

Estándar de Cualificación

Realización de proyectos audiovisuales

Código 0211-20-05-4-01

Versión 01



Diciembre 2021

EMPEZAR

Índice

I. Identificación de la cualificación	6
II. Descripción de las competencias específicas	10
III. Resultados de aprendizaje transversales a todas las competencias específicas	23
IV. Contexto laboral	25
V. Emisión de diploma	27
VI. Glosario de términos	28

Realización de proyectos audiovisuales

0211-20-05-4-01

1

EL MARCO NACIONAL DE CUALIFICACIONES DE LA EDUCACIÓN Y FORMACIÓN TÉCNICA PROFESIONAL DE COSTA RICA

Aprobación

El Marco Nacional de Cualificaciones de la Educación y Formación Técnica Profesional de Costa Rica (MNC-EFTP-CR) fue aprobado en la sesión N° 37- 2016, celebrada por el Consejo Superior de Educación el día 18 de julio del 2016, mediante acuerdo N° 06-37-2016 y actualizado en el acuerdo N° 04-60-2019, según consta en el Decreto Ejecutivo N° 39851-MEP-MTSS, el cual fue publicado el martes 6 de setiembre del 2016 en el Alcance N° 161A de la Gaceta.

En cuanto a su definición, propósito general y componentes, el documento del MNC-EFTP-CR (2019), en su Capítulo III, establece:

- Definición

El Marco Nacional de Cualificaciones de Educación y Formación Técnica Profesional de Costa Rica (MNC-EFTP-CR) es la estructura reconocida nacionalmente, que norma las cualificaciones y las competencias asociadas a partir de un conjunto de criterios técnicos contenidos en los descriptores, con el fin de guiar la formación; clasificar las ocupaciones y puestos para empleo; y facilitar la movilidad de las personas en los diferentes niveles; todo lo anterior de acuerdo con la dinámica del mercado laboral (p.51).

- Propósito general

El MNC-EFTP-CR norma el subsistema de educación y formación técnica profesional, a través de la estandarización de los niveles de formación, descriptores, duración y perfiles de ingreso y egreso de la formación, entre otros. Establece la articulación vertical y horizontal en el sistema educativo costarricense y orienta la atención de la demanda laboral. Además, asocia las cualificaciones con campos de la educación establecidos en la Clasificación Internacional Normalizada de la Educación (CINE-F-2013) y la normativa salarial (p.50).

- Componentes

El MNC-EFTP-CR establece un sistema de nomenclatura de cinco niveles de técnico. Cada nivel de cualificación cuenta con su respectivo descriptor, requisito mínimo de escolaridad para el ingreso, rango de duración del plan de estudios y requisito mínimo de escolaridad para la titulación (p.52).

Realización de proyectos audiovisuales

0211-20-05-4-01

2

Con respecto a los Estándares de cualificación y al Catálogo Nacional de Cualificaciones (CNC) el MNC-EFTP-CR, establece:

Los estándares pueden entenderse como definiciones de lo que una persona debe saber, hacer, ser y convivir para ser considerado competente en un nivel de cualificación. Los estándares describen lo que se debe lograr como resultado del aprendizaje de calidad.

El estándar de cualificación es un documento de carácter oficial aplicable en toda la República de Costa Rica, establece los lineamientos para la formulación y alineación de los planes de estudios y programas de la EFTP, que se desarrollan en las organizaciones educativas.

El Catálogo Nacional de Cualificaciones (CNC) asume la organización por campos de la educación que establece la CINE-F-2013, agregando el Campo de la Oferta Educativa y se subdivide en Campo Profesión y el Campo Cualificación reconocida a nivel nacional e internacional, las cuales son asociadas al Clasificador de Ocupaciones de Costa Rica (COCR) u otros.

La metodología incorpora la Clasificación Internacional Normalizada de la Educación (CINE-F-2013)¹ con el objetivo de codificar las cualificaciones para el Catálogo Nacional de Cualificaciones de EFTP, normalizar la oferta educativa y los indicadores de la estadística de la EFTP en el ámbito nacional e internacional.

El Campo Detallado

Según Clasificación Internacional Normalizada de la Educación, Campos de la Educación y la Formación 2013 (CINE-F 2013)¹ – Descripción de los campos detallados, el campo detallado 0211 Técnicas audiovisuales y producción para medios de comunicación, incluye:

- Animación
- Encuadernación
- Funcionamiento de la cámara
- Composición (impresión)
- Producción de juegos en computador
- Ajustes del computador
- Producción de cine y video

¹ Hace referencia a: Campos de Educación y Capacitación 2013 de la CINE (ISCED-F-2013).

Realización de proyectos audiovisuales

0211-20-05-4-01

3

- Diseño gráfico
- Reproducción gráfica
- Ilustración
- Diseño de medios interactivos
- Técnicas de los medios de comunicación
- Producción multimedia
- Fotografía
- Operaciones de preimpresión
- Impresión, acabado y encuadernado
- Impresión
- Diseño, editorial, acomodo
- Producción de radio y TV
- Producción de música grabada
- Técnicas de sonido
- Tipografía

Inclusiones:

- La edición electrónica y la distribución se incluyen aquí.

Exclusiones:

- Los programas y certificaciones en el uso de aplicaciones de software específicas para la edición electrónica y el desarrollo de sitios web están excluidos de este campo detallado y se incluyen en el campo detallado 0611 «Uso de computadores».
- El estudio del periodismo (redacción y contenido de los mensajes) se excluye de este campo detallado y se incluye en el campo detallado 0321 «Periodismo y reportajes».

