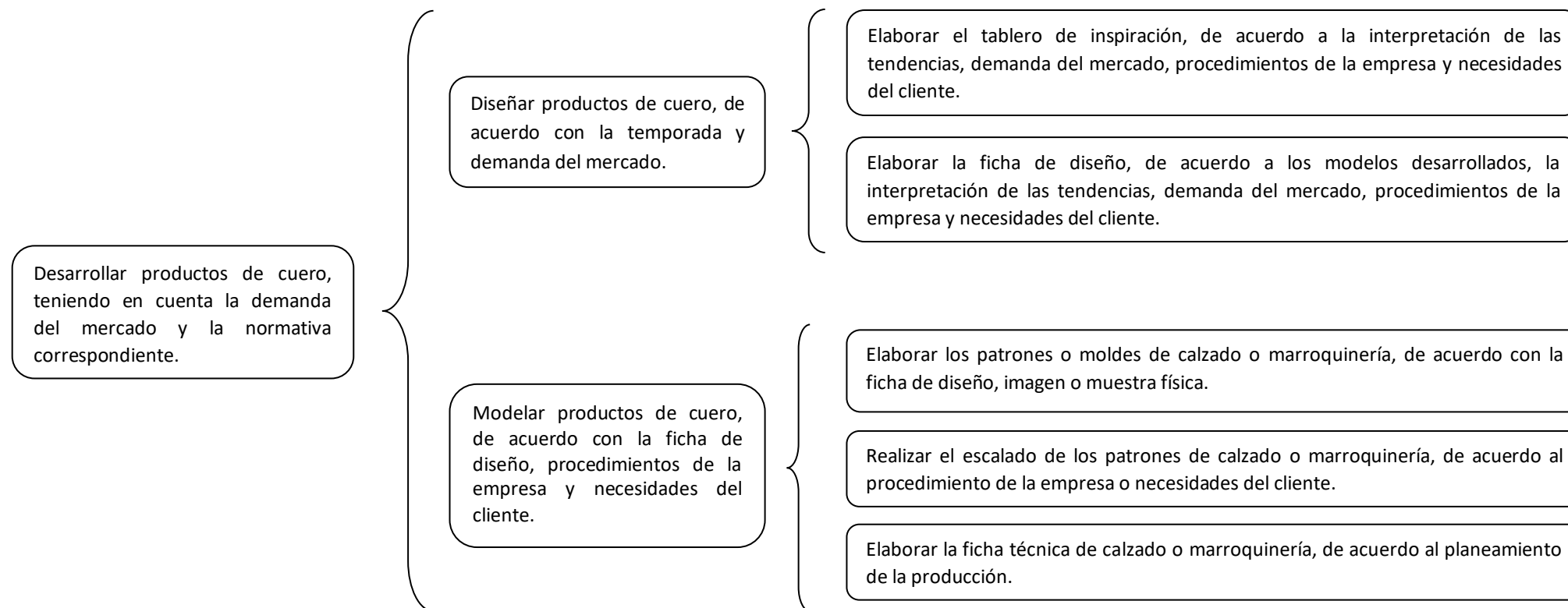


MAPA FUNCIONAL DEL PERFIL OCUPACIONAL DE DESARROLLO DE PRODUCTOS DE CUERO¹



¹ Productos de cuero como zapatos y artículos de marroquinería.

PERFIL OCUPACIONAL DE DESARROLLO DE PRODUCTOS DE CUERO

Sector:	Familia Productiva:	División:	Código:	Versión:	Aprobación:	Vigencia:
INDUSTRIAS MANUFACTURERAS (C)	Industria Textil, Confección y del Cuero (07)	Fabricación de productos de cuero y productos conexos (15)	C0715003	01	30/12/2019	5 años

Competencia General:	Desarrollar productos de cuero, teniendo en cuenta la demanda del mercado y la normativa correspondiente.
-----------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------

Unidad de Competencia 1:	Diseñar productos de cuero, de acuerdo con la temporada y demanda del mercado.		
Código U.C.:	C0715003-1	Nivel de Competencia:	2

