC2673_2: Elaborar diseños de tatuaje”

**CUALIFICACIÓN PROFESIONAL: TATUAJE Y
PERFORACIÓN CORPORAL (PIERCING)**

Código: IMP800_3

NIVEL: 3

1. ESPECIFICACIONES DE EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DE COMPETENCIA.

Dado que la evaluación de la competencia profesional se basa en la recopilación de pruebas o evidencias de competencia generadas por cada persona candidata, el referente a considerar para la valoración de estas evidencias de competencia (siempre que éstas no se obtengan por observación del desempeño en el puesto de trabajo) es el indicado en los apartados 1.1 y 1.2 de esta GEC, referente que explicita la competencia recogida en las realizaciones profesionales y criterios de realización de la UC2673_2: Elaborar diseños de tatuaje.

1.1. Especificaciones de evaluación relacionadas con las dimensiones de la competencia profesional.

Las especificaciones recogidas en la GEC deben ser tenidas en cuenta por el asesor o asesora para el contraste y mejora del historial formativo de la persona candidata (especificaciones sobre el saber) e historial profesional (especificaciones sobre el saber hacer y saber estar).

Lo explicitado por la persona candidata durante el asesoramiento deberá ser contrastado por el evaluador o evaluadora, empleando para ello el referente de evaluación (UC y los criterios fijados en la correspondiente GEC) y el método que la Comisión de Evaluación determine. Estos métodos pueden ser, entre otros, la observación de la persona candidata en el puesto de trabajo, entrevistas profesionales, pruebas objetivas u otros. En el punto 2.1 de esta Guía se hace referencia a los mismos.

Este apartado comprende las especificaciones del “saber” y el “saber hacer”, que configuran las “competencias técnicas”, así como el “saber estar”, que comprende las “competencias sociales”.

a) Especificaciones relacionadas con el “saber hacer”.

La persona candidata demostrará el dominio práctico relacionado con las actividades profesionales que intervienen en Elaborar diseños de tatuaje, y que se indican a continuación:

Nota: A un dígito se indican las actividades profesionales expresadas en las realizaciones profesionales de la unidad de competencia, y a dos dígitos las reflejadas en los criterios de realización.

1. Recopilar información obtenida de diferentes fuentes (archivos, catálogos, revistas y libros especializados, medios audiovisuales, portafolios, redes sociales, entre otros) sobre tendencias históricas y actuales en el dibujo de diseños de

tatuaje para asesorar a las personas usuarias su elección, teniendo en cuenta, en su caso, la protección de derechos de autor.

- 1.1 Las fuentes documentales (archivos, catálogos, revistas, libros, medios audiovisuales, portafolios, redes sociales, entre otros) se revisan obteniendo información sobre las tendencias artísticas históricas y actuales en el dibujo de diseños de tatuaje, identificando los criterios de derecho de autor de las mismas.
- 1.2 La cesión de los derechos de autor para la utilización de la información obtenida, en su caso, se obtiene teniendo en cuenta el tipo de protección de estos derechos indicado en cada obra.
- 1.3 La información sobre las tendencias artísticas históricas y actuales en el dibujo de diseños de tatuaje se registra en ficheros físicos o mediante aplicaciones informáticas, incluyendo en cada ficha las imágenes de los tatuajes junto con otros datos para su identificación (estilo, técnicas de tatuaje utilizadas, fuente y fecha de obtención, entre otros).
- 1.4 Los registros físicos o en aplicaciones informáticas se mantienen ordenados y constantemente actualizados, permitiendo la obtención de la información requerida de forma rápida y eficaz.

2. Asesorar a las personas usuarias para la selección del estilo de tatuaje (lineal y geométrico, en gris y negro, a color, realista o combinado), valorando sus demandas, expectativas, y las características de la zona de implantación del tatuaje (tipo de piel, fototipo, alteraciones, asimetrías, pliegues, comportamiento ante la radiación solar y el envejecimiento proporciones anatómicas, volúmenes y superficie a tatuar, entre otras).

- 2.1 La persona usuaria se atiende mediante la realización de una entrevista, planteando preguntas para conocer sus demandas, expectativas, hábitos, aficiones o costumbres que se puedan tener en cuenta para el dibujo del diseño del tatuaje, y examinando las características de la piel y de la zona anatómica a tatuar (tipo de piel, fototipo, alteraciones, asimetrías, pliegues, comportamiento ante la radiación solar y el envejecimiento, proporciones anatómicas, volúmenes y superficie de la piel a tatuar, entre otras).
- 2.2 Las diferentes opciones de estilo para el dibujo del diseño del tatuaje se muestran (tatuajes lineales y geométricos, en gris y negro, a color, realistas, combinado (mediante la utilización de elementos de diferentes estilos), empleando la información del registro de datos sobre tendencias históricas y actuales en el dibujo de diseños de tatuaje y teniendo en cuenta la aportada por la propia persona usuaria (fotografías, diseños previos, entre otros), sus demandas y expectativas, así como el tamaño y la zona de implantación del tatuaje.
- 2.3 El método para el dibujo del diseño del tatuaje (dibujo manual y/o mediante aplicaciones informáticas) se explica a la persona usuaria,

indicando el más adecuado según las características del estilo de tatuaje seleccionado.

- 2.4 El presupuesto para el dibujo de diferentes diseños de tatuaje que se ajusten a las características del estilo seleccionado por la persona usuaria se aporta al mismo, explicando los conceptos incluidos y el procedimiento de pago.
- 2.5 La información obtenida sobre el asesoramiento para la selección del estilo se registra en la ficha de cliente para la implantación del tatuaje o su posterior utilización en caso necesario.

3. Elaborar diseños de tatuajes lineales y geométricos fundamentados en punteados, figuras planas, letras, simetrías y/o perspectiva de forma manual o mediante aplicaciones informáticas, para su posterior implantación en la piel, teniendo en cuenta las características cutáneas y de la zona anatómica a tatuar (tipo de piel, fototipo, alteraciones, asimetrías, pliegues, comportamiento ante la radiación solar y el envejecimiento, proporciones anatómicas, volúmenes y superficie a tatuar, entre otras).

- 3.1 Los elementos lineales y geométricos a incluir en el diseño se preguntan a la persona usuaria o se obtienen de fotografías o diseños previos aportados por el mismo o por la empresa, informándole sobre su idoneidad según el tamaño y estilo del tatuaje a realizar, registrando la información obtenida en un esquema de trabajo y en un boceto o dibujo-apunte sencillo que incluya las formas y proporciones elegidas, así como la zona anatómica de su implantación, entre otros datos.
- 3.2 El croquis del diseño se desarrolla a partir del dibujo-apunte realizado anteriormente, representando las proyecciones suficientes para poder identificar los elementos incluidos en el mismo de forma inequívoca y en las proporciones adecuadas para conseguir el resultado demandado por la persona usuaria.
- 3.3 Las perspectivas de forma tridimensional se proyectan, en su caso, a partir de proyecciones ortogonales, seleccionando la axonometría más adecuada para el propósito de la representación, disponiendo la posición de los ejes en función de la importancia relativa de la parte del diseño que se quiera destacar y utilizando en su caso los coeficientes de reducción pertinentes.
- 3.4 El diseño lineal y geométrico obtenido se revisa con la persona usuaria, mostrando los bocetos y planos correspondientes y utilizando, en su caso, aplicaciones informáticas de realidad aumentada que permitan comprobar el efecto del futuro tatuaje sobre la zona anatómica de implantación (informando que este "montaje anatómico" puede no corresponder fielmente con el resultado final obtenido), realizando las modificaciones que éste indique hasta concretar el diseño final del tatuaje.
- 3.5 El diseño final del tatuaje a tamaño real se obtiene mediante su impresión y/o ampliación dependiendo del método de dibujo utilizado

(manual o mediante aplicaciones informáticas), mostrándolo a la persona usuaria para su aprobación.