Realización de proyectos audiovisuales

0211-20-05-4-01

4

Créditos

Elaboración

- Personas que representan a las organizaciones, instituciones y empresas que participaron en la elaboración del Estándar de Cualificación²

Adolfo Andrade Méndez. Instituto Nacional de Aprendizaje.

Brian Bonilla Álvarez. Fulfierros.

Donovan Camacho Navarro. House of Artists.

Ernesto Valverde Villalobos. Geek-orama.

Gustavo Cosenza Mora. Inventaria.

Gustavo Sánchez Cubero. Centro de Tecnología y Artes Visuales CETAV -Parque La Libertad.

Ifigenia Scorza Agüero. Unión. Asociación Unidad de Rectores de las Universidades Privadas de Costa Rica.

Jason Alvarado Pérez. Instituto Nacional de Aprendizaje.

Karol Solorzano Ugalde. Anónimo.

Marco Antonio Sánchez Mora. UNED.

Mariel Suárez Núñez. Empresa Mariel Suárez Núñez.

Mauricio Rojas Zúñiga. Sinart S.A.

Pamela Fuster Barahona. Imágenes Vivas SRL.

Paulina Pereira Zamora. Instituto Nacional de Aprendizaje.

Santiago Salas Castro. Journey Animation Studio S.A.

Vladimir Fonseca Retana. Vía Digital Studio.

- Personas que representan a las organizaciones, instituciones y empresas que participaron en la validación del Estándar de Cualificación:

Andrés Heidenreich Brenes. Área 51, Producciones Cinematográficas S.A.

Cristian Bonilla Cruz. Universidad Latina de Costa Rica.

Henry Cedeño Bermúdez. Tortuga Music Records.

Patricia Velásquez Guzmán. Productora Tiempo Líquido SRL.

Santiago de Jesús Durán Mora. Chimbo Films.

² Se anexa el listado de organizaciones, instituciones y empresas, informante clave, durante el proceso de elaboración del Estándar de Cualificación.

Realización de proyectos audiovisuales

0211-20-05-4-01

5

- Personas que representan la Instancia de Gestión y Registro de Estándares de Cualificación que asesoraron durante el proceso:

Ginnette Rojas Arias.

Wendy Rodríguez Rodríguez.

Acuerdo de aprobación oficial

El presente Estándar de Cualificación fue aprobado por la Comisión Interinstitucional para la Implementación y Seguimiento del Marco Nacional de Cualificaciones de la Educación y Formación Técnica Profesional de Costa Rica, mediante el Acuerdo N° tres, el día nueve del mes diciembre del año dos mil veintiuno.

Realización de proyectos audiovisuales

0211-20-05-4-01

6

I. Identificación de la cualificación

1

Codificación Cualificación: 0211-20-05-4-01

2

Cualificación (Nombre): Realización de proyectos audiovisuales

3

Nivel de cualificación: Técnico 4

4

Campo Amplio: 02 Artes y Humanidades

5

Campo Específico: 021 Artes

6

Campo Detallado: 0211 Técnicas Audiovisuales y producción de Medios

7

Campo Profesión: 20 Producción audiovisual

8

Campo Cualificación: 05 Producción audiovisual

9

Tiempo de Vigencia del Estándar de Cualificación: 5 años

10

Fecha de actualización: diciembre 2026

11

Nivel de escolaridad requerido para el ingreso: III Ciclo Educación General Básica

12

Nivel de escolaridad requerido para titulación: Educación Diversificada

Realización de proyectos audiovisuales

0211-20-05-4-01

7

13

Competencia general: Realizar proyectos audiovisuales, según recursos disponibles y requerimientos del cliente, desarrollando emprendimientos de su área técnico profesional con criterios de pertinencia calidad e innovación, comunicándose de forma pertinente y propositiva con equipos de trabajo, beneficiarios del servicio y de las acciones profesionales.

14

Competencias específicas de otros estándares de cualificación requeridas para titulación de este:

No aplica.

Realización de proyectos audiovisuales

0211-20-05-4-01

8

15

Mapa de cualificación:

Cualificación

Competencia general

Competencias específicas

0211-20-05-4-01
Realización de
proyectos
audiovisuales

Realizar proyectos audiovisuales, según recursos disponibles y requerimientos del cliente, desarrollando emprendimientos de su área técnico profesional con criterios de pertinencia calidad e innovación, comunicándose de forma pertinente y propositiva con equipos de trabajo, beneficiarios del servicio y de las acciones profesionales.

CE1

1

Desarrollar el concepto, argumento, tratamiento y sinopsis de la historia en la elaboración del guion literario, según el tema y premisa.

CE2

2

Elaborar el guion literario, considerando formato, características y tiempos establecidos en el proyecto audiovisual.

CE3

3

Planificar la ejecución del proyecto audiovisual, a partir de las estrategias establecidas, considerando recursos disponibles y requerimientos del cliente.

CE4

4

Ejecutar la grabación visual y sonora del contenido, considerando lo planificado, el tiempo establecido, protocolos de seguridad, características del espacio y equipo.

Realización de proyectos audiovisuales

0211-20-05-4-01

9

0211-20-05-4-01 Realización de proyectos

Realizar proyectos audiovisuales, según recursos disponibles y requerimientos del cliente, desarrollando emprendimientos de su área técnico profesional con criterios de pertinencia calidad e innovación, comunicándose de forma pertinente y propositiva con equipos de trabajo, beneficiarios del servicio y de las acciones profesionales.

CE5

5

Realizar la postproducción del producto audiovisual, de acuerdo con los objetivos establecidos y las especificaciones del cliente.

