



GUÍA DE EVIDENCIA DE LA UNIDAD DE COMPETENCIA

“UC1245_3: Realizar el diseño técnico de colecciones de pieles”

CUALIFICACIÓN PROFESIONAL: DISEÑO TÉCNICO Y DESARROLLO DE ACABADOS DE PIELES

Código: TCP394_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 UC1245_3: Realizar el diseño técnico de acabado de pieles.

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 principales y secundarias que intervienen en la realización del diseño técnico en el acabado de pieles y que se indican a continuación:

Nota: A un dígito se indican las actividades principales y a dos las actividades secundarias relacionadas.

1. Detectar tendencias de moda influyentes en el sector de acabado de pieles, utilizando distinta fuentes de información.



- 1.1 Obtener información de las tendencias de moda y prospectiva de mercado en el sector del tejido de punto.
- 1.2 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.
- 1.3 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.
- 1.4 Archivar la información seleccionada empleando soportes y/o digitales facilitando el acceso y su posterior uso.

2. Transferir tendencias de actualidad, adaptándolas que resulten competitivas en el diseño colecciones de pieles.

- 2.1 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).
 - 2.2 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.
 - 2.3 Adaptar el diseño creativo de acabado de pieles al proceso industrial facilitando el desarrollo técnico requerido para que sea competitivo.
 - 2.4 Incluir información del diseño de estampación y grabado de la piel sobre los detalles y características relevantes del producto.
- Desarrollar las actividades según los procedimientos establecidos, y cumpliendo las normas de prevención de riesgos laborales y medioambientales aplicables.

3. Elaborar cartas de colores requeridas en los diferentes diseños de colecciones de pieles.

- 3.1 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.
 - 3.2 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.
 - 3.3 Gestionar la carta de colores de aplicación en el diseño de la colección de pieles acabadas.
- Desarrollar las actividades según los procedimientos establecidos, y cumpliendo las normas de prevención de riesgos laborales y medioambientales aplicables.

4. 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.

- 4.1 Seleccionar el programa informático requerido en el tratamiento del diseño, según las especificaciones técnicas.



- 4.2 Configurar dibujos obteniendo la gama de motivos requeridos y desglosados a partir de la asignación de colorido a los mismos, agrupándolos según su aplicación.
 - 4.3 Adaptar los bocetos de diseño creativo al diseño técnico, posibilitando su adecuación a los procesos tipos de acabados de pieles.
 - 4.4 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.
 - 4.5 Diseñar los esquemas requeridos diversificando una variedad de diseños y motivos de estampados y grabados, facilitando su posterior aplicación en las pieles
- Desarrollar las actividades según los procedimientos establecidos, y cumpliendo las normas de prevención de riesgos laborales y medioambientales aplicables.

5. Diseñar grabados o estampados de aplicación en pieles, obteniendo simulaciones de los mismos, utilizando aplicaciones informáticas específicas.

- 5.1 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.
 - 5.2 Definir el procedimiento y la organización del trabajo requerido, seleccionando los equipos y accesorios necesarios a partir del esquema artístico.
 - 5.3 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.
 - 5.4 Diseñar grabados (hueco o relieve) de aplicación en pieles, teniendo en cuenta, tipo de piel, acabado previsto, máquina de grabar, dimensiones y tipo de producto final.
 - 5.5 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.
 - 5.6 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.
 - 5.7 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.
- Desarrollar las actividades según los procedimientos establecidos, y cumpliendo las normas de prevención de riesgos laborales y medioambientales aplicables.

6. Controlar la ejecución de las muestras del grabado o estampado de pieles, cumpliendo las especificaciones técnicas y estéticas del producto.

- 6.1 Selección de pieles requeridas en la elaboración de la muestra o prototipo, cumpliendo las especificaciones técnicas y normas de calidad previstas.



- 6.2 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.
 - 6.3 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.
 - 6.4 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.
- Desarrollar las actividades según los procedimientos establecidos, y cumpliendo las normas de prevención de riesgos laborales y medioambientales aplicables.

7. Planificar la elaboración de productos de piel acabada, definiendo el nivel de industrialización y las posibilidades de comercialización.