4. Elaborar diseños de tatuaje en gris y negro, mediante la combinación de líneas, formas, texturas, degradados, volúmenes, tonos y contrastes, de forma manual o mediante aplicaciones informáticas, para su posterior implantación en la piel, teniendo en cuenta las características cutáneas y de la zona anatómica a tatuar (tipo de piel, fototipo, alteraciones, asimetrías, pliegues, comportamiento ante la radiación solar y el envejecimiento, proporciones anatómicas, volúmenes y superficie a tatuar, entre otras).

- 4.1 Los elementos lineales, formas, texturas, degradados, volúmenes, tonos y contrastes a incluir en el diseño en gris y negro se preguntan a la persona usuaria o se obtienen de fotografías o diseños previos aportados por el mismo o por la empresa, informándole sobre su idoneidad según el tamaño y estilo del tatuaje a realizar, registrando la información obtenida en un esquema de trabajo y en un boceto o dibujo-apunte sencillo que indique las formas y proporciones elegidas, así como la zona anatómica de su implantación, entre otros datos.
- 4.2 El croquis tridimensional del diseño en gris y negro se desarrolla a partir del boceto realizado anteriormente, representando las proyecciones suficientes para poder identificar los elementos incluidos en el mismo de forma inequívoca y en las proporciones adecuadas para conseguir el resultado demandado por la persona usuaria.
- 4.3 El diseño en gris y negro se obtiene a partir del croquis tridimensional elaborado previamente, en su caso, marcando los elementos necesarios de proporción, contrastes y volúmenes hasta conseguir un resultado óptimo, lo más parecido posible a la demanda de la persona usuaria.
- 4.4 El diseño en gris y negro obtenido se revisa con la persona usuaria para su aprobación, mostrando los bocetos y planos correspondientes y utilizando, en su caso, aplicaciones informáticas de realidad aumentada que permitan comprobar el efecto del futuro tatuaje sobre la zona anatómica de implantación (informando que este "montaje anatómico" puede no corresponder fielmente con el resultado final obtenido), realizando en él las modificaciones que éste indique hasta concretar el diseño final del tatuaje.
- 4.5 El diseño final del tatuaje a tamaño real se obtiene mediante su impresión y/o ampliación dependiendo del método de dibujo utilizado (manual o mediante aplicaciones informáticas), mostrándolo a la persona usuaria para su aprobación.

5. Elaborar diseños de tatuaje a color mediante la combinación de líneas, formas texturas, contrastes y coloración, de forma manual o mediante aplicaciones informáticas, para su posterior

implantación en la piel, teniendo en cuenta las características cutáneas y de la zona anatómica a tatuar (tipo de piel, fototipo, alteraciones, asimetrías, pliegues, comportamiento ante la radiación solar y el envejecimiento, proporciones anatómicas, volúmenes y superficie a tatuar, entre otras).

- 5.1 Los elementos lineales, formas, texturas, contrastes y coloración a incluir en el diseño a color se preguntan a la persona usuaria, o se obtienen de fotografías o diseños previos aportados por el mismo o por la empresa, informándole sobre su idoneidad según el tamaño y estilo del tatuaje a realizar, registrando la información obtenida en un esquema de trabajo y en boceto o dibujo-apunte sencillo que indique las formas y proporciones elegidas, así como la zona anatómica de su implantación, entre otros datos.
- 5.2 El croquis tridimensional del diseño a color se desarrolla, en su caso, a partir del boceto realizado anteriormente, representando las proyecciones suficientes para poder identificar los elementos incluidos en el mismo de forma inequívoca y en las proporciones adecuadas para conseguir el resultado demandado por la persona usuaria.
- 5.3 El diseño a color se obtiene a partir del croquis tridimensional elaborado previamente, en su caso, marcando los elementos necesarios de proporción, contrastes y volúmenes hasta conseguir un resultado óptimo, lo más parecido posible a la demanda de la persona usuaria.
- 5.4 La mezcla de colores primarios, secundarios, terciarios y complementarios se integra en el diseño, obteniendo diferentes texturas y saturación del color (efecto acuarela, realismo a color, lápiz, ceras, entre otros) dependiendo de la demanda de la persona usuaria y del tamaño del tatuaje, entre otros.
- 5.5 El diseño a color obtenido se revisa por la persona usuaria para su aprobación, mostrando los bocetos y planos correspondientes y utilizando, en su caso, aplicaciones informáticas de realidad aumentada que permitan comprobar el efecto del futuro tatuaje sobre la zona anatómica de implantación (informando que este "montaje anatómico" puede no corresponder fielmente con el resultado final obtenido), realizando en él las modificaciones que éste indique hasta concretar el diseño final del tatuaje.
- 5.6 El diseño final del tatuaje a tamaño real se obtiene mediante su impresión y/o ampliación dependiendo del método de dibujo utilizado (manual o mediante aplicaciones informáticas), mostrándolo a la persona usuaria para su aprobación.

6. Elaborar diseños de tatuaje realista fundamentados en las proporciones naturales, de forma manual o mediante aplicaciones informáticas, para su posterior implantación en la piel, teniendo en cuenta las características cutáneas y de la zona anatómica a tatuar (tipo de piel, fototipo, alteraciones, asimetrías, pliegues, comportamiento ante la radiación solar y el

envejecimiento, proporciones anatómicas, volúmenes y superficie a tatuar entre otras).

- 6.1 Los elementos de realismo a incluir en el diseño se preguntan a la persona usuaria o se obtienen de fotografías o diseños previos aportados por el mismo o por la empresa, informándole sobre su idoneidad según el tamaño y estilo del tatuaje a realizar, registrando la información obtenida en un esquema de trabajo y en un boceto o dibujo-apunte sencillo que indique las formas y proporciones elegidas, así como la zona anatómica de su implantación, entre otros datos.
- 6.2 El croquis tridimensional del diseño realista se desarrolla, representando las proyecciones suficientes para poder identificar los elementos incluidos en el mismo de forma inequívoca, junto con las proporciones adecuadas para conseguir el resultado demandado por la persona usuaria.
- 6.3 El diseño realista se obtiene a partir del croquis tridimensional elaborado previamente, proyectando la perspectiva y la utilización de luces y sombras, coloración, saturación y volumen en su caso, hasta obtener un resultado óptimo, lo más parecido posible a la demanda de la persona usuaria.
- 6.4 El diseño realista obtenido se revisa por la persona usuaria para su aprobación, mostrando los bocetos y planos correspondientes y utilizando, en su caso, aplicaciones informáticas de realidad aumentada que permitan comprobar el efecto del futuro tatuaje sobre la zona anatómica de implantación informando que este "montaje anatómico" puede no corresponder fielmente con el resultado final obtenido), realizando en él las modificaciones que éste indique hasta concretar el diseño final del tatuaje.
- 6.5 El diseño final del tatuaje a tamaño real se obtiene mediante su impresión y/o ampliación dependiendo del método de dibujo utilizado (manual o mediante aplicaciones informáticas), mostrándolo a la persona usuaria para su aprobación.