CE6

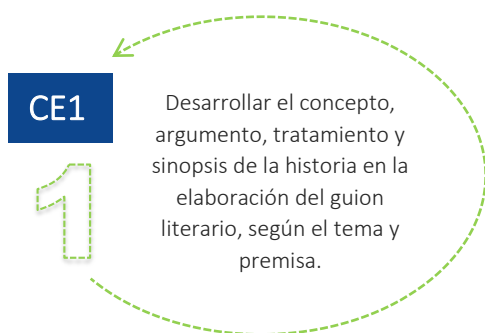
6

Desarrollar la estrategia de comercialización de productos y servicios considerando requerimientos del cliente, oportunidades del mercado y normativa vigente.

II. Descripción de las competencias específicas

Competencias específicas (CE)

Resultados de aprendizaje³



La persona es competente cuando:

1. Analiza los elementos de la historia del audiovisual, considerando el contexto cultural.
2. Distingue fundamentos de la historia de la cultura de las sociedades, considerando sus periodos.
3. Analiza géneros y subgéneros audiovisuales, según sus características.
4. Realiza la investigación del tema del proyecto, considerando las características de la producción audiovisual.
5. Analiza la teoría sobre la estructura narrativa (estructura aristotélica), considerando su aplicación en una historia audiovisual.
6. Analiza los pasos de la metodología del relato (storytelling) en el desarrollo creativo, según requerimientos del proyecto audiovisual.
7. Aplica diferentes estructuras narrativas en la elaboración de la historia del relato, según las investigaciones del storytelling.
8. Analiza formatos de guion, según las diferencias entre producciones audiovisuales.
9. Redacta la sinopsis argumental y el logline, según la investigación y las características de la producción audiovisual.
10. Elabora el tratamiento del proyecto audiovisual, considerando el punto de vista y las características de la producción audiovisual.

³ Resultados de aprendizaje según elementos del descriptor. Aplicación y saberes disciplinarios.

Realización de proyectos audiovisuales

0211-20-05-4-01

11

Evaluación del logro de la competencia específica N°1

Evidencias CE1

Conocimientos:

- Elementos de la historia del audiovisual.
- Teoría sobre la estructura narrativa (estructura aristotélica).
- Fundamentos de la historia de la cultura de las sociedades.
- Metodología del relato (storytelling).
- Formatos de guion.
- Géneros y subgéneros audiovisuales.

Desempeño:

- Aplica diferentes estructuras narrativas en la elaboración de la historia del relato.

Nota: Los desempeños los realiza según recursos disponibles y requerimientos del cliente, coordinando con personal cualificado, supervisando procesos, equipos de trabajo, actuando con ética a nivel personal, profesional y laboral.

Producto:

- Sinopsis argumental.
- Logline.
- Tratamiento del proyecto audiovisual.

Nota: Los productos los realiza según el tema y premisa.

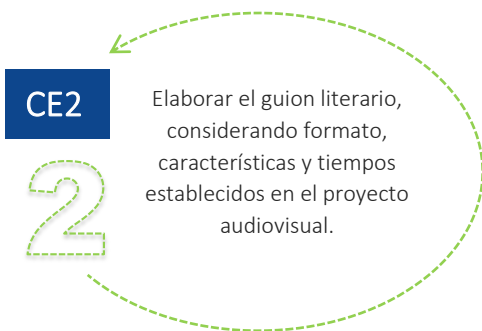
Realización de proyectos audiovisuales

0211-20-05-4-01

12

Competencias específicas (CE)

Resultados de aprendizaje



La persona es competente cuando:

1. Aplica el storytelling en la redacción del guion literario, según las características del proyecto audiovisual.
2. Construye personajes en función de la historia, considerando las características del proyecto audiovisual.
3. Aplica principios de redacción y ortografía en la escritura de historias, según requerimientos del proyecto audiovisual.
4. Redacta un guion literario haciendo uso de recursos tecnológicos, según los objetivos establecidos en la producción audiovisual.
5. Prepara la documentación requerida en el registro del guion literario, según legislación y normativa vigente.
6. Analiza el procedimiento de registro del guion literario, según legislación y normativa vigente.

Realización de proyectos audiovisuales

0211-20-05-4-01

13

Evaluación del logro de la competencia específica N°2

Evidencias CE2

Conocimientos:

- Legislación vigente de propiedad intelectual.
- Procedimiento de registro del guion literario.

Desempeño:

- No aplica.

Producto:

- Guion literario.
- Documentación requerida en el registro del guion literario.

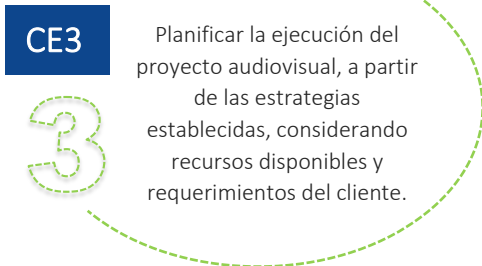
Nota: Los productos los realiza considerando formato, características y tiempos establecidos.

Realización de proyectos audiovisuales

0211-20-05-4-01

14

Competencias específicas (CE)



Resultados de aprendizaje

La persona es competente cuando:

1. Realiza el plan de trabajo, administrando recursos, según las necesidades establecidas.
2. Elabora el protocolo de seguridad del proyecto audiovisual, según la normativa vigente.
3. Determina la logística del proyecto audiovisual, administrando recursos, según las necesidades establecidas.
4. Realiza búsqueda de proveedores, mediante plataformas tecnológicas.
5. Realiza el presupuesto del proyecto audiovisual, utilizando diferentes recursos informáticos y considerando requerimientos.
6. Realiza la documentación requerida en el cumplimiento del plan de grabación.