- 6.1 Definir el producto de piel acabada según el grado de industrialización requerido en su fabricación, comparándolo con otro similar disponible en la empresa.
- 6.2 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.
- 6.3 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.
- 6.4 Diseñar el plan estratégico de comercialización, a partir de la comparación con el producto estandarizado y otros disponibles en la empresa.
- 6.5 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.

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 UC1245_3: Realizar el diseño técnico de colecciones de pieles. Estos conocimientos se presentan agrupados a partir de las actividades profesionales principales que aparecen en cursiva y negrita:

1. Tendencias de moda influyentes en el sector de acabado de pieles, utilizando distinta fuentes de información.

- Documentación técnica específica aplicable a tratamiento de tendencias de moda en acabado de pieles.
 - Tendencias de moda.
 - Fuentes de información: graficas y digitales.
 - Ferias nacionales e internacionales del sector.
 - Hemerotecas, videotecas y revistas especializadas.
 - Prospectivas de mercados nacionales e internacionales.
 - Archivo de tendencias de la empresa.
- Determinación de tendencias socio-culturales de aplicación al sector del acabado de pieles.



- Observación de las fuentes de información.
- Distinción y análisis de tendencias de moda.
- Diferencias estéticas y emocionales de los posibles consumidores.
- Tendencias procedentes de ferias nacionales e internacionales.
- Definición del perfil socioeconómico de los consumidores a partir de estudio de mercado nacional y/o internacional.
 - Condicionantes de los consumidores: segmentos de población, temporada, morfología, función social y de uso.
 - Condicionantes socioeconómicos: calidad-precio y criterios estéticos.
 - Vigilancia de prospectiva actualizada del sector.

2. Transferencia de tendencias de actualidad que resulten competitivas en el diseño colecciones de pieles.

- Documentación técnica específica de transferencia de tendencias colecciones de pieles.
 - Fichas técnicas de diseño.
 - Tendencias de moda definidas.
 - Diseños creativos.
 - Archivos de diseños de la empresa.
- Determinación de limitaciones del diseño creativo al diseño de colecciones de estampados y grabados o acabados de pieles.
 - Definición del campo de aplicación: industria, interiorismo, moda, entre otras.
 - Sectores de población al que va dirigido.
 - Aspectos morfológicos y antropométricos considerados.
 - Aspectos estéticos, tecnológicos y económicos.
 - Tendencias de la moda, temporada, utilidad, entre otros.
- Elaboración de propuesta técnica en la adaptación de estampados y grabado de pieles.
 - Tratamiento de líneas de diseños o modelos.
 - Análisis de la forma y técnicas de representación.
 - Adaptación de formas, composición y síntesis de la imagen.
 - Aplicaciones industriales del tratamiento de imagen.

3. Elaboración de cartas de colores para diferentes diseños de colecciones de pieles.

- Documentación técnica específica aplicable a la elaboración de cartas de colores para diseños de colecciones de pieles.
 - Cartas generales de colores (pantone).
 - Pre-Fichas técnicas de diseño y producción.
 - Colorteca actualizada según tendencias de moda.
 - Muestrario de matices y tonalidades de los colores a partir de tendencias de modas.
 - Procedimientos de la empresa.
- Gestión del color en su aplicación a colecciones de pieles acabadas.
 - El color en la colección: tipos y mezclas.
 - Colores gráficos a partir de normas internacionales.
 - Teoría del color. Síntesis aditiva y sustractiva del color.
 - Factores que afectan a la percepción del color.
 - Medición e igualación del color en las pieles..
- Procedimientos de extracción de colores según diseño de colecciones de pieles.
 - Combinación de forma armónica de los colores, según tendencias de moda.
 - Armonías y mezclas no equilibradas.



- Muestras de matices y tonalidades a partir de colores de tendencias logrando efectos sobre las pieles.
- Muestrarios de materiales: combinación de forma armónica de los colores.
- Elaboración de cartas de colores.
- Obtención de la colección completa de un mismo diseño con cambios de colores que puedan ser competitivos.

4. Desarrollo de esquemas o bocetos de diseño técnico de aplicación en grabado o estampación de pieles, a partir de diseños creativos, requerimientos de la empresa o del cliente y tendencias de moda.