7. Elaborar diseños de tatuaje combinado mediante la utilización de diferentes estilos en su composición (lineal y geométrico, en gris y negro, a color, realista), de forma manual o mediante aplicaciones informáticas, para su posterior implantación en la piel, teniendo en cuenta las características cutáneas de la zona anatómica a tatuar (tipo de piel, fototipo, alteraciones, asimetrías, pliegues, comportamiento ante la radiación solar y el envejecimiento, proporciones anatómicas, volúmenes y superficie a tatuar entre otras).

- 7.1 Los elementos de los diferentes estilos de tatuaje a incluir en el diseño combinado se preguntan a la persona usuaria o se obtienen de fotografías o diseños previos aportados por el mismo o por la empresa, informándole sobre su idoneidad según el tamaño del tatuaje a realizar,

registrando la información obtenida en un esquema de trabajo y en un boceto o dibujo-apunte sencillo que indique las formas y proporciones elegidas, así como la zona anatómica de su implantación, entre otros datos.

- 7.2 El croquis tridimensional del diseño combinado se desarrolla, en su caso, representando las proyecciones suficientes para poder identificar los elementos incluidos en el mismo de forma inequívoca, junto con las proporciones adecuadas para conseguir el resultado demandado por la persona usuaria.
- 7.3 El diseño combinado se obtiene a partir del croquis tridimensional elaborado previamente, en su caso, proyectando la perspectiva y la utilización de luces y sombras, contrastes, coloración, saturación y volumen en su caso, hasta obtener un resultado óptimo, lo más parecido posible a la demanda de la persona usuaria.
- 7.4 El diseño combinado obtenido se revisa por la persona usuaria para su aprobación, mostrando los bocetos y planos correspondientes y utilizando, en su caso, aplicaciones informáticas de realidad aumentada que permitan comprobar el efecto del futuro tatuaje sobre la zona anatómica de implantación informando que este "montaje anatómico" puede no corresponder fielmente con el resultado final obtenido), realizando en él las modificaciones que éste indique hasta concretar el diseño final del tatuaje.
- 7.5 El diseño final del tatuaje a tamaño real se obtiene mediante su impresión y/o ampliación dependiendo del método de dibujo utilizado (manual o mediante aplicaciones informáticas), mostrándola a la persona usuaria para su aprobación.

b) Especificaciones relacionadas con el “saber”.

La persona candidata, en su caso, deberá demostrar que posee los conocimientos técnicos (conceptos y procedimientos) que dan soporte a las actividades profesionales implicadas en las realizaciones profesionales de la **UC2673_2: Elaborar diseños de tatuaje**. Estos conocimientos se presentan agrupados a partir de las actividades profesionales que aparecen en cursiva y negrita:

1. Asesoría para el dibujo de diseños de tatuaje

- Historia del tatuaje. Estilos en tatuaje. El arte como elemento motivador en el diseño de tatuaje. Antropología y tatuaje. Tendencias artísticas históricas y contemporáneas en el tatuaje.
- Recopilación y registro de información: fuentes de documentación; portafolios del tatuador (book).
- Protección de derechos de autor: normativa aplicable; niveles de protección.
- Estilos de tatuaje: (lineal y geométrico, en gris y negro, a color, realista, combinado): características y elementos de cada estilo; selección de estilos según las características cutáneas y anatómicas de la zona de implantación del tatuaje.

- Selección de metodología para el dibujo de diseño de tatuajes: dibujo manual y aplicaciones digitales específicas para el dibujo de diseños de tatuaje; características; ventajas e inconvenientes.
- Elaboración de presupuestos de dibujo de diseños de tatuaje.

2. Técnicas de dibujo adaptado al tatuaje

- Estudio y manejo de la línea como elemento generador de dibujos de aplicación en tatuaje.
- Sistemas de representación de planos: sistema diédrico; sistema acotado, sistema axonométrico, sistema de perspectiva caballera, sistema cónico; dibujo de perspectivas a partir de proyecciones ortogonales; perspectivas cónicas; axonometría.
- La composición en diseños de tatuaje: formato, peso y equilibrio; tipos de composición.
- Composiciones con formas geométricas de aplicación en diseños de tatuaje: estudio sobre organizaciones compositivas en el plano y el espacio; estudio y juego de la simetría, el equilibrio y la composición con formas geométricas.
- Estudio del claroscuro, luces y sombras: importancia del claroscuro y el contraste para la expresión de volumen.
- La mancha como elemento constructor de la forma.
- Tipografía en diseños de tatuaje: estudio de las familias tipográficas; integración de la tipografía en los dibujos artísticos.
- Análisis y estudio de la figura humana para su aplicación en diseños de tatuaje: nociones básicas de anatomía (esqueleto y músculos externos, anatomía facial); relaciones naturales de proporcionalidad y el canon perfecto; el dibujo estático y en movimiento de la figura humana; técnica del retrato.
- El círculo cromático: percepción del color y psicología del color; la mezcla de colores primarios; colores secundarios, terciarios y complementarios; diferencia del color luz y color pigmento; saturación del color; tono del color; el color degradado.
- Análisis de diferentes pigmentos base y composición de los mismos. Estudio y aplicación del color en diversas técnicas de expresión gráfico-plásticas. Creación de texturas con materiales: pastel, lápices de colores, lápices acuarelables, ceras blandas, tintas, acuarelas, tempera, gouache, acrílicos.

3. Aplicaciones informáticas de utilización en tatuaje

- Aplicaciones digitales específicas para el dibujo de diseños de tatuaje: tipos; funcionamiento y utilización; elaboración de diseños en diferentes estilos de tatuaje (geométrico y lineal, gris y negro, color, realista, combinado); tratamiento del color; procedimiento de impresión.
- Aplicaciones informáticas de realidad aumentada para la comprobación del resultado del diseño sobre la zona anatómica a tatuar.
- Aplicaciones informáticas de registro de información sobre tatuajes y de atención a las personas usuarias.

4. Procedimientos de elaboración de diseños de tatuaje

- Elaboración de diseños de tatuaje en estilo lineal y geométrico, en gris y negro, a color, realista y combinado (utilización de elementos de diferentes estilos) mediante técnicas de dibujo manual y aplicaciones digitales específicas para el

dibujo de diseños de tatuaje: elementos de composición (líneas, punteados, letras, formas, texturas, contrastes, tonos, saturación; coloración, entre otros); esquemas de trabajo; bocetos o dibujos-apunte; desarrollo de croquis tridimensional; proyección de perspectivas; realización de modificaciones.

- Elaboración de diseños de tatuaje mediante la transformación de una fotografía o diseño previo: identificación de elementos clave; adaptación a diferentes estilos de tatuaje.
- Adaptación del diseño a la zona anatómica de implantación: proporcionalidad del tatuaje en función del diseño y armonía anatómica; adaptación en función de la proporcionalidad y características cutáneas de la zona (tipo de piel, alteraciones, asimetrías, pliegues, comportamiento ante la radiación solar y el envejecimiento, entre otras).

c) Especificaciones relacionadas con el “saber estar”.

