

## Estándar de Cualificación

# Postproducción Audiovisual

Código 0211-20-04-3-01

Versión 01



Junio, 2021

**EMPEZAR**

# Índice

I. Identificación de la cualificación	6
II. Descripción de las competencias específicas	9
III. Resultados de aprendizaje transversales a todas las competencias específicas	16
IV. Contexto laboral	18
V. Emisión de diploma	20
VI. Glosario de términos	21



0211-20-04-3-01

## 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).

0211-20-04-3-01

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)<sup>1</sup> 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)<sup>1</sup> – 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

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

0211-20-04-3-01

- Producción de cine y video
- 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».

0211-20-04-3-01

## Créditos

### Elaboración

- Personas que representan a las organizaciones, instituciones y empresas que participaron en la elaboración del Estándar de Cualificación<sup>2</sup>

Adolfo Andrade Méndez. Instituto Nacional de Aprendizaje.

Alexander Zúñiga Herrera. Iluminación y producción S.A.

Celeste Ayelen Torres. Animagination S.A.

Daniel Francisco Rojas Céspedes.

Ernesto Valverde Villalobos. Geek-orama.

Gustavo Cosenza Mora. Inventaria.

Helberth Delgado.

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

Jason Alvarado Pérez. Instituto Nacional de Aprendizaje.

Laura Pacheco Oreamuno. Centro de Tecnología y Artes Visuales CETAV -Parque La Libertad.

Mario Porras Barroeta. Pixel Canibal.

Nazareth Wei Corrales. Graybocks Animations.

Pamela Fuster Baraona. Imágenes Vivas SRL.

Paul Aragón Leytón. Empresa Paul Aragón.

Paulina Pereira Zamora. Instituto Nacional de Aprendizaje.

Rafael Chinchilla Miranda. Centro de Tecnología y Artes Visuales CETAV -Parque La Libertad.

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:

Andrey Oliver Zúñiga Flores. MarteStudio S.A.

Daniel Godinez Leitón.

Gino León Esquivel. Train-In formación Virtual.

Jeyson Arce Oviedo. Boutique Gráfica.

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

0211-20-04-3-01

José Alfredo Moraga Carvajal. Parallel Worlds.  
José Gregorio Roldán Arzú. Estudio Hikari.  
Jose Mario Quesada Abrams. Universidad Estatal a Distancia, PPMA.  
Juan Carlos Montero Céspedes. StudioAwak.com.  
Larissa Coto Valldeperas.  
Lorna Chacón Martínez. Sistema Nacional de Radio y Televisión (SINART S.A.).  
Marianela Víquez Alfaro. Trabajador independiente.  
Mario Alberto Porras Barroeta. Pixel Canibal.  
Michael Mora Chacón. Banco de Costa Rica.  
Rosa Chinchilla Marín. Universidad Estatal a Distancia.  
Ruth Angulo Cruz. Casa Garabato.  
Steven Tejada. Promise Entertainment.  
Vladimir Fonseca Retana. Vía Digital Studio.

- 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° 04-03-2021 el día nueve del mes junio del año dos mil veintiuno.

0211-20-04-3-01

## I. Identificación de la cualificación

1

Codificación Cualificación: 0211-20-04-3-01

2

Cualificación (Nombre): Postproducción Audiovisual

3

Nivel de cualificación: Técnico 3

4

Campo Amplio: 02 Artes y Humanidades

5

Campo Específico: 021 Artes

6

Campo Detallado: 0211 Técnicas audiovisuales y Postproducción de medios

7

Campo Profesión: 20 Imagen y Sonido

8

Campo Cualificación: 04 Postproducción Audiovisual

9

Tiempo de Vigencia del Estándar de Cualificación: 5 años

10

Fecha de actualización: Junio, 2026

11

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

12

Nivel de escolaridad requerido para titulación: III Ciclo de la Educación General Básica

13

**Competencia general:** Desarrollar la postproducción de proyectos audiovisuales, de acuerdo con las características del proyecto y requerimientos del cliente, asignando recursos, llevando el control de las actividades de un proceso y actuando con ética a nivel personal, profesional y laboral.

14

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

**0211-20-04-2-01 Edición Audiovisual:**

CE1. Planificar el proceso de edición del proyecto audiovisual, según el guion y los requerimientos técnicos y estéticos del proyecto.