Realización de proyectos audiovisuales

0211-20-05-4-01

15

Evaluación del logro de la competencia específica N°3

Evidencias CE3

Conocimientos:

- No aplica.

Desempeño:

- Realiza búsqueda de proveedores.

Nota: Los desempeños los realiza según recursos disponibles y requerimientos del cliente, coordinando con personal cualificado, supervisando procesos, equipos de trabajo, actuando con ética a nivel personal, profesional y laboral.

Producto:

- Plan de trabajo del proyecto audiovisual.
- Protocolo de seguridad del proyecto audiovisual
- Presupuesto del proyecto audiovisual.
- Documentos requerida en el cumplimiento del plan de grabación.

Nota: Los productos los realiza considerando recursos disponibles y requerimientos del cliente.

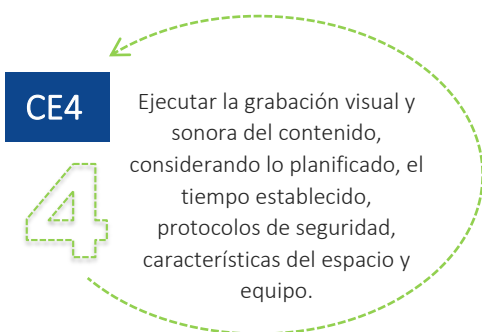
Realización de proyectos audiovisuales

0211-20-05-4-01

16

Competencias específicas (CE)

Resultados de aprendizaje



La persona es competente cuando:

1. Identifica características de la locación, considerando la complejidad de los espacios disponibles, aspectos sonoros, lumínicos, eléctricos y de accesibilidad, acordes con el proyecto audiovisual (scouting).
2. Realiza el plan de grabación utilizando medios tecnológicos.
3. Realiza entrevistas y grabación de material, aplicando controles de tiempo y metodologías establecidas.
4. Aplica conceptos expresivos y narrativos de la luz y color, considerando las características del espacio establecido, diferentes fuentes lumínicas, temperaturas de color y propuesta visual del proyecto.
5. Aplica técnicas de grabación de imagen y sonido en la operación de equipo seleccionado, según lo requerido en la producción del proyecto.
6. Verifica la aplicación de normas de seguridad y salud ocupacional en el uso de equipos e insumos, según procedimientos y normativa establecida.
7. Aplica técnicas de comunicación asertiva con las personas participantes, según los roles asignados en el proyecto audiovisual.
8. Ejecuta los objetivos establecidos en el proyecto audiovisual, considerando el plan de grabación.
9. Identifica posibles cortes y transiciones incorporando materiales de apoyo durante la grabación del producto audiovisual, considerando el discurso narrativo establecido.
10. Aplica técnicas de grabación y emisión de material en vivo vía streaming, según características del proyecto.

Realización de proyectos audiovisuales

0211-20-05-4-01

17

11. Aplica normativa y legislación sobre plataformas disponibles en la transmisión de material en vivo vía streaming, según procedimientos establecidos.
12. Identifica los procesos administrativos en la monetización de los proyectos audiovisuales, considerando normativa y legislación vigente.
13. Realiza el respaldo, clasificación y copias del material de postproducción, considerando las características del proyecto audiovisual.

Realización de proyectos audiovisuales

0211-20-05-4-01

18

Evaluación del logro de la competencia específica N°4

Evidencias CE4

Conocimientos:

- Características de la locación.
- Conceptos expresivos y narrativos de la luz y color.
- Técnicas de comunicación asertiva.
- Técnicas de grabación y emisión de material en vivo vía streaming.
- Normativa y legislación sobre plataformas disponibles en la transmisión de material en vivo vía streaming.

Desempeño:

- Aplica técnicas de grabación de imagen y sonido en la operación de equipo seleccionado.
- Verifica la aplicación de normas de seguridad y salud ocupacional en el uso de equipos e insumos.

Nota: Los desempeños los realiza según recursos disponibles y requerimientos del cliente, coordinando con personal cualificado, supervisando procesos, equipos de trabajo, actuando con ética a nivel personal, profesional y laboral.

Producto:

- Plan de grabación.
- Entrevistas y grabación de material.
- Respaldo, clasificación y copias del material de postproducción.

Nota: Los productos los realiza considerando lo planificado, el tiempo establecido, protocolos de seguridad, características del espacio y equipo.

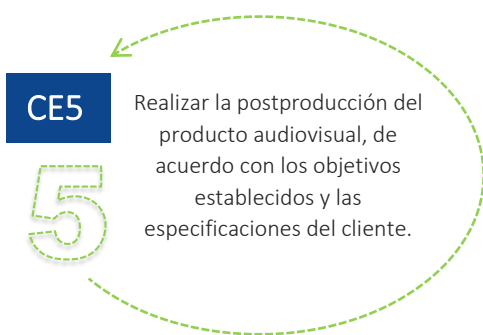
Realización de proyectos audiovisuales

0211-20-05-4-01

19

Competencias específicas (CE)

Resultados de aprendizaje



La persona es competente cuando:

1. Identifica el flujo de trabajo del proyecto audiovisual, según objetivos establecidos.
2. Aplica conceptos narrativos y de estructura en la elaboración del guion de edición, a través del visionado del material audiovisual, considerando el registro obtenido, el concepto y los objetivos establecidos.
3. Realiza la grabación de locuciones y sonido, según el guion de edición del proyecto.
4. Crea los recursos gráficos, según las características y necesidades de comunicación del proyecto audiovisual.
5. Realiza correcciones, ajustes de tiempos y estructura, según observaciones del cliente.
6. Determina los medios de difusión del producto final, según las especificaciones del proyecto audiovisual.
7. Elabora estrategias de comunicación y distribución del producto final, según mercado meta.
8. Realiza la edición de audio, utilizando recursos tecnológicos vigentes, según requerimientos técnicos y características del proyecto.
9. Realiza la edición de video, utilizando recursos tecnológicos vigentes, según requerimientos técnicos y características del proyecto.
10. Utiliza herramientas tecnológicas en la creación del máster de edición del proyecto audiovisual, aplicando formatos de salida y exportando el producto, según los requerimientos del cliente y necesidades del proyecto.
11. Identifica las plataformas de distribución de material y requerimientos técnicos, según la estrategia publicitaria y de difusión definida.