La persona candidata debe demostrar la posesión de actitudes de comportamiento en el trabajo y formas de actuar e interactuar, según las siguientes especificaciones:

- Responsabilizarse del trabajo que desarrolla.
- Emplear tiempo y esfuerzo en ampliar conocimientos e información complementaria.
- Demostrar interés y preocupación por atender satisfactoriamente las necesidades de los clientes.
- Tratar al cliente con cortesía, respeto y discreción.
- Participar y colaborar activamente en el equipo de trabajo.
- Aplicar de forma efectiva el principio de igualdad de trato y no discriminación en las condiciones de trabajo entre mujeres y hombres.

1.2. Situaciones profesionales de evaluación y criterios de evaluación.

La situación profesional de evaluación define el contexto profesional en el que se tiene que desarrollar la misma. Esta situación permite al evaluador o evaluadora obtener evidencias de competencia de la persona candidata que incluyen, básicamente, todo el contexto profesional de la Unidad de Competencia implicada.

Así mismo, la situación profesional de evaluación se sustenta en actividades profesionales que permiten inferir competencia profesional respecto a la práctica totalidad de realizaciones profesionales de la Unidad de Competencia.

Por último, indicar que la situación profesional de evaluación define un contexto abierto y flexible, que puede ser completado por las CC.AA., cuando éstas decidan aplicar una prueba profesional a las personas candidatas.

En el caso de la “UC2673_2: Elaborar diseños de tatuaje”, se tiene una situación profesional de evaluación y se concreta en los siguientes términos:

1.2.1. Situación profesional de evaluación.

a) Descripción de la situación profesional de evaluación.

En esta situación profesional, la persona candidata demostrará la competencia requerida para elaborar diseños de tatuaje, según orden de trabajo y especificaciones técnicas. Esta situación comprenderá al menos las siguientes actividades:

- 1.** Asesorar a las personas usuarias para la selección del estilo de tatuaje (lineal y geométrico, en gris y negro, a color, realista o combinado).
- 2.** Elaborar diseños de tatuajes lineales y geométricos fundamentados en punteados, figuras planas, letras, simetrías y/o perspectiva de forma manual o mediante aplicaciones informáticas.
- 3.** Elaborar diseños de tatuaje combinado mediante la utilización de diferentes estilos en su composición (lineal y geométrico, en gris y negro, a color, realista).
- 4.** Diseñar de tatuaje combinado mediante la utilización de diferentes estilos en su composición (lineal y geométrico, en gris y negro, a color, realista).

Condiciones adicionales:

- Se dispondrá de equipamientos, productos específicos y ayudas técnicas requeridas por la situación profesional de evaluación.
- Se comprobará la capacidad del candidato o candidata en respuesta a contingencias.
- Se asignará un tiempo total para que el candidato o la candidata demuestre su competencia en condiciones de estrés profesional.

b) Criterios de evaluación asociados a la situación de evaluación.

Cada criterio de evaluación está formado por un criterio de mérito significativo, así como por los indicadores y escalas de desempeño competente asociados a cada uno de dichos criterios.

En la situación profesional de evaluación, los criterios de evaluación se especifican en el cuadro siguiente:

<i>Criterios de mérito</i>	<i>Indicadores de desempeño competente</i>
<i>Eficacia en el asesoramiento de las personas usuarias para la selección del estilo de tatuaje (lineal y geométrico, en gris y negro, a color, realista o combinado).</i>	<ul style="list-style-type: none">- Atención a la persona usuaria mediante la realización de una entrevista, planteando preguntas para conocer sus demandas, expectativas, hábitos, aficiones o costumbres que se puedan tener en cuenta para el dibujo del diseño del tatuaje, y examinando las características de la piel y de la zona anatómica a tatuar (tipo de piel, fototipo, alteraciones, asimetrías, pliegues, comportamiento ante la radiación solar y el envejecimiento, proporciones anatómicas, volúmenes y superficie de la piel a tatuar, entre otras).- Muestra de las diferentes opciones de estilo para el dibujo del diseño del tatuaje (tatuajes lineales y geométricos, en gris y negro, a color, realistas, combinado (mediante la utilización de elementos de diferentes estilos), empleando la información del registro de datos sobre tendencias históricas y actuales en el dibujo de diseños de tatuaje y teniendo en cuenta la aportada por la propia persona usuaria (fotografías, diseños previos, entre otros), sus demandas y expectativas, así como el tamaño y la zona de implantación del tatuaje.- Explicación del método para el dibujo del diseño del tatuaje (dibujo manual y/o mediante aplicaciones informáticas) a la persona usuaria, indicando el más adecuado según las características del estilo de tatuaje seleccionado.- Aportación del presupuesto para el dibujo de diferentes diseños de tatuaje que se ajusten a las características del estilo seleccionado por la persona usuaria se aporta al mismo, explicando los conceptos incluidos y el procedimiento de pago.- Registro de la información obtenida sobre el asesoramiento para la selección del estilo se registra en la ficha de cliente para la implantación del tatuaje o su posterior utilización en caso necesario.

	<p><i>El umbral de desempeño competente está explicitado en la Escala A.</i></p>
<p><i>Eficacia en los diseños de tatuajes lineales y geométricos fundamentados en punteados, figuras planas, letras, simetrías y/o perspectiva de forma manual o mediante aplicaciones informáticas.</i></p>	<ul style="list-style-type: none">- Interés por los elementos lineales y geométricos a incluir en el diseño a la persona usuaria o se obtienen de fotografías o diseños previos aportados por el mismo o por la empresa, informándole sobre su idoneidad según el tamaño y estilo del tatuaje a realizar, registrando la información obtenida en un esquema de trabajo y en un boceto o dibujo-apunte sencillo que incluya las formas y proporciones elegidas, así como la zona anatómica de su implantación, entre otros datos.- Desarrollo del croquis del diseño a partir del dibujo-apunte realizado anteriormente, representando las proyecciones suficientes para poder identificar los elementos incluidos en el mismo de forma inequívoca y en las proporciones adecuadas para conseguir el resultado demandado por la persona usuaria.- Proyección de las perspectivas de forma tridimensional, en su caso, a partir de proyecciones ortogonales, seleccionando la axonometría más adecuada para el propósito de la representación, disponiendo la posición de los ejes en función de la importancia relativa de la parte del diseño que se quiera destacar y utilizando en su caso los coeficientes de reducción pertinentes.- Revisión del diseño lineal y geométrico obtenido con la persona usuaria, mostrando los bocetos y planos correspondientes y utilizando, en su caso, aplicaciones informáticas de realidad aumentada que permitan comprobar el efecto del futuro tatuaje sobre la zona anatómica de implantación (informando que este "montaje anatómico" puede no corresponder fielmente con el resultado final obtenido), realizando las modificaciones que éste indique hasta concretar el diseño final del tatuaje.- Obtención del diseño final del tatuaje a tamaño real mediante su impresión y/o ampliación dependiendo del método de dibujo utilizado (manual o mediante aplicaciones informáticas), mostrándolo a la persona usuaria para su aprobación. <p><i>El umbral de desempeño competente está explicitado en la Escala B.</i></p>

Efectividad en los diseños de tatuaje combinado mediante la utilización de diferentes estilos en su composición (lineal y geométrico, en gris y negro, a color, realista).