- Documentación técnica específica de preparación de esquemas de diseño técnico de grabados o estampados de pieles.
 - Fichas técnicas de diseños.
 - Colorteca actualizada según tendencias de moda.
 - Muestrario de matices y tonalidades de colores.
 - Archivos de diseños de la empresa.
 - Procedimientos de la empresa
- Adaptación de bocetos creativos a diseño técnico de grabados o estampados de pieles.
 - Configuración de dibujos.
 - Obtención de gama de motivos requeridos.
 - Desglose de motivos a partir de la asignación de colores.
- Elaboración de esquemas o bocetos de diseño técnico de grabados o estampados de pieles.
 - Planteamiento de esquemas de motivos de las pieles requeridas.
 - Especificaciones técnicas de las pieles.
 - Aplicación de programas de representación de grabados y estampados.
 - Fichas técnicas de producto e imagen: estilo, color, tipo de piel, especificaciones de producto entre otros.

5. Diseño del grabado o estampado de aplicación en pieles, obteniendo simulaciones de los mismos, utilizando aplicaciones informáticas específicas.

- Documentación técnica específica de diseño técnico del grabado o estampado de aplicación en pieles
 - Fichas técnicas de diseños de grabados y estampados.
 - Tendencias de moda definidas.
 - Esquemas de diseños técnicos.
 - Muestrario de matices y tonalidades de colores.
 - Archivos de diseños de la empresa.
 - Fichas técnicas de producción.
 - Procedimientos de la empresa.
 - Archivos de diseños de la empresa.
- Simulación de grabados y estampados de pieles a partir de diseños técnicos.
 - Plantear esquemas de motivos diferentes para pieles.
 - Representación de los motivos y coloridos de los esquemas originales considerando tendencias de moda.
 - Procedimiento de definición a partir de especificaciones técnicas: tipos de pieles, grabado (hueco y relieve), estampado, efectos especiales entre otros.
 - Simulación tridimensional del grabado o estampado diseñado.



- Generación de diferentes combinaciones de colores en la simulación, aplicando las tendencias detectadas.
- Visualización en pantalla o por periférico el haz y el envés de las pieles grabadas y estampadas.
- Obtención de las mallas o bastidores por color.
- Fichas técnicas del producto e imagen del diseño: detalles e información para su desarrollo.

6. Control de la ejecución de las muestras del grabado o estampado de pieles, cumpliendo las especificaciones técnicas y estéticas del producto.

- Documentación técnica específica de la ejecución de la muestra del grabado o estampado de pieles.
 - Fichas técnicas de producción de muestras.
 - Diseños técnico inicial.
 - Listado de maquinaria disponible.
 - Procedimientos de la empresa.
- Determinación de la elaboración de la muestra del grabado o estampado de pieles
 - Utilización de la ficha técnica de producción y diseño técnico inicial.
 - Selección de las cantidades de las materias primas.
 - Adaptación del diseño original al comportamiento de las materias primas, en función de las máquinas disponibles.
 - Ajuste de los esquemas de las muestras a partir de las pieles y maquinaria disponible.
 - Elaboración de muestras de grabado o estampado de pieles.
 - Control de parámetros del proceso previsto.
 - Comprobación que la muestra cumple las especificaciones técnicas requeridas.

7. Planificación de la elaboración de productos de piel acabada, definiendo el nivel de industrialización y las posibilidades de comercialización.

- Documentación técnica específica de la planificación de fabricación de productos de piel acabada.
 - Fichas técnicas de producción de pieles acabadas.
 - Diseños técnico inicial.
 - Listado de maquinaria disponible.
 - Escandallos de productos.
 - Manual de calidad.
 - Proceso de fabricación.
 - Materiales que intervienen en el proceso.
 - Métodos de trabajo.
 - Fichas de seguimiento y control.
 - Programación de la producción.
 - Manual de procedimientos de la empresa.
- Proceso de planificación y comercialización del producto en pieles acabadas.
 - Estudio y segmentación de mercados, nuevas ideas y productos.
 - Definición del producto, aspectos técnicos y de diseño.
 - Relación del producto diseñado con las máquinas y equipos necesarios.
 - Valoración de posibilidades de fabricación.
- Procedimiento de definición de fabricación del nuevas pieles acabadas.
 - Cualidades del producto, recursos de elaboración.