Realización de proyectos audiovisuales

0211-20-05-4-01

20

Evaluación del logro de la competencia específica N°5

Evidencias CE5

Conocimientos:

- Flujo de trabajo del proyecto audiovisual.
- Conceptos narrativos y de estructura en la elaboración del guion de edición.
- Medios de difusión del producto audiovisual.

Desempeño:

- Realiza la grabación de locuciones y sonido.
- Crea los recursos gráficos.
- Realiza correcciones, ajustes de tiempos y estructura.
- Realiza la edición de audio.
- Realiza la edición de video.

Nota: Los desempeños los realiza según recursos disponibles y requerimientos del cliente, coordinando con personal cualificado, supervisando procesos, equipos de trabajo, actuando con ética a nivel personal, profesional y laboral.

Producto:

- Estrategias de comunicación y distribución del producto.
- Máster de edición del proyecto audiovisual.

Nota: Los productos los realiza de acuerdo con los objetivos establecidos y las especificaciones del cliente.

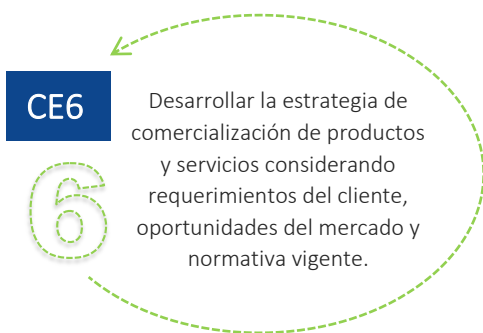
Realización de proyectos audiovisuales

0211-20-05-4-01

21

Competencias específicas (CE)

Resultados de aprendizaje



La persona es competente cuando:

1. Identifica el procedimiento de elaboración de una empresa en Costa Rica, según la normativa vigente.
2. Identifica el procedimiento de inscripción como contribuyente en tributación, según requerimientos establecidos.
3. Identifica el proceso de inscripción de registro de proveedores, tanto en el sector público (SICOP) como privado, considerando especificaciones de cada institución.
4. Estima costos de productos y servicios, utilizando recursos tecnológicos, según requerimientos técnicos y del cliente, legislación tributaria y cargas sociales.
5. Elabora las cotizaciones de productos y servicios, según requerimientos del cliente y condiciones del mercado.
6. Elabora el contrato comercial, a partir de los requerimientos del cliente y especificaciones del del proyecto.
7. Ejecuta acciones de mercadeo, según los requerimientos organizacionales.

Realización de proyectos audiovisuales

0211-20-05-4-01

22

Evaluación del logro de la competencia específica N°6

Evidencias CE6

Conocimientos:

- Procedimientos de elaboración de una empresa en Costa Rica.
- Procedimiento de inscripción como contribuyente en tributación.
- Identifica el proceso de inscripción de registro de proveedores.
- Estimación de costos de productos y servicios.

Desempeño:

- Ejecuta acciones de mercadeo.

Nota: Los desempeños los realiza respondiendo por el trabajo asignado y actuando con ética a nivel personal, profesional y laboral.

Producto:

- Cotizaciones de productos y servicios.
- Presupuesto del producto.
- Contrato comercial del producto.

Nota: Los productos los realiza considerando requerimientos del cliente, oportunidades del mercado y normativa vigente.

III. Resultados de aprendizaje transversales a todas las competencias específicas⁴

Trabajo en equipo

- Comprende el rol y aporte de su equipo de trabajo para la consecución de los objetivos, mostrando disposición a colaborar en caso de que se requiera.
- Cumple con los plazos y/o tareas acordadas colectivamente, siendo confiable con los compromisos que adquiere.
- Trabaja en equipo de manera responsable, con orden y ética profesional
- Coordina acciones con equipos de trabajo, de manera asertiva y propositiva.

Resolución de problemas

- Identifica posibles causas ante la presencia de problemas y busca soluciones técnicas y/o de gestión acorde a su ámbito de responsabilidad.
- Busca nueva información que permita identificar las causas del problema, proponiendo medidas correctivas y soluciones.
- Atiende y resuelve problemas de los clientes, cumpliendo las normas de calidad y con pautas de efectividad.
- Interactúa con los integrantes del equipo de trabajo para la solución de problemas.

Liderazgo

- Crea estrategias colectivas para el logro de objetivos comunes.
- Emplea canales de comunicación efectivos y oportunos con sus pares, subalternos y superiores.
- Construye planes de acción centrados en la mejora continua y el alcance de los objetivos organizacionales.

⁴ Resultados de aprendizaje según elementos del descriptor: Autonomía y responsabilidad, interacción profesional, cultural y social. Además, se deben considerar para cada Estándar de Cualificación en particular, se requieren algunos de los siguientes: salud ocupacional, sostenibilidad ambiental, servicio a la clientela, calidad, emprendedurismo, innovación, entre otros. En este apartado se incluyen los resultados de aprendizaje de una lengua extranjera. Para efectos del diseño curricular, los resultados de aprendizaje transversales deben integrarse y evaluarse en cada competencia específica.

