



PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN Y ACREDITACIÓN DE LAS COMPETENCIAS PROFESIONALES

CUESTIONARIO DE AUTOEVALUACIÓN PARA LAS TRABAJADORAS Y TRABAJADORES

UNIDAD DE COMPETENCIA “UC2673_2: Elaborar diseños de tatuaje”

LEA ATENTAMENTE LAS INSTRUCCIONES

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

Su resultado servirá solamente para ayudarle, **ORIENTÁNDOLE** en qué medida posee la competencia profesional de la “UC2673_2: Elaborar diseños de tatuaje”.

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

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

INSTRUCCIONES CUMPLIMENTACIÓN DEL CUESTIONARIO:

Las actividades profesionales aparecen ordenadas en bloques desde el número 1 en adelante. Cada uno de los bloques agrupa una serie de actividades más simples (subactividades) numeradas con 1.1., 1.2.,..., en adelante.

Lea atentamente la actividad profesional con que comienza cada bloque y a continuación las subactividades que agrupa. Marque con una cruz, en los cuadrados disponibles, el indicador de autoevaluación que considere más ajustado a su grado de dominio de cada una de ellas. Dichos indicadores son los siguientes:

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

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.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
1.1: Revisar las fuentes documentales (archivos, catálogos, revistas, libros, medios audiovisuales, portafolios, redes sociales, entre otros) 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.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.2: Obtener la cesión de los derechos de autor para la utilización de la información obtenida, en su caso, teniendo en cuenta el tipo de protección de estos derechos indicado en cada obra.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.3: Registrar la información sobre las tendencias artísticas históricas y actuales en el dibujo de diseños de tatuaje 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).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.4: Mantener 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.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

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).	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
2.1: Atender 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).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.2: Mostrar 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.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.3: Explicar 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.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.4: Aportar 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.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.5: Registrar 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.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

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).	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
3.1: Preguntar 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.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.2: Desarrollar 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.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.3: Proyectar 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.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.4: Revisar 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.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.5: Obtener 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.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

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).	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
4.1: Preguntar los elementos lineales, formas, texturas, degradados, volúmenes, tonos y contrastes a incluir en el diseño en gris y negro 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.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.2: Desarrollar el croquis tridimensional del diseño en gris y negro 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.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.3: Obtener el diseño en gris y negro 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.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.4: Revisar el diseño en gris y negro obtenido 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.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.5: Obtener 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.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

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).	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
5.1: Preguntar los elementos lineales, formas, texturas, contrastes y coloración a incluir en el diseño a color 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.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5.2: Desarrollar el croquis tridimensional del diseño a color, 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.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5.3: Obtener el diseño a color 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.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5.4: Integrar la mezcla de colores primarios, secundarios, terciarios y complementarios 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.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5.5: Revisar el diseño a color 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.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5.6: Obtener 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.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

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).	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
6.1: Preguntar los elementos de realismo 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 indique las formas y proporciones elegidas, así como la zona anatómica de su implantación, entre otros datos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6.2: Desarrollar el croquis tridimensional del diseño realista, 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.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6.3: Obtener el diseño realista 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.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6.4: Revisar el diseño realista 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.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6.5: Obtener 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.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

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).	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
7.1: Preguntar 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.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7.2: Desarrollar 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.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7.3: Obtener 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.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7.4: Revisar 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.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7.5: Obtener 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.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>