Elemento de Competencia	Elemento de Competencia
Elaborar el tablero de inspiración, de acuerdo a la interpretación de las tendencias, demanda del mercado, procedimientos de la empresa y necesidades del cliente.	Elaborar la ficha de diseño, de acuerdo a los modelos desarrollados, la interpretación de las tendencias, demanda del mercado, procedimientos de la empresa y necesidades del cliente.
Crterios de Desempeño	Crterios de Desempeño
<ol style="list-style-type: none"> 1. Emplea la indumentaria de trabajo y equipo de protección personal, de acuerdo a las actividades a realizar. 2. Recopila y selecciona fotos, gráficos o publicaciones de modelos y tendencias, de acuerdo al producto a desarrollar, temporada, perfil del consumidor y el segmento dirigido. 3. Selecciona los materiales² y características³ para el diseño, de acuerdo al perfil del consumidor y el segmento dirigido. 4. Organiza los elementos seleccionados en el panel⁴, según tendencia, perfil del consumidor, estilo de la marca, empresa o cliente. 5. Elige tipologías⁵ a trabajar, de acuerdo al perfil del consumidor, procedimientos de la empresa o cliente. 6. Verifica la compatibilidad de los materiales de forma visual o uniendo las partes, considerando el perfil del consumidor y el segmento dirigido. 7. Ubica los elementos en el panel, pizarra, cartulina o digitalmente, de manera legible, visible y entendible. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Selecciona los materiales a utilizar para el desarrollo de la ficha de diseño, de acuerdo al método a emplear (digital o manual). 2. Traza siluetas dándole forma, volumen, cortes⁶ y detalles, teniendo en cuenta la tendencia y temporada. 3. Combina los colores de los materiales considerando el tablero de inspiración, tendencia y temporada. 4. Asigna colores al boceto para el desarrollo del producto, de acuerdo a la combinación de colores elegida. 5. Selecciona las ilustraciones diseñadas de acuerdo al panel desarrollado, tendencias y temporada. 6. Organiza los bocetos y los materiales seleccionados del tablero, en el formato de ficha de diseño, especificando detalles del modelo. 7. Presenta, sustenta y de ser el caso ajusta la ficha de diseño elaborada, para su aprobación según los procedimientos de la empresa o cliente.
Evidencias de Desempeño/producto	Evidencias de Desempeño/producto
Tablero de inspiración elaborado con: <ul style="list-style-type: none"> • Formas, colores y cortes definidos. • Coherencia con el concepto a desarrollar. 	<ul style="list-style-type: none"> • Materiales seleccionados de acuerdo al método de diseño a emplear. • Bocetos del producto realizados, de acuerdo a la tendencia y temporada. • Combinación de colores de materiales definidos para la producción y asignados en el

² Componentes que conforman el producto a diseñar, tales como: cuero, accesorios, piso, horma, entre otros.

³ Formas, texturas o colores.

⁴ Pizarra, tablero o formato que sirve para agrupar elementos seleccionados.

⁵ Línea del producto (calzado, bolsos, entre otros artículos de marroquinería).

⁶ A las piezas de cuero, textiles u otros materiales.

<ul style="list-style-type: none"> • Modelos definidos. • Muestras de materiales recopilados. • Muestras categorizadas. 	<ul style="list-style-type: none"> • boceto. • Pruebas de materiales realizadas. • Ilustraciones del producto realizados. • Portafolio de colección elaborado. • Ficha de diseño elaborada, revisada y aprobada.
Evidencias de Conocimiento	Evidencias de Conocimiento
<ul style="list-style-type: none"> • Manejo de internet y fuentes. • Marcas de productos y consumidores. • Tipos y comportamientos de cueros, textiles y otros materiales. • Desarrollo de conceptos de procesos creativos. • Confección de calzado o marroquinería a nivel básico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Manejo de software de ilustración. • Técnicas de dibujo. • Tipos de materiales, de siluetas y de cortes. • Manejo de presentaciones. • Elaboración de ficha de diseño.