Realización de proyectos audiovisuales

0211-20-05-4-01

24

En relación con la adquisición de una lengua extranjera (inglés) y la aplicación en la cualificación “0211-20-05-4-01 Realización de proyectos audiovisuales” la persona:

Nivel Intermedio

Comprensión de Lectura:

- Reconoce textos sencillos sobre hechos concretos que tratan sobre temas relacionados con su especialidad, con un nivel de comprensión satisfactorio.

Expresión Escrita:

- Redacta textos enlazados y en secuencia, sobre temas que son conocidos o de interés personal, uniendo una serie de elementos cortos de manera coherente.

Nivel Intermedio Alto

Comprensión Auditiva:

- Reconoce información sobre temas cotidianos o laborales identificando mensajes generales y detalles específicos, en tanto el discurso sea articulado claramente y con un acento conocido.

Expresión Oral:

- Comunica información sobre una variedad de temas dentro de su campo de interés, de manera fluida y coherente.

Realización de proyectos audiovisuales

0211-20-05-4-01

25

IV. Contexto laboral

16

Condiciones del contexto laboral:

- Trabajar bajo presión.
- Atender diferentes perfiles de clientes.
- Trabajar en diversos ambientes.
- Asumir diversas tareas simultáneamente.
- Trabajar en horarios rotativos (fines de semana, días festivos, entre otros).
- Trabajar en horarios extendidos.
- Trabajar bajo contratos de confidencialidad, cuando se requiera.
- Trabajar con alta exigencia manual y visual.
- Trabajar en una misma postura por largos periodos.

17

Ámbito de aplicación de la cualificación:

- Agencia de publicidad.
- Agencia de relaciones públicas.
- Medios de comunicación.
- Canales de televisión.
- Agencias de comunicaciones.
- Departamentos Internos de diseño y comunicación.
- Estudios de animación.
- Agencias digitales.
- Estudios de video juegos.
- Productoras audiovisuales.
- Trabajador Independiente.

18

Ocupaciones asociadas a este Estándar de Cualificación (EC) de acuerdo con Clasificador de Ocupaciones de Costa Rica (COCR):

- 3521 Técnico de producción audiovisual.
- 2654 Directores de cine, de teatro y afines.

Realización de proyectos audiovisuales

0211-20-05-4-01

26

19

Estándares de Cualificación vinculados y contenidos en el Catálogo de Cualificaciones de la EFTP-CR:

- 0211-20-05-3-01 Realización de proyectos audiovisuales.
- 0211-20-05-5-01 Producción audiovisual.

20

Estándares de Cualificación Internacionales relacionados:

Conocer México:

- EC0571 Producción Ejecutiva de Televisión.
- EC0570 Producción Ejecutiva de Cine.

INCUAL:

- IMS077_3 Asistencia a la realización en televisión.
- IMS220_3 Asistencia a la dirección cinematográfica y de obras audiovisuales.
- IMS221_3 Asistencia a la producción cinematográfica y de obras audiovisuales.

Realización de proyectos audiovisuales

0211-20-05-4-01

27

V. Emisión de diploma

La persona que apruebe un Programa educativo que haya sido diseñado a partir del presente Estándar de Cualificación, según el Marco Nacional de Cualificaciones de la Educación y Formación Técnica Profesional de Costa Rica, se hace acreedora al diploma de:

Realización de proyectos audiovisuales 0211-20-05-4-01	TÉCNICO 4
Nombre de la cualificación	Nivel de cualificación

Esta cualificación certifica que la persona es competente para:

Realizar proyectos audiovisuales, según recursos disponibles y requerimientos del cliente, desarrollando emprendimientos de su área técnico profesional con criterios de pertinencia calidad e innovación, comunicándose de forma pertinente y propositiva con equipos de trabajo, beneficiarios del servicio y de las acciones profesionales.

VI. Glosario de términos

Terminología asociada a la cualificación:

- Conceptos expresivos del color:** Es un campo de estudio que analiza la percepción del color y como este afecta las emociones y el comportamiento. También conocido como psicología del color. Los colores se asocian con las temperaturas que emiten, los cuales, dependiendo de la cultura en la que se esté, tiene una significación diferente. “El color afecta a nuestra vida. Es físico: lo vemos. El color comunica: recibimos información del lenguaje del color. Es emocional: despierta nuestros sentidos” (Whelan, 1994, p.7). “...el color otorga pautas para “leer” más allá de lo que vemos en un primer momento en el frame, transmitiendo sensaciones y entregando información concreta sobre el momento, los personajes y el espacio”. García Navas, M. (2016). El color como recurso expresivo: Análisis de las series de televisión Mad Men y Breaking Bad. Tesis Doctoral. Sección Departamental de Comunicación Audiovisual. Facultad de Ciencias de la Información. Universidad Complutense de Madrid. Madrid, España. Recuperado de: <https://eprints.ucm.es/id/eprint/38067/1/T37356.pdf>
- Conceptos expresivos y narrativos de la luz:** es la capacidad que tiene la luz de expresar y mostrar los elementos narrativos con claridad y conseguir un clima apropiado. La iluminación de la escena es un factor poderoso en la realización de efectos dramáticos, aparte de su función básica: la visibilidad. Fuente: Gutiérrez San Miguel, B. (2002, 18 marzo). La luz como elemento expresivo de la narrativa audiovisual. <https://www.redalyc.org/https://www.redalyc.org/pdf/158/15801816.pdf>
- Estrategias de comunicación:** Según Yarmila Martínez una estrategia de comunicación es la vía por la que se pretende posicionar determinado concepto comunicativo (mensaje principal) entre los distintos públicos. (2009: 160). Martínez, Y. (2009). Hablemos de comunicación (1.a ed., Vol. 1). Ediciones Logo. La Habana. Cuba.
- Estrategias de distribución máster de edición:** Las estrategias de distribución son las rutas previamente definidas por la producción de la obra audiovisual, junto con el agente de ventas, en las que se decide ¿Dónde se estrenará la obra?, ¿Cuáles festivales se enviará? (si es que aplica), y ¿Qué plataformas o canales serán contactados para la venta del proyecto? El máster de edición, es la obra audiovisual completa, con sus respectivos efectos y créditos finales.
- Factura proforma:** La factura proforma, variante de una factura de compra, es un documento en el cual se detalla una oferta comercial. El vendedor emite una factura proforma antes de concretar la venta especificando las condiciones de esta. De esta manera, la factura proforma se convierte en un reflejo o un anticipo de lo que será la factura comercial.