- Aplicación de modificaciones a la realidad productiva de la empresa,
- Comparación del nuevo producto con los estándares.
- Pautas para lograr un producto similar al estándar.

Saberes comunes que dan soporte a las actividades profesionales de esta unidad de competencia

- Documentación técnica general aplicable al diseño de colecciones de pieles. Diseños creativos y técnicos
 - Métodos de trabajo.
 - Esquema de los procedimientos de tejeduría.
 - Fichas técnicas de producción.
 - Manual procedimiento de la empresa.
 - Procedimientos de trabajo establecidos por la empresa.
- Equipos y máquinas de acabados, grabados, estampados y efectos especiales.
 - Tipos, características y aplicaciones.
 - Máquinas escala ensayo o industrial.
 - Máquina estampado: por rodillos o alteras, serigrafías convencionales, laser de CO₂, HF, entre otros.
 - Máquina grabados; prensas hidráulicas, placas entre otros.
 - Productos para los acabados y/o estampados: tintas de serigrafía convencionales, tintas de sublimación, entre otras.
- Equipos y herramientas específicas de diseño de estampado y grabado de pieles.
 - Programas específicos de diseño de pieles
 - Equipos informáticos y programas específicos de diseño.
 - Manejo de periféricos y simulación.
- Normas de calidad específicas en las colecciones de pieles.
 - Especificaciones para el control de calidad.
 - Pautas de control.
 - Tolerancias, características a controlar.
 - Criterios de aceptación.
 - Útiles de medida y comprobación.
- Normas de prevención de riesgos laborales y medioambientales aplicables en el sector de curtidos.
 - Cumplimiento de la normativa vigente a su nivel.
 - Mantenimiento de los equipos de protecciones individuales y colectivas.
 - Uso y manejo adecuado de los EPI.
 - Localización y manejo de los dispositivos de seguridad activa en las máquinas utilizadas.
 - Posibles riesgos en el puesto de trabajo.

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:

1. En relación con la empresa deberá:
 - 1.1 Demostrar interés y compromiso por la empresa así como por el conocimiento amplio de la organización y sus procesos.
 - 1.2 Comprender el sistema organizacional del trabajo y su proceso productivo.



- 1.3 Percibir el impacto y las implicaciones de decisiones y actividades en otras partes de la empresa.
 - 1.4 Habituar al ritmo de trabajo de la empresa y a sus cambios.
 - 1.5 Demostrar flexibilidad para afrontar diferentes situaciones de trabajo y sus cambios.
 - 1.6 Actuar con rapidez en situaciones problemáticas y no limitarse a esperar.
 - 1.7 Gestionar el tiempo de trabajo (incluye aspectos como cumplir plazos establecidos, priorización de tareas, etc.).
 - 1.8 Gestionar la información y de los recursos materiales y monetarios.
 - 1.9 Establecer objetivos de producción y hacer readaptaciones
2. En relación con las personas deberá:
- 2.1 Utilizar la “asertividad”, la empatía, la sociabilidad y el respeto en el trato con las personas.
 - 2.2 Coordinarse y colaborar con los miembros del equipo y con otros trabajadores y profesionales.
 - 2.3 Compartir los objetivos de producción y la responsabilidad de trabajo, así como asumir responsabilidades y decisiones.
 - 2.4 Dar, compartir y recibir información con el equipo de trabajo.
 - 2.5 Comunicarse eficazmente, de forma clara y concisa, con las personas adecuadas en cada momento, respetando los canales establecidos en la organización.
 - 2.6 Saber escuchar mejoras y dificultades valorando las aportaciones realizadas.
 - 2.7 Ayudar a desarrollar las habilidades, aptitudes y capacidades profesionales de los subordinados y colaboradores a través de la motivación.
 - 2.8 Asignar tareas a las personas adecuadas para efectuar el trabajo y planificar su seguimiento.
 - 2.9 Moderar las discusiones, las situaciones críticas y los procesos de negociación.
3. En relación con los clientes/usuarios deberá:
- 3.1 Comunicarse eficazmente con los clientes/usuarios con el fin de conseguir su satisfacción y, por otro lado, cumplir las estrategias y objetivos empresariales marcados sobre ellos.
 - 3.2 Causar buena impresión en los otros y mantener esa impresión a lo largo del tiempo.
 - 3.3 Orientar al cliente demostrando interés y preocupación por atender satisfactoriamente sus necesidades.