Contexto de Desempeño Laboral				
Instalaciones	Equipamiento	Equipo personal	Insumos / Materiales	Información / Formatos
<ul style="list-style-type: none"> • Área de 15 m² con acceso a internet. 	<p>Equipos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Computadora con software de ilustración. • Impresora. • Tableta grafica digital. <p>Herramientas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tablero de dibujo. • Pizarra o corcho. • Yunque. • Tijeras. • Cuchilla de corte. • Juego de reglas. • Punzón. • Horma. <p>Instrumentos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regla milimétrica. • Cinta métrica. • Escalímetro. • Cinta de zapatero. <p>Mobiliario:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mesa de 1.20 x 90 cm. • Escritorio 	<ul style="list-style-type: none"> • Guardapolvo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Plumones. • Revistas. • Hojas. • Tajador. • Borrador. • Lápiz de colores. • Cartulina dúplex. • Sobres manila. • Limpia tipos. • Goma. • Cinta adhesiva. • Chinchas. • Muestra de hilos. • Muestra de cuero. • Alfileres. • Aguja. • Tiza. • Maniquí. 	<ul style="list-style-type: none"> • Revistas de moda. • Libros de moda. • Catálogos. • Ficha de diseño.

Competencias Básica ⁸	Competencias Genéricas ²
<p><u>Habilidades básicas</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Lectura. • Aritmética. • Capacidad de escuchar. • Habilidad de expresión. <p><u>Aptitudes analíticas</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Pensar creativamente. • Capacidad para solucionar problemas. • Visualización. • Capacidad de aprendizaje. <p><u>Cualidades personales</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Responsabilidad. • Sociabilidad. 	<p><u>Gestión de recursos</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Distribuye el tiempo. • Organización de recursos. <p><u>Relaciones interpersonales</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Sabe trabajar en equipo. • Sirve a los clientes. • Ejerce liderazgo. <p><u>Gestión de la información</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Organiza y mantiene la información. <p><u>Tecnología</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Selecciona tecnología. • Aplica tecnología a la tarea.

⁸ Basada en las categorizaciones y tipos que figuran en el Informe SCANS: Secretary's Commission on Achieving Necessary Skills (1991). What Work Requires of Schools: A SCANS Report for America 2000, The Secretary's Commission on Achieving Necessary Skills. Washington D.C.: U.S. Department of Labor. Recuperado de <http://wdr.doleta.gov/SCANS/whatwork/whatwork.pdf>

Unidad de Competencia 2:	Modelar productos de cuero, de acuerdo con la ficha de diseño, procedimientos de la empresa y necesidades del cliente.		
Código U.C.:	C0715003-2	Nivel de Competencia:	2

Elemento de Competencia	Elemento de Competencia	Elemento de Competencia
Elaborar los patrones o moldes de calzado o marroquinería, de acuerdo con la ficha de diseño, imagen o muestra física.	Realizar el escalado de los patrones de calzado o marroquinería, de acuerdo al procedimiento de la empresa o necesidades del cliente.	Elaborar la ficha técnica de calzado o marroquinería, de acuerdo al planeamiento de la producción.
Criterios de Desempeño	Criterios de Desempeño	Criterios de Desempeño
<ol style="list-style-type: none"> Habilita el espacio de trabajo, de acuerdo a las actividades a realizar y procedimientos de la empresa. Selecciona materiales, insumos y herramientas, de acuerdo a la ficha de diseño propuesto, imagen o muestra física, de acuerdo a los procedimientos de la empresa. Elabora la ficha de modelaje, tomando en cuenta el diseño propuesto, imagen o muestra física, de acuerdo a los procedimientos de la empresa y requerimientos del cliente. <p>En caso de calzado:</p> <ol style="list-style-type: none"> Verifica las medidas básicas de la horma de acuerdo a las especificaciones de la ficha de diseño. Obtiene el perfil plano de la horma: <ul style="list-style-type: none"> Forra la horma de acuerdo a la ficha de modelaje. Señala los puntos de referencia en la horma forrada. Extrae el trazado y lo lleva al plano (cara externa y cara interna). Marca las diferencias de la camisa o cara internas y externas Realiza la prueba de ajuste del patrón base. Diseña el patrón en forma digital o manualmente, de acuerdo a la ficha de modelaje. <ul style="list-style-type: none"> Traza las líneas básicas del diseño. Define el diseño. Señala los márgenes de armado. Desglosa las piezas del patrón. Entrega el sobre de modelaje detallando las costuras a realizar. 	<ol style="list-style-type: none"> Verifica el patrón base, herramientas y la cantidad de piezas de acuerdo al patrón. <p>En caso el escalado se realice manualmente</p> <ol style="list-style-type: none"> Identifica la orientación y medida de proporción de cada pieza a escalar. Posiciona la orientación de todas las piezas, de acuerdo al patrón. Escala las tallas o seria las piezas (aumentar o disminuir medidas), de acuerdo al patrón. Recorta las piezas del seriado, de acuerdo al avance del seriado. Verifica las medidas y características del producto escalado. Pega y corta los patrones de seriado en cartón rígido o lata de ser el caso. <p>En caso el escalado se realice con pantógrafo</p> <ol style="list-style-type: none"> Prepara todas las piezas del modelo en material fibra o cartón rígido. Fija las piezas en el tablero de pantógrafo, de acuerdo al sentido de crecimiento. Proporciona las medidas del patrón en las reglas del pantógrafo. Seria las piezas operando el pantógrafo. <p>En caso el escalado se realice digitalmente</p> <ol style="list-style-type: none"> Digitaliza las piezas, de acuerdo a la orientación del escalado. 	<ol style="list-style-type: none"> Identifica la cantidad de piezas y su tipo de material, tomando en cuenta los patrones/moldes del diseño o modelo. Calcula el consumo de materiales, tomando en cuenta los patrones/moldes del modelo desarrollado. Selecciona el formato de ficha técnica, de acuerdo a los procedimientos de la empresa. Selecciona insumos y materiales, considerando el formato de la ficha técnica a elaborar. Dibuja o pega la imagen del producto en el formato de ficha técnica, de acuerdo al modelo proyectado. Describe las especificaciones del producto; considerando los materiales e insumos a emplear y el planeamiento de producción. Indica los procesos de elaboración del producto, de acuerdo al diseño. Indica los accesorios del producto, de acuerdo al diseño. Indica el sistema de fabricación, de acuerdo al planeamiento de la producción.

