



PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN Y ACREDITACIÓN DE LAS COMPETENCIAS PROFESIONALES

CUESTIONARIO DE AUTOEVALUACIÓN PARA LAS TRABAJADORAS Y TRABAJADORES

ESTÁNDAR DE COMPETENCIAS PROFESIONALES “ECP1521_3: Transformar materiales textiles y no textiles para su aplicación en la realización de vestuario para el espectáculo”

LEA ATENTAMENTE LAS INSTRUCCIONES

Conteste a este cuestionario de **FORMA SINCERA**. La información recogida en él tiene **CARÁCTER RESERVADO**, al estar protegida por lo dispuesto en la Ley Orgánica 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 "ECP1521_3: Transformar materiales textiles y no textiles para su aplicación en la realización de vestuario para el espectáculo".

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

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

INSTRUCCIONES CUMPLIMENTACIÓN DEL CUESTIONARIO:

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: Obtener estructuras y texturas, con materiales textiles y no textiles, para lograr los elementos planteados en el diseño de vestuario para el espectáculo.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
1.1: Localizar la ubicación de las estructuras y texturas en los trajes, a partir de la observación de los diseños que componen el vestuario para el espectáculo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.2: Seleccionar el material y la técnica de ejecución de la estructura y texturas, teniendo en cuenta el uso y destino del traje en el espacio escénico.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.3: Analizar las estructuras de vestuario para el espectáculo utilizadas en otros espectáculos u otras representaciones, teniendo en cuenta su funcionalidad y resultado estético, para reproducir su técnica de ejecución y adaptarla o mejorarla en el proyecto de realización de vestuario para el espectáculo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.4: Obtener las texturas y efectos de volumen, a partir de distintos materiales y técnicas para lograr el efecto planteado en el diseño.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.5: Forrar o acabar la estructura seleccionada, seleccionando la técnica más adecuada a las necesidades del traje para que cumpla con los requerimientos del diseño del vestuario para el espectáculo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.6: Experimentar los nuevos materiales y técnicas para mejorar la eficacia de las estructuras y texturas, teniendo en cuenta la seguridad en su manipulación y su funcionalidad.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

1: Obtener estructuras y texturas, con materiales textiles y no textiles, para lograr los elementos planteados en el diseño de vestuario para el espectáculo.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
1.7: Comprobar la funcionalidad de las estructuras y texturas creadas, durante las pruebas a los intérpretes y en los ensayos, garantizando que se pueden realizar movimientos específicos y la seguridad de sus anclajes, a fin de ejecutar su adaptación y posibles correcciones, en su caso.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

2: Supervisar y, en su caso, teñir tejidos, pieles, fibras, trajes, entre otros materiales, con criterios de calidad y seguridad, para lograr la fidelidad al color previsto en el diseño de vestuario para el espectáculo.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
2.1: Prever el proceso de tintura manual aplicado en trajes y tejidos, pieles, fibras, entre otros materiales y los procedimientos que hay que seguir: fases de tintura y tipo de colorante, diagrama temperatura-tiempo, entre otros, a partir del reconocimiento de las técnicas y materiales que intervienen en el proyecto de vestuario para el espectáculo para obtener el color previsto en el diseño.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.2: Obtener las pruebas de tintura manual en muestras, aplicando las técnicas y procedimientos necesarios para lograr los tonos y efectos de color propuestos en el diseño.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.3: Seleccionar las muestras obtenidas, conforme al diseño del vestuario para el espectáculo, con el objetivo de aplicarlas definitivamente al traje y sus complementos, teniendo en cuenta el comportamiento del material, su uso y su visibilidad en el espectáculo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.4: Organizar las muestras y los resultados de las pruebas de tintura manual de los distintos materiales, para establecer los procesos necesarios, así como para realizar cálculos de disoluciones y dosificación de productos químicos, archivando la información generada para incorporar en el cuaderno de vestuario para el espectáculo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.5: Preparar los baños tintóreos, seleccionando los equipos, útiles y productos químicos y colorantes de tintura manual, a partir de la interpretación de la ficha técnica, siguiendo el protocolo de disolución y etiquetado y de acuerdo al protocolo sobre prevención de riesgos laborales y protección medioambiental.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