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 UC1245_3: Realizar el diseño técnico de colecciones de pieles, 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 realizar el diseño técnico de un grabado con hueco y relieve, y un estampado con dos colores de aplicación en pieles, a partir de diseños creativos sencillos, teniendo en cuenta las tendencias de moda, asegurando su viabilidad, según las especificaciones e instrucciones proporcionadas, haciendo cumplir las normas de prevención de riesgos laborales y medio ambientales aplicables. Esta situación comprenderá al menos las siguientes actividades:

1. Efectuar el diseño técnico de un grabado con hueco y relieve de aplicación en pieles, a partir del diseño creativo.
2. Efectuar el diseño técnico de un estampado con dos colores, de aplicación en pieles, a partir del diseño creativo.
3. Valorar las muestras o simulaciones de grabado y estampado, comprobando la viabilidad del diseño técnico.
4. Cumplimentar la documentación generada en el procedimiento.

Condiciones adicionales:

- Se dispondrá de los equipos, material y documentación requeridos para el desarrollo de la situación profesional de evaluación.
- Se valorará la competencia de respuesta a las contingencias, generando una incidencia durante el proceso.
- Se asignará un tiempo total para que la persona candidata demuestre su competencia en condiciones de estrés profesional.

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

Con el objeto de optimizar la validez y fiabilidad del resultado de la evaluación, esta Guía incluye unos criterios de evaluación integrados y, por tanto, reducidos en número. 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 esta evaluación, los criterios se especifican en el cuadro siguiente:

<i>Criterios de mérito</i>	<i>Indicadores, escalas y umbrales de desempeño competente</i>
<i>Obtención del diseño técnico de un grabado con hueco y relieve de aplicación en pieles, a partir del diseño creativo.</i>	<ul style="list-style-type: none">- Utilización de la información técnica proporcionada.- Cumplimiento de las instrucciones recibidas.- Comprobación de la adecuación del diseño creativo.- Configuración de los motivos del diseño y desglose por hueco, relieve o efectos especiales.- Verificación del ajuste de la combinación de las posiciones de las placas en negativo.- Verificación del esquema o boceto original del diseño técnico del grabado.- Representación simple del esquema original.- Determinación de los parámetros del grabado.- Adaptación del diseño a las características de la máquina, tendencias de moda, disposición de placas de la colección, rectificando y mejorando el dibujo original.- Visualización en pantalla o por periférico el haz y el envés de la muestra o simulación tridimensional de la piel grabada.- Comprobación de aspectos estéticos, tecnológicos, funcionales, entre otros, según requerimientos. <p>- <i>El umbral de desempeño competente está explicitado en la Escala A.</i></p>