CE2. Realizar la edición del producto audiovisual estableciendo parámetros técnicos y de formato, según especificaciones y necesidades del cliente.

CE3. Elaborar el máster de edición del proyecto audiovisual, con base en los requerimientos del cliente y necesidades del proyecto

CE4. Elaborar la estrategia de comercialización de productos y servicios considerando requerimientos del cliente, oportunidades del mercado y normativa vigente.

## Mapa de cualificación:

Cualificación

Competencia general

Competencias específicas

0211-20-04-3-01  
Postproducción  
Audiovisual

Desarrollar la postproducción de proyectos audiovisuales, de acuerdo con las características del proyecto y requerimientos del cliente, asignando recursos, llevando el control de las actividades de un proceso actuando con ética a nivel personal, profesional y laboral.

CE1

1

Realizar la planificación del proceso de postproducción, de acuerdo con las características del proyecto audiovisual.

CE2

2

Realizar la postproducción del producto audiovisual, de acuerdo con lo establecido por el cliente.

CE3

3

Elaborar el máster de postproducción, según requerimientos y objetivos del proyecto.

## II. Descripción de las competencias específicas

### Competencias específicas (CE)

### Resultados de aprendizaje<sup>3</sup>



La persona es competente cuando:

1. Diseña el flujo de trabajo de la postproducción, de acuerdo con las características del proyecto audiovisual.
2. Analiza los fundamentos de integración estética y narrativa de los recursos audiovisuales, de acuerdo con los requerimientos y objetivos del proyecto.
3. Determina la integridad del paquete de datos de los diferentes procesos involucrados en la postproducción, según las especificaciones establecidas.
4. Diferencia las características técnicas de los recursos de hardware de la postproducción requerida, según las especificaciones del proyecto audiovisual.
5. Utiliza los recursos tecnológicos especializados de postproducción, según las características del proyecto audiovisual.
6. Realiza la consolidación de los materiales del producto audiovisual final, según las especificaciones del proyecto audiovisual.

<sup>3</sup> Resultados de aprendizaje según elementos del descriptor. Aplicación y saberes disciplinarios.

7. Realiza el conformado del proyecto audiovisual, según el flujo de trabajo establecido.

## Evaluación del logro de la competencia específica N°1

### Evidencias CE1

#### Conocimientos:

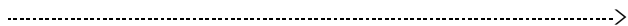
- Características técnicas de los recursos de hardware de la postproducción.
- Fundamentos de integración estética y narrativa de los recursos audiovisuales.

#### Desempeño:

- Diseña el flujo de trabajo de la postproducción.
- Utiliza recursos tecnológicos especializados de postproducción.
- Consolida los materiales del producto audiovisual final.

**Nota:** Los desempeños los realiza, de acuerdo con las características del proyecto y requerimientos del cliente, asignando recursos, llevando el control de las actividades de un proceso y actuando con ética a nivel personal, profesional y laboral.

Producto:



- Paquete de datos de los diferentes procesos involucrados en la postproducción.
- Proyecto audiovisual conformado.

**Nota:** Los productos los realiza, de acuerdo con las características del proyecto audiovisual.

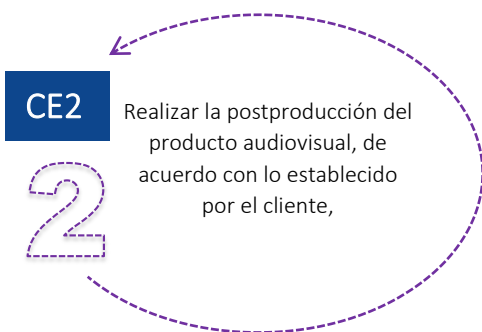
0211-20-04-3-01

Competencias específicas (CE)

Resultados de aprendizaje

La persona es competente cuando:

1. Analizar las características de los equipos de postproducción de audio y video.
2. Ajusta los equipos de postproducción de audio y video, de acuerdo con los estándares vigentes y las necesidades de distribución del proyecto audiovisual.
3. Realiza la corrección de color del proyecto audiovisual, según las especificaciones establecidas.
4. Elabora los efectos visuales y gráficos en movimiento (motion graphics) requeridos, de acuerdo con las características del proyecto audiovisual.
5. Integra los efectos visuales del proyecto, de acuerdo con las características establecidas.
6. Realiza la edición y mezcla de sonido del proyecto audiovisual, de acuerdo con las características establecidas.
7. Realiza el proceso de integración y composición de los elementos visuales del proyecto, según sus especificaciones.



