



PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN Y ACREDITACIÓN DE LAS COMPETENCIAS PROFESIONALES

CUESTIONARIO DE AUTOEVALUACIÓN PARA LAS TRABAJADORAS Y TRABAJADORES

ESTÁNDAR DE COMPETENCIAS PROFESIONALES “ECP0696_3: Desarrollar proyectos de productos gráficos”

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 3/2018, de 5 de diciembre, de Protección de Datos Personales y garantía de los derechos digitales.

Su resultado servirá solamente para ayudarle, **ORIENTÁNDOLE** en qué medida posee la competencia profesional del "ECP0696_3: Desarrollar proyectos de productos gráficos".

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.

<i>1: Determinar los requisitos del cliente relativos al proyecto de producto gráfico recogidos en el informe registro, teniendo en cuenta el estudio de necesidades.</i>	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
1.1: Establecer el tipo de producto gráfico a desarrollar: comunicación, editorial, envase y embalaje, y el número de ejemplares o de reproducciones; claramente con el cliente en función de los objetivos y las condiciones económicas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.2: Establecer las características del producto final con el cliente concretando los soportes sobre los que está prevista su utilización y los requerimientos técnicos y presupuestarios, en función del soporte o soportes sobre los que utilizará: impresión, ordenador, tablet o smartphone, ebook u otros.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.3: Valorar los datos sobre el cliente que efectúa el encargo determinando la gama de productos, el tipo de servicios ofertados y la imagen corporativa: logotipo, colores corporativos, manual y normas de identidad corporativa de su empresa.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.4: Describir los datos sobre el público objetivo, indicando: nivel socio-económico, edad, sexo, hábitos, actitudes y motivaciones; estudios de mercado y breve valoración de la competencia.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.5: Concretar los textos, ilustraciones o imágenes con el cliente determinando los que se aportan y los que se deben crear.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



1: Determinar los requisitos del cliente relativos al proyecto de producto gráfico reuniéndolos en el informe registro, teniendo en cuenta el estudio de necesidades.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
1.6: Especificar los colores del producto gráfico con el cliente utilizando muestras, medidas colorimétricas o referencias de fabricantes.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.7: Acordar con el cliente los requisitos de información mínimos, contemplando según el tipo de producto: etiquetado, código de barras, composición y fecha de caducidad o cualquier otro que establezca la normativa aplicable.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.8: Registrar las características del producto a contener por el envase y/o embalaje a diseñar, en su caso, teniendo en cuenta la naturaleza, estado físico, soporte, tamaño, forma y toxicidad, indicando las características del marcaje a realizar.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.9: Revisar con el cliente el informe registro comprobando que se dispone de toda la información y especificaciones necesarias para el desarrollo del proyecto, incluyendo, además, bocetos, croquis y muestras de cualquier otra información gráfica aportada por el cliente.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

2: Determinar las características técnicas según el tipo de producto gráfico, de comunicación, editorial, envase o embalaje, con objeto de definir las instrucciones para la realización.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
2.1: Seleccionar el tipo de soporte o dispositivo de visualización, el software requerido, el número de tintas y los sistemas de impresión, a utilizar ajustándose a los objetivos, a las limitaciones presupuestarias y a la calidad del trabajo deseada.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.2: Determinar los formatos asegurándose que son compatibles con el tipo de soporte y el sistema de impresión elegido.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.3: Establecer las condiciones de corte, hendido y plegado, considerando los requerimientos del producto y el espesor y dimensiones del soporte.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.4: Elegir los acabados en función de las condiciones de uso y las	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



2: Determinar las características técnicas según el tipo de producto gráfico, de comunicación, editorial, envase o embalaje, con objeto de definir las instrucciones para la realización.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
características del proceso, acordándolos con el cliente.				
2.5: Determinar la distribución de elementos o las condiciones de compaginación en función del tipo de producto gráfico, el soporte final la línea editorial y las condiciones técnicas y económicas del proceso.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.6: Seleccionar tintas, soportes y acabados teniendo en cuenta requisitos legales, sanitarios, medioambientales, condiciones de uso y peligrosidad.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.7: Establecer los factores estructurales en el diseño de envases/embalajes atendiendo a las necesidades de resistencia, hermeticidad, cierre, inviolabilidad, dispensación, ergonomía, versatilidad y protección contra la falsificación y otros.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.8: Recoger las instrucciones relativas a las características técnicas del producto por escrito y de forma breve y clara.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