Realización de proyectos audiovisuales

0211-20-05-4-01

29

- **Flujo de trabajo:** El conjunto de aspectos operacionales de una actividad de trabajo que definen cómo se estructuran las tareas, ¿Cómo se realizan?, ¿Cuál es su orden correlativo?, ¿Cómo se sincronizan?, ¿Cómo fluye la información generada a través de cada una de las tareas?, y ¿Cómo se hace el seguimiento para su consecución?. Los flujos de trabajo sirven para automatizar secuencias de acciones, actividades o tareas necesarias para la ejecución de un proceso, en este caso la producción audiovisual. Fuente: Fernández, S. V. (2014, 21 enero). Mosaic | Flujos de trabajo en audiovisual. Mosaic Universitat Oberta de Catalunya. <https://mosaic.uoc.edu/2014/01/21/flujos-de-trabajo-en-audiovisual/#:%7E:text=Uno%20de%20los%20aspectos%20fundamentales,c%C3%B3mo%20se%20sincronizan%2C%20c%C3%B3mo%20fluye>
- **Fuentes lumínicas:** también conocido como fuente luminosa. Existen fuentes de luz natural y las fuentes de luz artificial. “Las fuentes lumínicas son emisores térmicos que generan luz gracias a la energía calorífica. Esto significa que, cuanto más se caliente una fuente lumínica, mayor será su intensidad lumínica” (Hella, s.f., párr. 6). Las fuentes de luz o luminarias artificiales son conocidas en el mercado como lámparas, las cuales pueden tener diferentes tecnologías (bombillos) como las lámparas incandescentes, halógenas, fluorescentes y más recientemente tecnología LED.
- **Guion de edición:** “El guión [sic] de edición es un texto en el que se establecen todas las decisiones tomadas por los realizadores en cuanto a las imágenes y sonidos seleccionados para construir el relato audiovisual: el orden, su duración, las transiciones, los efectos, etc.”. Fuente Pedrozo, J.R. (2020, agosto 25). Taller de realización de proyectos audiovisuales – Cátedra I. Facultad de Periodismo y Comunicación Social. Secretaría de Producción y vinculación tecnológica. Universidad Nacional de la Plata. Recuperado de: <https://perio.unlp.edu.ar/catedras/talleraudiocat1/>
- **Locuciones:** Son la voz grabada de una o varias personas que narran o guían la acción dramática en el proyecto audiovisual. En algunas ocasiones se utiliza para ejemplificar la voz interna de los personajes.
- **Logline:** es una o dos frases que definen la esencia de una historia y hace que quien la lea se interese por ella. Resulta muy útil para presentar el guion a una productora ya que, cuando está bien redactada, da una idea definida del tipo de historia, género, ambiente y conflicto principal del protagonista.
- **Medios de difusión:** Se refiere a los medios utilizados para comunicar la existencia de un proyecto audiovisual, por ejemplo, la radio, la televisión, una página web, un perfil de Facebook, un perfil de Instagram, entre otros.

Realización de proyectos audiovisuales

0211-20-05-4-01

30

- **Monetización:** término que se utiliza para hacer referencia a la capacidad que se tiene de generar dinero por medio de un elemento, donde más se emplea el término es el ámbito de las tecnologías emergentes, por medio de una plataforma o canal digital. “Convertir un activo en dinero”. Fuente: FundéuRAE. (2013, febrero 15). Monetizar, verbo que amplía su significado. Fundación del Español Urgente, Real Academia Española. Sitio oficial. Recuperado de: <https://www.fundeu.es/Sobrefundeubbva/quienes-somos/>
- **Propuesta visual:** una propuesta visual es una idea que puede ser manifestada de manera gráfica. Dependiendo de la disciplina puede cambiar su manifestación y proceso de presentación. Se puede presentar desde una fotografía, un dibujo, una composición y otros.
- **Registro de proveedores:** Registro electrónico de proveedores de SICOP. La Dirección General de Administración de Bienes y Contratación Administrativa (en adelante DGABCA), en ejercicio de las atribuciones que le confieren los artículos 98 y 99 de la Ley de la Administración Financiera de la República y Presupuestos Públicos, N° 8131 ; así como el artículo 103 de la Ley de Contratación Administrativa, N° 7494 ; y en cumplimiento de lo dispuesto en los artículos 2, 6 y transitorio II del Decreto Ejecutivo N° 38830, el cual crea el Sistema Integrado de Compras Públicas (en adelante SICOP) como plataforma tecnológica de uso obligatorio de la Administración Central para la tramitación de los procedimientos de contratación administrativa, como se indica en Circular DGABCA-154-2015, publicada en Gaceta N°237 del Lunes 7 de diciembre de 2015, sobre la creación e implementación del SICOP. Fuente: Registro de Proveedores. (2021, 1 septiembre). Ministerio de Hacienda. <https://www.hacienda.go.cr/contenido/14079-registro-de-proveedores>
- **Scouting:** El “scouting” consiste principalmente por un lado en salir a buscar las mejores locaciones de acuerdo a las necesidades del guion que vayamos a filmar y, por otro lado, en gestionar los permisos, exigencias y adecuaciones necesarias que requieran los espacios para grabar. Fuente: Suesk, E. R. I. C. K. (2017, 17 abril). Scouting de locaciones. artefectos.foroactivo.com. <https://artefectos.foroactivo.com/t5189-scouting-de-locaciones>
- **SICOP:** Sistema Integrado de Compras Públicas. Decreto Ejecutivo 38830 H-MICITT. Crea el sistema integrado de compras públicas como plataforma tecnológica de uso obligatorio de la Administración Central para la tramitación de los procedimientos de contratación administrativa. Fuente: Sicop. (2021, 1 septiembre). Ministerio de Hacienda. <https://www.hacienda.go.cr/contenido/14078-sicop>
- **Sinopsis:** La sinopsis es una síntesis que refleja los elementos fundamentales de la obra audiovisual y que permite al equipo de profesionales que han de producirla hacerse una idea global del proyecto. Habitualmente, no tiene una longitud superior a 400 palabras. Fuente: Benítez, A., Rodríguez, V., & Utray, F. (s. f.). Guion técnico y planificación de la realización. Guion