<p><i>Obtención del diseño técnico de un estampado con dos colores, de aplicación en pieles, a partir del diseño creativo.</i></p>	<ul style="list-style-type: none">- Utilización de la información técnica proporcionada.- Cumplimiento de las instrucciones recibidas.- Comprobación de la adecuación del diseño creativo.- Configuración de los motivos del diseño y desglose por colores.- Verificación del ajuste de la combinación de colores armonizando tonos y matices.- Verificación del esquema o boceto original del diseño técnico del estampado en pieles.- Representación simple del esquema original.- Determinación de los parámetros del estampado en pieles.- Visualización en pantalla o por periférico el haz y el envés de la muestra o simulación tridimensional del estampado en pieles.- Adaptación del diseño a las características de la máquina, tendencias de moda, disposición de colores de la colección, rectificando y mejorando el dibujo original. <p><i>El umbral de desempeño competente está explicitado en la Escala B.</i></p>
<p><i>Valoración de las muestras o simulaciones de grabado y estampado, comprobando la viabilidad del diseño técnico.</i></p>	<ul style="list-style-type: none">- Utilización de la información técnica proporcionada.- Cumplimiento de las instrucciones recibidas.- Comprobación de la selección de las pieles utilizadas a ensayos y muestrarios.- Comprobación del ajuste de los esquemas de las muestras o prototipos.- Comprobación de las muestras o simulación teniendo en cuenta los límites del proceso industrial.- Comprobación del comportamiento de las materias primas respecto a especificaciones técnicas y diseño original.- Cumplimiento de las variables estéticas en la muestra o simulación, según disponibilidad tecnológica.- Determinación en su caso, de las modificaciones en el proceso o en la definición de los parámetros de fabricación. <p><i>El umbral de desempeño competente está explicitado en la escala C.</i></p>
<p><i>Cumplimentación de la documentación generada en el procedimiento.</i></p>	<ul style="list-style-type: none">- Utilización de la información técnica proporcionada.- Cumplimiento de las instrucciones recibidas.- Registro de datos del diseño técnico de las pieles requeridas en su producción.- Registro de datos de la producción con las especificaciones técnicas de las pieles- Actualización de datos en soporte físico o digital.- Clasificación y archivo de la documentación técnica.- Actualización y mantenimiento del archivo.



	<p><i>El umbral de desempeño competente requiere el cumplimiento total, de los indicadores, de este criterio en todas las actividades.</i></p>
<p><i>Cumplimiento de las normas de prevención de riesgos laborales y medio ambientales aplicables en el sector de curtidos.</i></p>	<ul style="list-style-type: none">- Utilización de los equipos de protección individual específicos y medios de seguridad aplicables.- Mantenimiento de la limpieza y el orden de la zona de trabajo.- Respeto de las señalizaciones de seguridad.- Respeto de las instrucciones de uso de los equipos de protección. <p><i>El umbral de desempeño competente requiere el cumplimiento total de este criterio en todas las actividades.</i></p>



Escala A

5	<p><i>Se obtienen correctamente las características del diseño técnico de un grabado con hueco y relieve de aplicación en pieles, a partir del diseño creativo, utilizando la información técnica proporcionada, configurando todos los motivos requeridos y desglose por moldes negativos, proponiendo adecuadamente las posibles modificaciones de los mismos, armonizando tonos y matices, logrando perfectamente esquemas o bocetos originales, ajustados todas las condiciones de producción en función del tipo de máquina disponible, comprobando acertadamente aspectos estéticos, tecnológicos, funcionales, entre otros, según requerimientos.</i></p>
4	<p><i>Se obtienen las características del diseño técnico de un grabado con hueco y relieve de aplicación en pieles, a partir del diseño creativo, utilizando la información técnica proporcionada, configurando los motivos requeridos y desglose por moldes negativos, proponiendo las posibles modificaciones de los mismos, armonizando tonos y matices, logrando esquemas o bocetos originales, ajustados las condiciones de producción en función del tipo de máquina disponible, comprobando acertadamente aspectos estéticos, tecnológicos, funcionales, entre otros, según requerimientos.</i></p>
3	<p><i>Se obtienen las características básicas del diseño técnico de un grabado con hueco y relieve de aplicación en pieles, a partir del diseño creativo, utilizando la información técnica proporcionada, configurando algunos de los motivos requeridos y desglose por moldes negativos, proponiendo parcialmente las posibles modificaciones de los mismos, armonizando tonos y matices, logrando suficientes esquemas o bocetos originales, ajustados parte de las condiciones de producción en función del tipo de máquina disponible, comprobando sin rigor aspectos estéticos, tecnológicos, funcionales, entre otros, según requerimientos.</i></p>
2	<p><i>Se obtienen parcialmente las características de un grabado con hueco y relieve de aplicación en pieles, a partir del diseño creativo, no teniendo en cuenta la información técnica proporcionada, configurando mínimamente los motivos requeridos y desglose por moldes negativos, no proponiendo modificaciones de los mismos, ni armonizando tonos y matices, logrando sin rigor esquemas o bocetos originales, no considerando las condiciones de producción en función del tipo de máquina disponible, incumpliendo los aspectos estéticos, tecnológicos, funcionales, entre otros, según requerimientos.</i></p>
1	<p><i>Se obtienen erróneamente las características del diseño técnico de un grabado con hueco y relieve de aplicación en pieles, a partir del diseño creativo, no utilizando la información técnica proporcionada, configurando sin rigor los motivos requeridos y desglose por moldes negativos, logrando equivocadamente esquemas o bocetos originales, incumpliendo los aspectos estéticos, tecnológicos, funcionales, entre otros, según requerimientos.</i></p>

Nota: el umbral de desempeño competente corresponde a la descripción establecida en el número 4 de la escala.