<p>En caso de marroquinería</p> <p>11. Verifica la simetría del patrón del molde, trazando líneas verticales y horizontales.</p> <p>12. Dibuja el modelo en la cartulina de acuerdo al diseño.</p> <p>13. Desglosa las piezas (dibuja cada pieza que conforma el modelo) de acuerdo al diseño.</p> <p>14. Aumenta el tamaño de cada pieza desglosada según el diseño (doblado, toma de pieza, costura).</p> <p>15. Verifica y rotula la cantidad de piezas, de acuerdo al diseño.</p>	<p>13. Retoca piezas digitalmente, considerando el patrón base.</p> <p>14. Verifica la orientación de crecimiento.</p> <p>15. Fija los parámetros del seriado, de acuerdo a la talla del patrón base y al sistema de escalado.</p> <p>16. Realiza los patrones de seriado de manera digital.</p> <p>17. Imprime y verifica el patrón de escalado, de acuerdo a los parámetros de escalado.</p>	
<p>Evidencias de Desempeño/producto</p>	<p>Evidencias de Desempeño/producto</p>	<p>Evidencias de Desempeño/producto</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Espacio de trabajo ordenado y dispuesto. • Medidas de boceto establecidas y dispuestas. • Materiales, insumos y herramientas habilitados. • Patrón base desarrollado en plano con medidas indicadas. • Piezas desglosadas para el proceso corte. 	<ul style="list-style-type: none"> • Patrón, piezas y herramientas verificadas y dispuestas. <p>Manual:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Piezas seriadas o escaladas, conforme al patrón. • Piezas recortadas y verificadas en proporción a las medidas del patrón. <p>Pantógrafo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Medidas del patrón fijadas en el pantógrafo. • Piezas seriadas con pantógrafo. <p>Digital:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Patrón base ordenado por piezas y dirección de escalado. • Archivo digital con piezas escaneadas. • Parámetros de escalado de acuerdo al sistema elegido. • Archivo digital con serie escalada. 	<p>Ficha técnica conteniendo la siguiente información:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Modelo del calzado o marroquinería pegado o dibujado. • Materiales calculados, descritos o pegados, de acuerdo al modelo desarrollado. • Características de la prenda descritas, de acuerdo al diseño presentado. • Medidas de la prenda o producto. • Máquinas a utilizar en la elaboración del producto de cuero, de acuerdo al diseño. • Procesos de elaboración de la prenda o producto y aplicación de los avíos. • Flujograma de operaciones en las diferentes máquinas.
<p>Evidencias de Conocimiento</p>	<p>Evidencias de Conocimiento</p>	<p>Evidencias de Conocimiento</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Anatomía del pie. • Partes y puntos de referencia de horma. • Trazado de líneas básicas de diseño. • Lectura de diseño. • Sistemas de medida. • Cambreado de cuero. • Procesos y tiempos de producción. • Tipos, uso y manipulación de materiales e insumos para zapatos y artículos de marroquinería. • Patronaje o moldes. • Tipos y uso de herramientas e instrumentos empleados en la elaboración de patrones o moldes. • Técnicas de armado o ensamblado. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tipo y funcionamiento del software de escalado. • Tipos de materiales y herramientas de corte de material. • Sistemas de tallas (punto francés, americano, inglés, entre otros). • Sistemas de medida. • Uso de pantógrafo. • Técnicas de seriado o escalado. • Procedimiento de medidas de patrones. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sistemas de medida. • Tipos, uso y manipulación de materiales e insumos para zapatos y artículos de marroquinería. • Accesorios compatibles con productos de cuero. • Confección de marroquinería a nivel básico. • Lectura e interpretación de simbología en la producción de zapatos y artículos de marroquinería. • Patronaje o moldes. • Procesos de elaboración de zapatos y artículos de marroquinería. • Sistemas de fabricación de zapatos y artículos de marroquinería.