- Cuestionamiento por los elementos de los diferentes estilos de tatuaje a incluir en el diseño combinado a la persona usuaria o se obtienen de fotografías o diseños previos aportados por el mismo o por la empresa, informándole sobre su idoneidad según el tamaño del tatuaje a realizar, registrando la información obtenida en un esquema de trabajo y en un boceto o dibujo-apunte sencillo que indique las formas y proporciones elegidas, así como la zona anatómica de su implantación, entre otros datos.
- Desarrollo del croquis tridimensional del diseño combinado, en su caso, representando las proyecciones suficientes para poder identificar los elementos incluidos en el mismo de forma inequívoca, junto con las proporciones adecuadas para conseguir el resultado demandado por la persona usuaria.
- Obtención del diseño combinado a partir del croquis tridimensional elaborado previamente, en su caso, proyectando la perspectiva y la utilización de luces y sombras, contrastes, coloración, saturación y volumen en su caso, hasta obtener un resultado óptimo, lo más parecido posible a la demanda de la persona usuaria.
- Revisión del diseño combinado obtenido por la persona usuaria para su aprobación, mostrando los bocetos y planos correspondientes y utilizando, en su caso, aplicaciones informáticas de realidad aumentada que permitan comprobar el efecto del futuro tatuaje sobre la zona anatómica de implantación informando que este "montaje anatómico" puede no corresponder fielmente con el resultado final obtenido), realizando en él las modificaciones que éste indique hasta concretar el diseño final del tatuaje.
- Obtención del diseño final del tatuaje a tamaño real mediante su impresión y/o ampliación dependiendo del método de dibujo utilizado (manual o mediante aplicaciones informáticas), mostrándola a la persona usuaria para su aprobación.

El umbral de desempeño competente está explicitado en la Escala C.

Eficacia en el diseño de tatuajes combinados mediante la utilización de diferentes estilos en su composición (lineal y geométrico, en gris y negro, a color, realista).

- Interés sobre los elementos de los diferentes estilos de tatuaje a incluir en el diseño combinado a la persona usuaria o se obtienen de fotografías o diseños previos aportados por el mismo o por la empresa, informándole sobre su idoneidad según el tamaño del tatuaje a realizar,

	<p>registrando la información obtenida en un esquema de trabajo y en un boceto o dibujo-apunte sencillo que indique las formas y proporciones elegidas, así como la zona anatómica de su implantación, entre otros datos.</p> <ul style="list-style-type: none">- Desarrollo del croquis tridimensional del diseño combinado, en su caso, representando las proyecciones suficientes para poder identificar los elementos incluidos en el mismo de forma inequívoca, junto con las proporciones adecuadas para conseguir el resultado demandado por la persona usuaria.- Obtención del diseño combinado a partir del croquis tridimensional elaborado previamente, en su caso, proyectando la perspectiva y la utilización de luces y sombras, contrastes, coloración, saturación y volumen en su caso, hasta obtener un resultado óptimo, lo más parecido posible a la demanda de la persona usuaria.- Revisión del diseño combinado obtenido por la persona usuaria para su aprobación, mostrando los bocetos y planos correspondientes y utilizando, en su caso, aplicaciones informáticas de realidad aumentada que permitan comprobar el efecto del futuro tatuaje sobre la zona anatómica de implantación informando que este "montaje anatómico" puede no corresponder fielmente con el resultado final obtenido), realizando en él las modificaciones que éste indique hasta concretar el diseño final del tatuaje.- Obtención del diseño final del tatuaje a tamaño real mediante su impresión y/o ampliación dependiendo del método de dibujo utilizado (manual o mediante aplicaciones informáticas), mostrándola a la persona usuaria para su aprobación. <p><i>El desempeño competente requiere el cumplimiento total de este criterio de mérito.</i></p>
<p><i>Cumplimiento del tiempo asignado, considerando el que emplearía un o una profesional competente.</i></p>	<p><i>El desempeño competente permite sobrepasar el tiempo asignado hasta en un 25%</i></p>
<p><i>El desempeño competente requiere el cumplimiento, en todos los criterios de mérito, de la normativa aplicable en materia de prevención de riesgos laborales, protección medioambiental</i></p>	

Escala A

4 

Para el asesoramiento de las personas usuarias para la selección del estilo de tatuaje (lineal y geométrico, en gris y negro, a color, realista o combinado), atiende a la persona usuaria mediante la realización de una entrevista, planteando preguntas para conocer sus demandas, expectativas, hábitos, aficiones o costumbres que se puedan tener en cuenta para el dibujo del diseño del tatuaje, y examinando las características de la piel y de la zona anatómica a tatuar (tipo de piel, fototipo, alteraciones, asimetrías, pliegues, comportamiento ante la radiación solar y el envejecimiento, proporciones anatómicas, volúmenes y superficie de la piel a tatuar, entre otras). Muestra las diferentes opciones de estilo para el dibujo del diseño del tatuaje (tatuajes lineales y geométricos, en gris y negro, a color, realistas, combinado (mediante la utilización de elementos de diferentes estilos), empleando la información del registro de datos sobre tendencias históricas y actuales en el dibujo de diseños de tatuaje y teniendo en cuenta la aportada por la propia persona usuaria (fotografías, diseños previos, entre otros), sus demandas y expectativas, así como el tamaño y la zona de implantación del tatuaje. Explica el método para el dibujo del diseño del tatuaje (dibujo manual y/o mediante aplicaciones informáticas) a la persona usuaria, indicando el más adecuado según las características del estilo de tatuaje seleccionado. Aporta el presupuesto para el dibujo de diferentes diseños de tatuaje que se ajusten a las características del estilo seleccionado por la persona usuaria se aporta al mismo, explicando los conceptos incluidos y el procedimiento de pago. Registra la información obtenida sobre el asesoramiento para la selección del estilo se registra en la ficha de cliente para la implantación del tatuaje o su posterior utilización en caso necesario, de manera excelente.

3

Para el asesoramiento de las personas usuarias para la selección del estilo de tatuaje (lineal y geométrico, en gris y negro, a color, realista o combinado), atiende a la persona usuaria mediante la realización de una entrevista, planteando preguntas para conocer sus demandas, expectativas, hábitos, aficiones o costumbres que se puedan tener en cuenta para el dibujo del diseño del tatuaje, y examinando las características de la piel y de la zona anatómica a tatuar (tipo de piel, fototipo, alteraciones, asimetrías, pliegues, comportamiento ante la radiación solar y el envejecimiento, proporciones anatómicas, volúmenes y superficie de la piel a tatuar, entre otras). Muestra las diferentes opciones de estilo para el dibujo del diseño del tatuaje (tatuajes lineales y geométricos, en gris y negro, a color, realistas, combinado (mediante la utilización de elementos de diferentes estilos), empleando la información del registro de datos sobre tendencias históricas y actuales en el dibujo de diseños de tatuaje y teniendo en cuenta la aportada por la propia persona usuaria (fotografías, diseños previos, entre otros), sus demandas y expectativas, así como el tamaño y la zona de implantación del tatuaje. Explica el método para el dibujo del diseño del tatuaje (dibujo manual y/o mediante aplicaciones informáticas) a la persona usuaria, indicando el más adecuado según las características del estilo de tatuaje seleccionado. Aporta el presupuesto para el dibujo de diferentes diseños de tatuaje que se ajusten a las características del estilo seleccionado por la persona usuaria se aporta al mismo, explicando los conceptos incluidos y el procedimiento de pago. Registra la información obtenida sobre el asesoramiento para la selección del estilo se registra en la ficha de cliente para la implantación del tatuaje o su posterior utilización en caso necesario, de manera adecuada.