Escala B

5	<p><i>Se obtienen correctamente las características del diseño técnico de un estampado con dos colores, de aplicación en pieles, a partir del diseño creativo, utilizando la información técnica proporcionada, configurando todos los motivos requeridos y desglose por colores, proponiendo adecuadamente las posibles modificaciones de los mismos, armonizando tonos y matices, logrando perfectamente esquemas o bocetos originales, ajustados todas las condiciones de producción en función del tipo de urdidor y máquina disponible, comprobando acertadamente aspectos estéticos, tecnológicos, funcionales, entre otros, según requerimientos.</i></p>
4	<p><i>Se obtienen las características del diseño técnico de un estampado con dos colores, de aplicación en pieles, a partir del diseño creativo, utilizando la información técnica proporcionada, configurando los motivos requeridos y desglose por colores, proponiendo las posibles modificaciones de los mismos, armonizando tonos y matices, logrando esquemas o bocetos originales, ajustados las condiciones de producción en función del tipo de urdidor y máquina disponible, comprobando aspectos estéticos, tecnológicos, funcionales, entre otros, según requerimientos.</i></p>
3	<p><i>Se obtienen las características básicas del diseño técnico de un estampado con dos colores, de aplicación en pieles, a partir del diseño creativo, utilizando la información técnica proporcionada, configurando algunos de los motivos requeridos y desglose por colores, proponiendo parcialmente las posibles modificaciones de los mismos, armonizando tonos y matices, logrando suficientes esquemas o bocetos originales, ajustados parte de las condiciones de producción en función del tipo de urdidor y de máquina disponible, comprobando sin rigor aspectos estéticos, tecnológicos, funcionales, entre otros, según requerimientos.</i></p>
2	<p><i>Se obtienen parcialmente las características del diseño técnico de un estampado con dos colores, de aplicación en pieles, a partir del diseño creativo, no teniendo en cuenta la información técnica proporcionada, configurando mínimamente los motivos requeridos y desglose por colores, no proponiendo modificaciones de los mismos, ni armonizando tonos y matices, logrando sin rigor esquemas o bocetos originales, no considerando las condiciones de producción en función del tipo de urdidor y de máquina disponible, incumpliendo los aspectos estéticos, tecnológicos, funcionales, entre otros, según requerimientos.</i></p>
1	<p><i>Se obtienen erróneamente las características de un estampado con dos colores, de aplicación en pieles, a partir del diseño creativo, no utilizando la información técnica proporcionada, configurando sin rigor los motivos requeridos y desglose por colores, logrando equivocadamente esquemas o bocetos originales, incumpliendo los aspectos estéticos, tecnológicos, funcionales, entre otros, según requerimientos.</i></p>

Nota: el umbral de desempeño competente corresponde a la descripción establecida en el número 4 de la escala.

