

Estándar de competencias profesionales

Elaborar diseños de tatuaje

Familia Profesional	Imagen Personal
Nivel	2
Código	ECP2673_2
Estado	BOE
Publicación	RD 543/2023

Competencia profesional

Elementos de la competencia

EC1 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.

IC1.1 Las fuentes documentales (archivos, catálogos, revistas, libros, medios audiovisuales, portafolios, redes sociales, entre otros) se revisan 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.

IC1.2 La cesión de los derechos de autor para la utilización de la información obtenida, en su caso, se obtiene teniendo en cuenta el tipo de protección de estos derechos indicado en cada obra.

IC1.3 La información sobre las tendencias artísticas históricas y actuales en el dibujo de diseños de tatuaje se registra 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).

IC1.4 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.

EC2 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).

IC2.1 La persona usuaria se atiende 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).

IC2.2 Las diferentes opciones de estilo para el dibujo del diseño del tatuaje se muestran (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.

IC2.3 El método para el dibujo del diseño del tatuaje (dibujo manual y/o mediante aplicaciones informáticas) se explica a la persona usuaria, indicando el más adecuado según las características del estilo de tatuaje seleccionado.

IC2.4 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.

IC2.5 La información obtenida sobre el asesoramiento para la selección del estilo se registra en la ficha de la clientela para la implantación del tatuaje o su posterior utilización en caso necesario.

EC3 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).

IC3.1 Los elementos lineales y geométricos a incluir en el diseño se preguntan 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.

IC3.2 El croquis del diseño se desarrolla 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.

IC3.3 Las perspectivas de forma tridimensional se proyectan, 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.

IC3.4 El diseño lineal y geométrico obtenido se revisa 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.

IC3.5 El diseño final del tatuaje a tamaño real se obtiene 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.

EC4 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).

IC4.1 Los elementos lineales, formas, texturas, degradados, volúmenes, tonos y contrastes a incluir en el diseño en gris y negro se preguntan 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.

IC4.2 El croquis tridimensional del diseño en gris y negro se desarrolla 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.

IC4.3 El diseño en gris y negro se obtiene 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.

IC4.4 El diseño en gris y negro obtenido se revisa 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.

IC4.5 El diseño final del tatuaje a tamaño real se obtiene 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.

EC5 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).

IC5.1 Los elementos lineales, formas, texturas, contrastes y coloración a incluir en el diseño a color se preguntan 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.

IC5.2 El croquis tridimensional del diseño a color se desarrolla, 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.

IC5.3 El diseño a color se obtiene 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.

IC5.4 La mezcla de colores primarios, secundarios, terciarios y complementarios se integra 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.

IC5.5 El diseño a color obtenido se revisa 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.

IC5.6 El diseño final del tatuaje a tamaño real se obtiene 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.

EC6 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).

IC6.1 Los elementos de realismo a incluir en el diseño se preguntan 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.

IC6.2 El croquis tridimensional del diseño realista se desarrolla, 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.

IC6.3 El diseño realista se obtiene 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.

IC6.4 El diseño realista obtenido se revisa 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.

IC6.5 El diseño final del tatuaje a tamaño real se obtiene 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.

EC7 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).

IC7.1 Los elementos de los diferentes estilos de tatuaje a incluir en el diseño combinado se preguntan 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.

IC7.2 El croquis tridimensional del diseño combinado se desarrolla, 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.

IC7.3 El diseño combinado se obtiene 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.

IC7.4 El diseño combinado obtenido se revisa 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.

IC7.5 El diseño final del tatuaje a tamaño real se obtiene 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.

Contexto profesional

Ámbito profesional

Sectores productivos

Ocupaciones y puestos de trabajo relevantes

Medios de producción

Material para el dibujo de diseños de tatuaje: barras de grafito, carboncillo, pastel, lápices de grafito de distinta dureza, lápices de colores y acuarelables, ceras blandas, rotuladores, tintas, acuarelas, témperas, gouache, acrílicos, difuminos, pinceles, paletas para pintura, plumas, blocs de dibujo para el diseño, tableros de dibujo, máquinas de perspectiva, reglas en T, reglas graduadas, compás, plantillas, flexicurva, entre otros. Cámaras de fotografía y vídeo. Equipos informáticos (ordenadores personales, tabletas, teléfonos inteligentes, entre otros). Aplicaciones informáticas para el registro de información y atención a las personas usuarias. Aplicaciones digitales para el dibujo de diseños de tatuaje. Aplicaciones informáticas de realidad aumentada de aplicación al tatuaje.

Información utilizada o generada

Normativa relativa a protección medioambiental y a la planificación de la actividad preventiva Normativa de protección de datos de carácter personal. Disposiciones mínimas de seguridad y salud en lugares de trabajo relativa a ergonomía, "higiene industrial", señalización, entre otros. Normativa referente a los derechos de autor. Bibliografía técnica especializada sobre referencias de estilos de tatuaje. Bibliografía sobre dibujo técnico y artístico. Revistas profesionales. Portafolios del tatuador. Protocolos para la elaboración de dibujo-apuntes, croquis, bocetos y diseños. Registro de información sobre tendencias en el diseño de tatuajes. Diseños de tatuajes lineales y geométricos, en gris y negro, a color y realistas. Fichas de la clientela.