2

Para el asesoramiento de las personas usuarias para la selección del estilo de tatuaje (lineal y geométrico, en gris y negro, a color, realista o combinado), atiende a la persona usuaria mediante la realización de una entrevista, planteando preguntas para conocer sus demandas, expectativas, hábitos, aficiones o costumbres que se puedan tener en cuenta para el dibujo del diseño del tatuaje, y examinando las características de la piel y de la zona anatómica a tatuar (tipo de piel, fototipo, alteraciones, asimetrías, pliegues, comportamiento ante la radiación solar y el envejecimiento, proporciones anatómicas, volúmenes y superficie de la piel a tatuar, entre otras). Muestra las diferentes opciones de estilo para el dibujo del diseño del tatuaje (tatuajes lineales y geométricos, en gris y negro, a color, realistas, combinado (mediante la utilización de elementos de diferentes estilos),

	<p><i>empleando la información del registro de datos sobre tendencias históricas y actuales en el dibujo de diseños de tatuaje y teniendo en cuenta la aportada por la propia persona usuaria (fotografías, diseños previos, entre otros), sus demandas y expectativas, así como el tamaño y la zona de implantación del tatuaje. Explica el método para el dibujo del diseño del tatuaje (dibujo manual y/o mediante aplicaciones informáticas) a la persona usuaria, indicando el más adecuado según las características del estilo de tatuaje seleccionado. Aporta el presupuesto para el dibujo de diferentes diseños de tatuaje que se ajusten a las características del estilo seleccionado por la persona usuaria se aporta al mismo, explicando los conceptos incluidos y el procedimiento de pago. Registra la información obtenida sobre el asesoramiento para la selección del estilo se registra en la ficha de cliente para la implantación del tatuaje o su posterior utilización en caso necesario, de manera inadecuada.</i></p>
1	<p><i>No asesora a las personas usuarias para la selección del estilo de tatuaje (lineal y geométrico, en gris y negro, a color, realista o combinado).</i></p>

Nota: el umbral de desempeño competente corresponde a la descripción establecida en el número 3 de la escala.

Escala B

	<p><i>Para los diseños de tatuajes lineales y geométricos fundamentados en punteados, figuras planas, letras, simetrías y/o perspectiva de forma manual o mediante aplicaciones informáticas, se interesa por los elementos lineales y geométricos a incluir en el diseño a la persona usuaria o se obtienen de fotografías o diseños previos aportados por el mismo o por la empresa, informándole sobre su idoneidad según el tamaño y estilo del tatuaje a realizar, registrando la información obtenida en un esquema de trabajo y en un boceto o dibujo-apunte sencillo que incluya las formas y proporciones elegidas, así como la zona anatómica de su implantación, entre otros datos. Desarrolla el croquis del diseño a partir del dibujo-apunte realizado anteriormente, representando las proyecciones suficientes para poder identificar los elementos incluidos en el mismo de forma inequívoca y en las proporciones adecuadas para conseguir el resultado demandado por la persona usuaria. Proyecta las perspectivas de forma tridimensional, en su caso, a partir de proyecciones ortogonales, seleccionando la axonometría más adecuada para el propósito de la representación, disponiendo la posición de los ejes en función de la importancia relativa de la parte del diseño que se quiera destacar y utilizando en su caso los coeficientes de reducción pertinentes. Revisa el diseño lineal y geométrico obtenido con la persona usuaria, mostrando los bocetos y planos correspondientes y utilizando, en su caso, aplicaciones informáticas de realidad aumentada que permitan comprobar el efecto del futuro tatuaje sobre la zona anatómica de implantación (informando que este "montaje anatómico" puede no corresponder fielmente con el resultado final obtenido), realizando las modificaciones que éste indique hasta concretar el diseño final del tatuaje. Obtiene el diseño final del tatuaje a tamaño real mediante su impresión y/o ampliación dependiendo del método de dibujo utilizado (manual o mediante aplicaciones informáticas), mostrándolo a la persona usuaria para su aprobación, de manera excelente.</i></p>
4	
	<p><i>Para los diseños de tatuajes lineales y geométricos fundamentados en punteados, figuras planas, letras, simetrías y/o perspectiva de forma manual o mediante aplicaciones informáticas, se interesa por los elementos lineales y geométricos a incluir en el diseño a la persona usuaria o se obtienen de fotografías o diseños previos aportados por el mismo o por la empresa, informándole sobre su idoneidad según el tamaño y estilo del tatuaje a realizar, registrando la información obtenida en un esquema de trabajo y en un boceto o dibujo-apunte</i></p>
3	

	<p><i>sencillo que incluya las formas y proporciones elegidas, así como la zona anatómica de su implantación, entre otros datos. Desarrolla el croquis del diseño a partir del dibujo-apunte realizado anteriormente, representando las proyecciones suficientes para poder identificar los elementos incluidos en el mismo de forma inequívoca y en las proporciones adecuadas para conseguir el resultado demandado por la persona usuaria. Proyecta las perspectivas de forma tridimensional, en su caso, a partir de proyecciones ortogonales, seleccionando la axonometría más adecuada para el propósito de la representación, disponiendo la posición de los ejes en función de la importancia relativa de la parte del diseño que se quiera destacar y utilizando en su caso los coeficientes de reducción pertinentes. Revisa el diseño lineal y geométrico obtenido con la persona usuaria, mostrando los bocetos y planos correspondientes y utilizando, en su caso, aplicaciones informáticas de realidad aumentada que permitan comprobar el efecto del futuro tatuaje sobre la zona anatómica de implantación (informando que este "montaje anatómico" puede no corresponder fielmente con el resultado final obtenido), realizando las modificaciones que éste indique hasta concretar el diseño final del tatuaje. Obtiene el diseño final del tatuaje a tamaño real mediante su impresión y/o ampliación dependiendo del método de dibujo utilizado (manual o mediante aplicaciones informáticas), mostrándolo a la persona usuaria para su aprobación, de manera adecuada.</i></p>
2	<p><i>Para los diseños de tatuajes lineales y geométricos fundamentados en punteados, figuras planas, letras, simetrías y/o perspectiva de forma manual o mediante aplicaciones informáticas, se interesa por los elementos lineales y geométricos a incluir en el diseño a la persona usuaria o se obtienen de fotografías o diseños previos aportados por el mismo o por la empresa, informándole sobre su idoneidad según el tamaño y estilo del tatuaje a realizar, registrando la información obtenida en un esquema de trabajo y en un boceto o dibujo-apunte sencillo que incluya las formas y proporciones elegidas, así como la zona anatómica de su implantación, entre otros datos. Desarrolla el croquis del diseño a partir del dibujo-apunte realizado anteriormente, representando las proyecciones suficientes para poder identificar los elementos incluidos en el mismo de forma inequívoca y en las proporciones adecuadas para conseguir el resultado demandado por la persona usuaria. Proyecta las perspectivas de forma tridimensional, en su caso, a partir de proyecciones ortogonales, seleccionando la axonometría más adecuada para el propósito de la representación, disponiendo la posición de los ejes en función de la importancia relativa de la parte del diseño que se quiera destacar y utilizando en su caso los coeficientes de reducción pertinentes. Revisa el diseño lineal y geométrico obtenido con la persona usuaria, mostrando los bocetos y planos correspondientes y utilizando, en su caso, aplicaciones informáticas de realidad aumentada que permitan comprobar el efecto del futuro tatuaje sobre la zona anatómica de implantación (informando que este "montaje anatómico" puede no corresponder fielmente con el resultado final obtenido), realizando las modificaciones que éste indique hasta concretar el diseño final del tatuaje. Obtiene el diseño final del tatuaje a tamaño real mediante su impresión y/o ampliación dependiendo del método de dibujo utilizado (manual o mediante aplicaciones informáticas), mostrándolo a la persona usuaria para su aprobación, de manera inadecuada.</i></p>
1	<p><i>No diseña los tatuajes lineales y geométricos fundamentados en punteados, figuras planas, letras, simetrías y/o perspectiva de forma manual o mediante aplicaciones informáticas.</i></p>

Nota: el umbral de desempeño competente corresponde a la descripción establecida en el número 3 de la escala.