2: Supervisar y, en su caso, teñir tejidos, pieles, fibras, trajes, entre otros materiales, con criterios de calidad y seguridad, para lograr la fidelidad al color previsto en el diseño de vestuario para el espectáculo.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
2.6: Introducir los distintos materiales en los baños tintóreos, previamente preparados, asegurando la absorción y fijación regular del color, cumpliendo el protocolo sobre prevención de riesgos laborales y protección medioambiental, documentando los procesos en el cuaderno de vestuario para el espectáculo, a fin de facilitar su mantenimiento y eventual reproducción.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.7: Almacenar los productos, manipulándolos con los equipos de protección individual (EPI) específico, criterios de caducidad, orden de consumo, y protección medioambiental, minimizando los recursos y gestionando los residuos para facilitar su reutilización.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

3: Supervisar y, en su caso, aplicar pintura textil y otras técnicas de estampación, con criterios de calidad, para lograr el efecto requerido en el diseño del vestuario para el espectáculo.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
3.1: Elegir la técnica y el material, de acuerdo con la intención del diseño y las condiciones de exhibición del traje en escena con la revisión del figurinista.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.2: Gestionar las técnicas de impresión y la aplicación de nuevas tecnologías, seleccionando la más adecuada a los requerimientos de las necesidades de la producción de vestuario para el espectáculo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.3: Transformar los estampados o dibujos del tejido, aplicando la pintura seleccionada, adecuándose al proyecto de vestuario.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.4: Obtener o adquirir las plantillas, pantallas y vectoriales, física y/o digitalmente, a partir de la reproducción del dibujo del figurín o de la documentación aportada junto con el diseño para el espectáculo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.5: Utilizar las técnicas y productos de pintura textil, de acuerdo a la documentación técnica, atendiendo al protocolo sobre prevención de riesgos laborales y protección.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

3: Supervisar y, en su caso, aplicar pintura textil y otras técnicas de estampación, con criterios de calidad, para lograr el efecto requerido en el diseño del vestuario para el espectáculo.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
3.6: Almacenar los productos, manipulándolos con los equipos de protección individual (EPI) específico, con criterios de caducidad, orden de consumo, gestión de residuos y protección medioambiental.				
3.7: Archivar la documentación generada en el proceso de aplicación de pintura textil y otras técnicas de estampación, adjuntándola al cuaderno de vestuario para el espectáculo, con el fin de facilitar el mantenimiento, la restauración o reproducción del vestuario para el espectáculo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

4: Supervisar y, en su caso, aplicar materiales no textiles en los trajes, garantizando que se aplican los procesos de acuerdo con los criterios estéticos y de durabilidad establecidos, para lograr los efectos marcados en el diseño del vestuario para el espectáculo.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
4.1: Seleccionar la técnica, teniendo en cuenta las condiciones de visibilidad y de exhibición de los trajes en la escena y de acuerdo con el diseño del vestuario para el espectáculo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.2: Aplicar las técnicas, siguiendo las instrucciones de manipulación para lograr el efecto artístico que se busca en el diseño del vestuario para el espectáculo, documentando los procesos en el cuaderno de vestuario.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.3: Aplicar los materiales no textiles, según las normas de manipulación de los productos y teniendo en cuenta el plan de gestión de residuos para evitar riesgos personales y medioambientales.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.4: Experimentar los diversos materiales para lograr los efectos artísticos planteados en el diseño del vestuario para el espectáculo, teniendo en cuenta su mantenimiento y durabilidad.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.5: Obtener los moldes y el modelado de diversos materiales, logrando los efectos estéticos previstos en el proyecto de vestuario para el espectáculo, para conseguir los volúmenes y texturas deseados y su incorporación al traje.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



5: Supervisar y, en su caso, aplicar técnicas de ambientación y envejecimiento de prendas o materiales, bajo la supervisión del departamento de vestuario para el espectáculo, a fin de lograr los efectos requeridos en el proyecto de vestuario para el espectáculo.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
5.1: Seleccionar la técnica de envejecimiento, a partir del requerimiento del diseño del vestuario para el espectáculo y la puesta en escena, comprobando su eficacia antes de su aplicación al traje.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5.2: Seleccionar las herramientas, materiales y utensilios (cepillos de alambre, tijeras, lijas, ceras, jabones, pigmentos y colas, entre otros), a partir de la técnica de aplicación y de acuerdo con los requerimientos del diseño del vestuario para el espectáculo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5.3: Aplicar las técnicas de envejecimiento por deterioro de las partes visibles del traje, comprobando la durabilidad del vestuario durante el tiempo previsto de explotación, atendiendo al protocolo sobre prevención de riesgos laborales y protección medioambiental, documentando las técnicas aplicadas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>