3: Dibujar los esbozos del producto gráfico a diseñar teniendo en cuenta las características y parámetros técnicos y estéticos del mismo para su posterior desarrollo.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
3.1: Establecer el formato del producto gráfico a diseñar buscando su adecuación al objetivo determinado con el cliente y al sistema de distribución o de impresión elegido.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.2: Distribuir los elementos gráficos armónicamente respetando el espacio-formato en la composición.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.3: Dibujar los objetos aplicando las técnicas de representación y la normalización, y manteniendo la proporción de los objetos representados, mediante programas específicos o a mano alzada.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.4: Ejecutar las líneas de los esbozos de una sola vez con trazos limpios y	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



3: Dibujar los esbozos del producto gráfico a diseñar teniendo en cuenta las características y parámetros técnicos y estéticos del mismo para su posterior desarrollo.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
uniformes.				
3.5: Ejecutar los espesores de líneas teniendo presente las normas y los efectos deseados.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.6: Aplicar las sombras y difuminados considerando las limitaciones del sistema de impresión o de salida.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

4: Desarrollar los bocetos del producto gráfico aplicando los principios básicos del diseño para dar respuesta a las necesidades planteadas por el cliente.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
4.1: Preparar los bocetos partiendo de los parámetros establecidos en los esbozos previos y las necesidades planteadas para el producto gráfico a diseñar.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.2: Estructurar el diseño del boceto aplicando los principios de asociación psicológica, proximidad, semejanza, continuidad y simetría material y cultural y respetando en su composición los principios de proporción, equilibrio, referencia, simetría, armonía, tensión y ritmo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.3: Integrar los elementos técnicos que configuran el boceto aplicando la síntesis visual para conjugar ideas y materiales.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.4: Desarrollar el mensaje de la gráfica del boceto aplicando el discurso visual, buscando la comprensión y la sencillez en las ideas subyacentes y potenciando elementos innovadores, de información cultural y/o contextual que favorezcan el impacto visual.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.5: Componer los elementos del boceto respetando los principios de proporción, equilibrio, referencia, simetría, armonía, tensión y ritmo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.6: Colorear el boceto aplicando la teoría del color, respetando las condiciones de legibilidad, los principios de armonía, contraste, saturación y proporción inversa.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



4: Desarrollar los bocetos del producto gráfico aplicando los principios básicos del diseño para dar respuesta a las necesidades planteadas por el cliente.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
4.7: Disponer los textos teniendo en cuenta las condiciones ergonómicas, hábitos de lectura y lógica visual: jerarquización, coherencia y significado.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.8: Testar el diseño desarrollado en el boceto comprobando que es apto para la reproducción.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

5: Elaborar el presupuesto del producto gráfico a partir de las características técnicas, los plazos de entrega y las condiciones del mercado.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
5.1: Solicitar el presupuesto de impresión especificando todas las características del producto gráfico tales como: plazos de entrega, tamaño, número de imágenes y color, tipo de pruebas y formatos de entrega.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5.2: Solicitar el presupuesto de postimpresión indicando plazos de entrega, número de pliegos, tipo de encuadernación, manipulados, peliculados y empaquetado.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5.3: Especificar los estándares gráficos en el presupuesto atendiendo a las características del proyecto y al tipo de producto gráfico diseñado.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5.4: Elaborar el presupuesto de creación aplicando las tarifas de honorarios recomendadas por las asociaciones profesionales, las condiciones de mercado y las tarifas de la empresa del diseñador.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5.5: Elaborar el presupuesto considerando los costes de creación, fabricación, distribución y los derechos de propiedad intelectual y patentes o licencias.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>