Contexto de Desempeño Laboral				
Instalaciones	Equipamiento	Equipo personal	Insumos / Materiales	Información / Formatos
<ul style="list-style-type: none"> Área 20 m² con Iluminación blanca (calzado) con acceso a internet. Área de 12 m² con iluminación blanca (marroquinería) con acceso a internet. 	<p>Equipos:</p> <ul style="list-style-type: none"> Equipo de cómputo con software para patronaje digital de calzado. Impresora con escáner. Pantógrafo para calzado. Esmeril. <p>Herramientas.</p> <ul style="list-style-type: none"> Tablero dibujo. Tablero de corte. Plancha de zinc. Chaveta. Sentador. Hormas de diferentes modelos y temporadas. Cizalla. Punzón. Picadores. Prensa manual. <p>Mobiliario</p> <ul style="list-style-type: none"> Mesa de corte. Mesa 1.5 m. Archivador o armario. 	<ul style="list-style-type: none"> Guardapolvo Mascarilla. Tapón auditivo. Lentes de protección. 	<ul style="list-style-type: none"> Cartulina. Cartón. Planchas de acrílico para moldes de productos de cuero. Muestras de avíos o accesorios compatibles con cuero. Muestras de plantas para zapatos. Muestras de pieles. Muestras de insumos y materiales para productos de cuero. Microporoso 2 mm. Dunlopillo de 3 mm y 5 mm. Lona. Cartulina dúplex de 350 gr. Bóntex N° 1 y 2. Lápiz. Cinta adhesiva. Regla metálica. Cinta métrica. Cinta de zapatero. Pegamentos diversos. Jebe líquido. Hilo. 	<ul style="list-style-type: none"> Revista. Ficha técnica.

Competencias Básica ⁹	Competencias Genéricas ³
<p><u>Habilidades básicas</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Lectura. • Aritmética. • Capacidad de escuchar. • Habilidad de expresión. <p><u>Aptitudes analíticas</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Pensar creativamente. • Capacidad para solucionar problemas. • Visualización. • Capacidad de aprendizaje. <p><u>Cualidades personales</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Responsabilidad. • Sociabilidad. 	<p><u>Gestión de recursos</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Distribuye el tiempo. • Organización de recursos. <p><u>Relaciones interpersonales</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Sabe trabajar en equipo. • Sirve a los clientes. • Ejerce liderazgo. <p><u>Gestión de la información</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Organiza y mantiene la información. <p><u>Tecnología</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Selecciona tecnología. • Aplica tecnología a la tarea.

⁹ Basada en las categorizaciones y tipos que figuran en el Informe SCANS: Secretary's Commission on Achieving Necessary Skills (1991). What Work Requires of Schools: A SCANS Report for America 2000, The Secretary's Commission on Achieving Necessary Skills. Washington D.C.: U.S. Department of Labor. Recuperado de <http://wdr.doleta.gov/SCANS/whatwork/whatwork.pdf>