PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN Y ACREDITACIÓN DE LAS COMPETENCIAS PROFESIONALES

CUESTIONARIO DE AUTOEVALUACIÓN PARA LAS TRABAJADORAS Y TRABAJADORES

ESTÁNDAR DE COMPETENCIAS PROFESIONALES "ECP2821_2: Definir prendas y artículos de peletería"

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 "ECP2821_2: Definir prendas y artículos de peletería".

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: Preparar partes de un patrón base, según medidas y características, reconociendo cada una de estas partes, a fin de poder realizar una prenda o artículo de peletería.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
1.1: Reconocer las partes de un patrón base, según medidas, características y formas (cuello, bajo cuello, mangas, espalda, costados, delanteros), planteando la disposición y consumo de pieles, a fin de que sirva como soporte para el modelo de la prenda a realizar, para plantear arreglos y transformaciones y las modificaciones que se precisen.	☐	☐	☐	☐
1.2: Tomar las medidas de la clientela (contorno de pecho, espalda, encuentro, hombro, contorno de cadera, altura de pinza de pecho, entre otras), localizándolas en el lugar específico a fin de trazar el patrón base.	☐	☐	☐	☐
1.3: Definir el patrón base, dándole forma, teniendo en cuenta tipos de cuellos, altura de sisa, vuelo, estructura, holgura, hechura, acabados, estilo, entalles, pliegues, tipos de manga, canesú, entre otros.	☐	☐	☐	☐
1.4: Plasmar las medidas, formas y cualidades particulares del modelo en papel cartón, utilizando reglas de patronaje, cinta métrica y lápiz.	☐	☐	☐	☐
1.5: Trazar las partes de un patrón (cuello, bajo cuello, mangas, espalda, costados, delanteros, entre otras), haciendo muescas o señales para encajar las piezas.	☐	☐	☐	☐
1.6: Cortar las piezas del patrón se cortan, utilizando tijeras de patronista.	☐	☐	☐	☐

1: Preparar partes de un patrón base, según medidas y características, reconociendo cada una de estas partes, a fin de poder realizar una prenda o artículo de peletería.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
1.7: Tratar los residuos generados en la preparación del patrón base, reciclándolos, reutilizándolos o reparándolos, según el plan de producción y gestión de residuos de la empresa.	☐	☐	☐	☐

2: Marcar el patrón base en tela de fieltro, utilizando tiza, bolígrafo, entre otros, para confeccionar el prototipo del modelo.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
2.1: Elaborar el prototipo del modelo (toile), en tela de fieltro, a fin de visualizar el modelo y las formas creadas en el patrón base, observando donde se precisan modificaciones o rectificaciones.	☐	☐	☐	☐
2.2: Utilizar la tela de fieltro en la confección del prototipo base, teniendo en cuenta que no se deshilacha, admite costura de máquina peletera, es ligera, no se deforma y su caída se asemeja a la de la piel, a diferencia de otras materias primas.	☐	☐	☐	☐
2.3: Marcar la tela de fieltro, con tiza, bolígrafo, entre otros, señalando las piezas realizadas previamente en papel cartón.	☐	☐	☐	☐
2.4: Cortar las piezas del prototipo, utilizando tijeras.	☐	☐	☐	☐
2.5: Montar el prototipo, cosiendo las piezas con máquina peletera.	☐	☐	☐	☐
2.6: Probar el prototipo, cosiendo a mano las vistas delanteras, bajos de cuerpo y mangas, cuellos, corchetes, botones, bolsillos, hombreras, entre otros.	☐	☐	☐	☐
2.7: Probar el prototipo, en la clientela o maniquí, examinándolo detenidamente, a fin de determinar las posibles modificaciones que son necesarias, tanto de patrón como de modelo, utilizando tiza y/o alfileres para señalar posibles defectos o rectificaciones a realizar.	☐	☐	☐	☐
2.8: Tratar los residuos generados en la elaboración del prototipo, reciclándolos, reutilizándolos o reparándolos, según el plan de producción y gestión de residuos de la empresa.	☐	☐	☐	☐

3: Determinar los acabados de la piel, adaptándolos al patrón base, a fin de obtener un modelo nuevo.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
3.1: Planificar el modelo, teniendo en cuenta la oferta de pieles disponible en las casas de subastas, posibilidades de tratamientos de curtición y, las nuevas técnicas de confección.	☐	☐	☐	☐
3.2: Preparar la compra de pieles en casas de subastas, según modelos a realizar, interpretando el sistema de clasificación de las casas de subastas y las fichas técnicas.	☐	☐	☐	☐
3.3: Decidir los tratamientos y acabados que necesitan las pieles adquiridas en crudo, teniendo en cuenta el modelo planificado para las prendas a confeccionar.	☐	☐	☐	☐
3.4: Enviar las pieles adquiridas en crudo en las casas de subastas por el peletero a la curtidora, para poder ser manipuladas, indicándole los tratamientos y acabados que precisan (rasado, despinzado, degradé, teñido de colores, estampado, napado, anteado, troquelado, punta blanca, decolorado, entre otros).	☐	☐	☐	☐
3.5: Posicionar las pieles curtidas en el tablero sobre las piezas del patrón, cambiándolas de posición, a fin de buscar su mejor expresión (tonalidad, brillo, elegancia, entre otras), determinar el consumo de materiales, técnica a utilizar en la confección y ensamblaje, establecer acabados, complementos y fornituras (forros, botones, corchetes, broches, entre otros) más adecuados al modelo original.	☐	☐	☐	☐
3.6: Aplicar las nuevas técnicas de confección (Airgallon, Fox on Frabric, Tiles, Windows, Degradé, Up/Down, entre otras), permitiendo el desarrollo de nuevas ideas, texturas, soluciones (exceso de volumen, peso de la piel, clasicismo, entre otras), a fin de otorgar valor a un material con múltiples usos.	☐	☐	☐	☐
3.7: Planificar los complementos y accesorios a utilizar en la confección de una prenda de piel (botones, corchetes, forros, entre otros), teniendo en cuenta el modelo original.	☐	☐	☐	☐
3.8: Combinar la piel con otros materiales naturales (telas de seda en gabardinas, punto, lana, entre otros), teniendo en cuenta, precio de adquisición de la piel, posibilidades de contraste, acceder a una clientela más joven, elaborar una prenda más económica, cambio climático (no se necesitan prendas de tanto abrigo), tipo de arreglo o transformación, entre otras.	☐	☐	☐	☐

3: Determinar los acabados de la piel, adaptándolos al patrón base, a fin de obtener un modelo nuevo.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
3.9: Posicionar los forros, telas de gabardina, entretelas, guatas, bolsillos, entre otros, sobre el patrón, marcándolos con tiza o boli, a fin de ensamblarlos posteriormente con la piel.	☐	☐	☐	☐
3.10: Analizar las tendencias actuales y estilos de moda, identificando las nuevas técnicas de peletería, a fin de poderlas aplicar en las prendas a confeccionar.	☐	☐	☐	☐