Escala C

4	<p><i>Para los diseños de tatuaje combinado mediante la utilización de diferentes estilos en su composición (lineal y geométrico, en gris y negro, a color, realista), pregunta por los elementos de los diferentes estilos de tatuaje a incluir en el diseño combinado a la persona usuaria o se obtienen de fotografías o diseños previos aportados por el mismo o por la empresa, informándole sobre su idoneidad según el tamaño del tatuaje a realizar, registrando la información obtenida en un esquema de trabajo y en un boceto o dibujo-apunte sencillo que indique las formas y proporciones elegidas, así como la zona anatómica de su implantación, entre otros datos. Desarrolla el croquis tridimensional del diseño combinado, en su caso, representando las proyecciones suficientes para poder identificar los elementos incluidos en el mismo de forma inequívoca, junto con las proporciones adecuadas para conseguir el resultado demandado por la persona usuaria. Obtiene el diseño combinado a partir del croquis tridimensional elaborado previamente, en su caso, proyectando la perspectiva y la utilización de luces y sombras, contrastes, coloración, saturación y volumen en su caso, hasta obtener un resultado óptimo, lo más parecido posible a la demanda de la persona usuaria. Revisa el diseño combinado obtenido por la persona usuaria para su aprobación, mostrando los bocetos y planos correspondientes y utilizando, en su caso, aplicaciones informáticas de realidad aumentada que permitan comprobar el efecto del futuro tatuaje sobre la zona anatómica de implantación informando que este "montaje anatómico" puede no corresponder fielmente con el resultado final obtenido), realizando en él las modificaciones que éste indique hasta concretar el diseño final del tatuaje. Obtiene el diseño final del tatuaje a tamaño real mediante su impresión y/o ampliación dependiendo del método de dibujo utilizado (manual o mediante aplicaciones informáticas), mostrándola a la persona usuaria para su aprobación, de manera excelente.</i></p>
3	<p><i>Para los diseños de tatuaje combinado mediante la utilización de diferentes estilos en su composición (lineal y geométrico, en gris y negro, a color, realista), pregunta por los elementos de los diferentes estilos de tatuaje a incluir en el diseño combinado a la persona usuaria o se obtienen de fotografías o diseños previos aportados por el mismo o por la empresa, informándole sobre su idoneidad según el tamaño del tatuaje a realizar, registrando la información obtenida en un esquema de trabajo y en un boceto o dibujo-apunte sencillo que indique las formas y proporciones elegidas, así como la zona anatómica de su implantación, entre otros datos. Desarrolla el croquis tridimensional del diseño combinado, en su caso, representando las proyecciones suficientes para poder identificar los elementos incluidos en el mismo de forma inequívoca, junto con las proporciones adecuadas para conseguir el resultado demandado por la persona usuaria. Obtiene el diseño combinado a partir del croquis tridimensional elaborado previamente, en su caso, proyectando la perspectiva y la utilización de luces y sombras, contrastes, coloración, saturación y volumen en su caso, hasta obtener un resultado óptimo, lo más parecido posible a la demanda de la persona usuaria. Revisa el diseño combinado obtenido por la persona usuaria para su aprobación, mostrando los bocetos y planos correspondientes y utilizando, en su caso, aplicaciones informáticas de realidad aumentada que permitan comprobar el efecto del futuro tatuaje sobre la zona anatómica de implantación informando que este "montaje anatómico" puede no corresponder fielmente con el resultado final obtenido), realizando en él las modificaciones que éste indique hasta concretar el diseño final del tatuaje. Obtiene el diseño final del tatuaje a tamaño real mediante su impresión y/o ampliación dependiendo del método de dibujo utilizado (manual o mediante aplicaciones informáticas), mostrándola a la persona usuaria para su aprobación, de manera adecuada.</i></p>
2	<p><i>Para los diseños de tatuaje combinado mediante la utilización de diferentes estilos en su composición (lineal y geométrico, en gris y negro, a color, realista), pregunta por los elementos de los diferentes estilos de tatuaje a incluir en el diseño combinado a la persona usuaria o se obtienen de fotografías o diseños previos aportados por el mismo o por la empresa, informándole sobre su idoneidad según</i></p>

1	<p><i>el tamaño del tatuaje a realizar, registrando la información obtenida en un esquema de trabajo y en un boceto o dibujo-apunte sencillo que indique las formas y proporciones elegidas, así como la zona anatómica de su implantación, entre otros datos. Desarrolla el croquis tridimensional del diseño combinado, en su caso, representando las proyecciones suficientes para poder identificar los elementos incluidos en el mismo de forma inequívoca, junto con las proporciones adecuadas para conseguir el resultado demandado por la persona usuaria. Obtiene el diseño combinado a partir del croquis tridimensional elaborado previamente, en su caso, proyectando la perspectiva y la utilización de luces y sombras, contrastes, coloración, saturación y volumen en su caso, hasta obtener un resultado óptimo, lo más parecido posible a la demanda de la persona usuaria. Revisa el diseño combinado obtenido por la persona usuaria para su aprobación, mostrando los bocetos y planos correspondientes y utilizando, en su caso, aplicaciones informáticas de realidad aumentada que permitan comprobar el efecto del futuro tatuaje sobre la zona anatómica de implantación informando que este "montaje anatómico" puede no corresponder fielmente con el resultado final obtenido), realizando en él las modificaciones que éste indique hasta concretar el diseño final del tatuaje. Obtiene el diseño final del tatuaje a tamaño real mediante su impresión y/o ampliación dependiendo del método de dibujo utilizado (manual o mediante aplicaciones informáticas), mostrándola a la persona usuaria para su aprobación, de manera inadecuada.</i></p> <p><i>No diseña los tatuaje combinado mediante la utilización de diferentes estilos en su composición (lineal y geométrico, en gris y negro, a color, realista).</i></p>
---	--

Nota: el umbral de desempeño competente corresponde a la descripción establecida en el número 3 de la escala.

2. MÉTODOS DE EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DE COMPETENCIA Y ORIENTACIONES PARA LAS COMISIONES DE EVALUACIÓN Y EVALUADORES/AS.

La selección de métodos de evaluación que deben realizar las Comisiones de Evaluación será específica para cada persona candidata, y dependerá fundamentalmente de tres factores: nivel de cualificación de la unidad de competencia, características personales de la persona candidata y evidencias de competencia indirectas aportadas por la misma.