Escala C

5	<p><i>Las muestras o simulaciones de grabado y estampado en pieles, se han valorado correctamente, a partir de la información técnica proporcionada, comprobando minuciosamente el ajuste de los esquemas, teniendo en cuenta perfectamente los límites del proceso industrial, las materias primas respecto a especificaciones técnicas y diseño original, cumpliendo totalmente las variables estéticas según disponibilidad tecnológica y determinando en su caso, con rigor las modificaciones requeridas en el proceso o de los parámetros de fabricación, haciendo viable íntegramente el diseño técnico.</i></p>
4	<p><i>Las muestras o simulaciones de grabado y estampado en pieles se han valorado a partir de la información técnica proporcionada, comprobando el ajuste de los esquemas, teniendo en cuenta los límites del proceso industrial, las materias primas respecto a especificaciones técnicas y diseño original, cumpliendo las variables estéticas según disponibilidad tecnológica y determinando en su caso, las modificaciones requeridas en el proceso o de los parámetros de fabricación, haciendo viable el diseño técnico.</i></p>
3	<p><i>Las muestras o simulaciones de grabado y estampado en pieles se han valorado parcialmente, utilizando poco la información técnica proporcionada, comprobando en parte el ajuste de los esquemas, teniendo en cuenta escasamente los límites del proceso industrial, las materias primas respecto a especificaciones técnicas y diseño original, cumpliendo insuficientemente las variables estéticas según disponibilidad tecnológica y no determinando en su caso, las modificaciones requeridas en el proceso o de los parámetros de fabricación, haciendo mínimamente viable el diseño técnico.</i></p>
2	<p><i>Las muestras o simulaciones de grabado y estampado en pieles se han valorado con dificultad, no utilizando la información técnica proporcionada, comprobando en parte el ajuste de los esquemas, teniendo en cuenta mínimamente los límites del proceso industrial, las materias primas respecto a especificaciones técnicas y diseño original, incumpliendo las variables estéticas según disponibilidad tecnológica y no haciendo viable el diseño técnico.</i></p>
1	<p><i>Las muestras o simulaciones de grabado y estampado en pieles se han valorado erróneamente, desconociendo la información técnica proporcionada, no considerando los límites del proceso industrial, las materias primas respecto a especificaciones técnicas y diseño original, ni cumpliendo las variables estéticas según disponibilidad tecnológica.</i></p>

Nota: el umbral de desempeño competente corresponde a la descripción establecida en el número 4 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

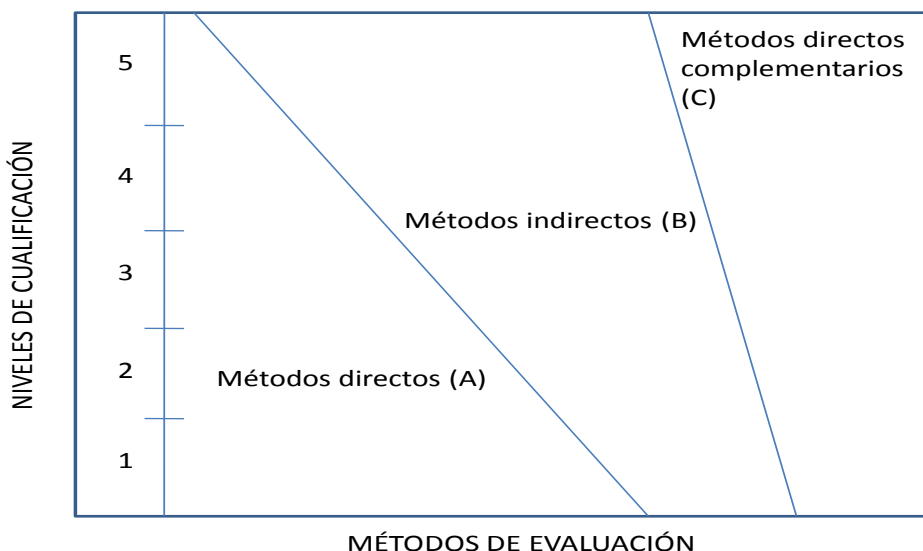


competencia, características personales de la persona candidata y evidencias de competencia indirectas aportadas por la misma.

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:

- a) **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 un candidato de bajo nivel cultural al que se le aprecien dificultades de expresión escrita. 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 no formal, en el diseño técnico de colecciones de pieles, se le someterá, al menos, a una prueba profesional de evaluación y a una entrevista profesional



estructurada sobre la dimensión relacionada con el “saber” y “saber estar” de la competencia profesional.

- 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/a 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 3. En este nivel tiene cierta importancia el dominio de destrezas manuales, ya que hay que realizar acabados de pieles por lo que 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. Ésta, se planteará sobre un contexto reducido que permita optimizar la observación de competencias, minimizando los medios materiales y el tiempo necesario para su realización, cumpliéndose 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.

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.