Realización de proyectos audiovisuales

0211-20-05-4-01

31

técnico y planificación de la realización. Recuperado 6 de octubre de 2021, de https://e-archivo.uc3m.es/bitstream/handle/10016/16373/guion_tecnico_2013.pdf.


- **Storytelling:** Se trata de una expresión anglosajona, que se desglosa en dos palabras: historia (story) y contar (telling). Se podría describir como una narrativa atrapante de sucesos, con un mensaje final que deja un aprendizaje o concepto. Los expertos en el tema afirman que saber cómo contar historias es todo un arte. El objetivo es lograr una mayor audiencia, es decir más vistas y reproducciones, pero también causar un efecto en las personas que escuchan, ven o leen. Está técnica para transmitir mensajes, que no es algo reciente ya que la capacidad de contar historias viene de las prácticas más antiguas, es realizada por redactores y guionistas como una forma completamente más efectiva que el simplemente decir o contar. Porque con la idea o mensaje a comunicar, se busca transformar la vida de las personas. Quienes la aplican son llamados "profesionales de la emoción", por el alto grado de eficiencia y compromiso, o vínculo afectivo-emocional, que genera en las personas que reciben el contenido. Por ejemplo, es muy valorado a la hora de construir una relación entre valores y marcas. Fuente: de Palermo, U. (2020, 10 octubre). ¿Qué es el storytelling? Todo sobre el arte de contar historias | UP. Universidad de Palermo. <https://www.palermo.edu/negocios/que-es-el-storytelling.html>
- **Streaming:** palabra en el idioma inglés. “Tecnología que permite ver y oír contenidos que se transmiten desde internet u otra red sin tener que descargar previamente los datos al dispositivo desde el que se visualiza y oye el archivo”. Fuente: Oxford Languages. (2021). Definición de Streaming. Editorial Oxford Languages and Google. Recuperado de: https://www.google.com/search?q=que+es+streaming&rlz=1C1GCEA_enCR857CR858&oq=que+es+streaming&aqs=chrome.0.0i512l6j0i22i30l4.4006j0j9&sourceid=chrome&ie=UTF-8
- **Temperaturas de color:** también reconocido en algunos textos como color de luz. El color de luz o temperatura de color, hace referencia a las distintas tonalidades que puede reflejar la luz de un objeto, estas se miden en grados Kelvin (K) y dependiendo de la temperatura que adopte un objeto, va a variar el color de la luz de este último entre tonos cálidos y fríos (LEDStudio, 2019, párr. 3). Las temperaturas más usadas van desde los tonos amarillos/naranja hasta los azules/celestes. Estos tonos pueden variar al usar un filtro para iluminación. Las temperaturas se conocen como (párr. 7-9):
 - Luz cálida va desde los 1550 Kelvin a los 3700 Kelvin
 - Luz neutra va desde los 3800 Kelvin a los 4500 Kelvin
 - Luz fría va desde los 4600 Kelvin a los 7000 Kelvin
- **Teoría aristotélica:** El primero del que se tiene constancia que sentó las bases teóricas de la estructura de las historias fue Aristóteles, en el siglo IV antes de Cristo. En su tratado llamado Poética, Aristóteles recogió cuáles eran las prácticas comunes en el teatro griego. Y dio visibilidad a algunos recursos que se repetían en todas las representaciones que él conocía. Es el orden en el que se van sucediendo todos los acontecimientos de una historia, ya sea una

Realización de proyectos audiovisuales

0211-20-05-4-01

32

película, un videojuego, un cuento o una novela. Es decir, la estructura es el esqueleto de una obra narrativa, y está relacionada con la temporalidad del relato. Y para hacer interesante una historia, el narrador decide cómo y cuándo muestra la información al espectador o lector. Fuentes: de Escritura, E. (2021, 13 enero). El paradigma del guion. Teoría del guion. Escuela de Escritura Creativa. <https://www.escueladeescrituracreativa.com/teoria-literaria/el-paradigma-del-guion/>. Aprendercine.com. (2021c, julio 9). Estructura narrativa: el arte de contar historias. <https://aprendercine.com/estructura-narrativa/>

Para más información
haga clic aquí 

www.cualificaciones.cr

Volver al
INICIO

 Retrocede

Volver al ÍNDICE