2.1. Métodos de evaluación y criterios generales de elección.

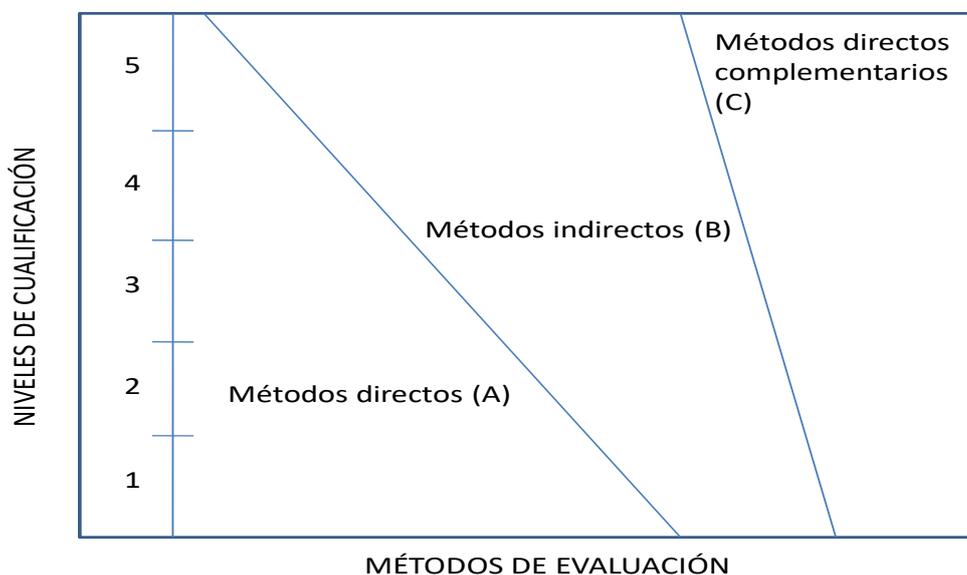
Los métodos que pueden ser empleados en la evaluación de la competencia profesional adquirida por las personas a través de la experiencia laboral, y vías no formales de formación son los que a continuación se relacionan:

- Métodos indirectos:** Consisten en la valoración del historial profesional y formativo de la persona candidata; así como en la valoración de muestras sobre productos de su trabajo o de proyectos realizados.

Proporcionan evidencias de competencia inferidas de actividades realizadas en el pasado.

b) **Métodos directos:** Proporcionan evidencias de competencia en el mismo momento de realizar la evaluación. Los métodos directos susceptibles de ser utilizados son los siguientes:

- Observación en el puesto de trabajo (A).
- Observación de una situación de trabajo simulada (A).
- Pruebas de competencia profesional basadas en las situaciones profesionales de evaluación (C).
- Pruebas de habilidades (C).
- Ejecución de un proyecto (C).
- Entrevista profesional estructurada (C).
- Preguntas orales (C).
- Pruebas objetivas (C).



Fuente: Leonard Mertens (elaboración propia)

Como puede observarse en la figura anterior, en un proceso de evaluación que debe ser integrado (“holístico”), uno de los criterios de elección depende del nivel de cualificación de la UC. Como puede

observarse, a menor nivel, deben priorizarse los métodos de observación en una situación de trabajo real o simulada, mientras que, a niveles superiores, debe priorizarse la utilización de métodos indirectos acompañados de entrevista profesional estructurada.

La consideración de las características personales de la persona candidata, debe basarse en el principio de equidad. Así, por este principio, debe priorizarse la selección de aquellos métodos de carácter complementario que faciliten la generación de evidencias válidas. En este orden de ideas, nunca debe aplicarse una prueba de conocimientos de carácter escrito a una persona candidata a la que se le aprecien dificultades de expresión escrita, ya sea por razones basadas en el desarrollo de las competencias básicas o factores de integración cultural, entre otras. Una conversación profesional que genere confianza sería el método adecuado.

Por último, indicar que las evidencias de competencia indirectas debidamente contrastadas y valoradas, pueden incidir decisivamente, en cada caso particular, en la elección de otros métodos de evaluación para obtener evidencias de competencia complementarias.

2.2. Orientaciones para las Comisiones de Evaluación y Evaluadores.

- a) Cuando la persona candidata justifique sólo formación formal y no tenga experiencia en el proceso de Planificar y determinar el proceso de decoración de vidrio mediante aplicaciones de color, se le someterá, al menos, a una prueba profesional de evaluación y a una entrevista profesional estructurada sobre la
- b) En la fase de evaluación siempre se deben contrastar las evidencias indirectas de competencia presentadas por la persona candidata. Deberá tomarse como referente la UC, el contexto que incluye la situación profesional de evaluación, y las especificaciones de los “saberes” incluidos en las dimensiones de la competencia. Se recomienda utilizar una entrevista profesional estructurada.
- c) Si se evalúa a la persona candidata a través de la observación en el puesto de trabajo, se recomienda tomar como referente los logros expresados en las realizaciones profesionales considerando el contexto expresado en la situación profesional de evaluación.
- d) Si se aplica una prueba práctica, se recomienda establecer un tiempo para su realización, considerando el que emplearía un o una profesional

competente, para que el evaluado trabaje en condiciones de estrés profesional.

- e) Por la importancia del “saber estar” recogido en la letra c) del apartado 1.1 de esta Guía, en la fase de evaluación se debe comprobar la competencia de la persona candidata en esta dimensión particular, en los aspectos considerados.
- f) Esta Unidad de Competencia es de nivel "2" y sus competencias tienen componentes psicomotores, cognitivos y actitudinales. Por sus características, y dado que, en este caso, tiene mayor relevancia el componente de destrezas psicomotrices, en función del método de evaluación utilizado, se recomienda que en la comprobación de lo explicitado por la persona candidata se complemente con una prueba práctica que tenga como referente las actividades de la situación profesional de evaluación. Esta prueba se planteará sobre un contexto definido que permita evidenciar las citadas competencias, minimizando los recursos y el tiempo necesario para su realización, e implique el cumplimiento de las normas de seguridad, prevención de riesgos laborales y medioambientales requeridas.
- g) Si se utiliza la entrevista profesional para comprobar lo explicitado por la persona candidata se tendrán en cuenta las siguientes recomendaciones:

Se estructurará la entrevista a partir del análisis previo de toda la documentación presentada por la persona candidata, así como de la información obtenida en la fase de asesoramiento y/o en otras fases de la evaluación.

La entrevista se concretará en una lista de cuestiones claras, que generen respuestas concretas, sobre aspectos que han de ser explorados a lo largo de la misma, teniendo en cuenta el referente de evaluación y el perfil de la persona candidata. Se debe evitar la improvisación.

El evaluador o evaluadora debe formular solamente una pregunta a la vez dando el tiempo suficiente de respuesta, poniendo la máxima atención y neutralidad en el contenido de las mismas, sin enjuiciarlas en ningún momento. Se deben evitar las interrupciones y dejar que la persona candidata se comunique con confianza, respetando su propio ritmo y solventando sus posibles dificultades de expresión.



UNIÓN EUROPEA
NextGenerationEU

Para el desarrollo de la entrevista se recomienda disponer de un lugar que respete la privacidad. Se recomienda que la entrevista sea grabada mediante un sistema de audio vídeo previa autorización de la persona implicada, cumpliéndose la ley de protección de datos.