0211-20-04-3-01

13

## Evaluación del logro de la competencia específica N°2

### Evidencias CE2

#### Conocimientos:

- Características de los equipos de postproducción de audio y video.

#### Desempeño:

- No aplica.

**Nota:** Los desempeños los realiza, de acuerdo con las características del proyecto y requerimientos del cliente, asignando recursos, llevando el control de las actividades de un proceso y actuando con ética a nivel personal, profesional y laboral.

#### Producto:

- Proyecto audiovisual listo para la distribución.

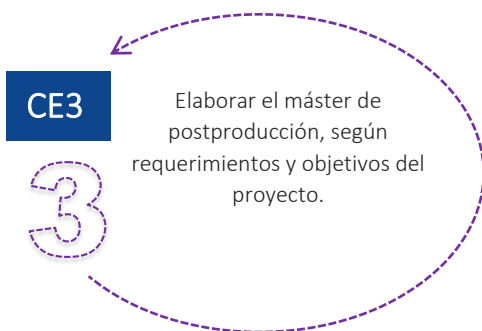
**Nota:** Los productos los realiza de acuerdo con lo establecido por el cliente.

## Competencias específicas (CE)

## Resultados de aprendizaje

La persona es competente cuando:

1. Analiza los estándares de exhibición, según requerimientos y objetivos del proyecto.
2. Analiza los fundamentos de integración estética y narrativa de los recursos audiovisuales, de acuerdo con los requerimientos y objetivos del proyecto.
3. Gestiona la información digital en diferentes medios de almacenamiento, según los requerimientos.
4. Aplica los estándares requeridos en las diferentes plataformas de exhibición de contenidos, según los objetivos del proyecto audiovisual.
5. Integra los diferentes componentes de la postproducción audiovisual en una sola línea de tiempo, de acuerdo con lo establecido.
6. Utiliza herramientas tecnológicas en la creación del máster de postproducción, según los requerimientos del cliente y necesidades del proyecto.
7. Establece los sistemas de almacenamiento de video, según los requerimientos y objetivos del proyecto.



8. Realiza la conversión del archivo máster a copias de distribución, según los requerimientos de las diferentes plataformas de exhibición.

### Evaluación del logro de la competencia específica N°3

#### Evidencias CE3

##### Conocimientos:

- Estándares de exhibición.
- Fundamentos de integración estética y narrativa de los recursos audiovisuales.
- Sistemas de almacenamiento de video.

##### Desempeño:

- Gestiona la información digital en diferentes medios de almacenamiento.

**Nota:** Los desempeños los realiza de acuerdo con las características del proyecto y requerimientos del cliente, asignando recursos, llevando el control de las actividades de un proceso y actuando con ética a nivel personal, profesional y laboral.

##### Producto:

- Archivo máster de postproducción listo para la distribución.

**Nota:** Los productos los realiza, según requerimientos y objetivos del proyecto.

0211-20-04-3-01

### III. Resultados de aprendizaje transversales a todas las competencias específicas<sup>4</sup>

#### Trabajo en equipo

- Comprende el rol y aporte de su área o 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.
- Promueve el diálogo abierto y franco.

#### Adaptación al cambio

- Asume un compromiso con el aprendizaje permanente, la actualización y las demandas de la revolución 4.0.
- Mantiene una actitud positiva y proactiva para el aprendizaje permanente.

#### Comunicación asertiva:

- Entrega y solicita información detallada, confirmando que su interlocutor haya comprendido su mensaje.
- Comprende el lenguaje y tecnicismos específicos de su ámbito laboral, pudiendo identificar errores conceptuales.
- Comprende las reglas implícitas y explícitas comunicacionales, expresando sus opiniones y/o emociones bajo dicho contexto.
- Reconoce y adopta el lenguaje no verbal dentro de su espacio laboral.

---

<sup>4</sup> 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.

0211-20-04-3-01

- Redacta informes técnicos, atendiendo las normas de redacción y ortografía del idioma oficial.
- Evidencia comunicación asertiva en el espacio laboral y en las relaciones interpersonales
- Comunica información técnica propia de su campo de trabajo.

En relación con la adquisición de una lengua extranjera (inglés) y la aplicación en la cualificación “0211-20-04-3-01 Postproducción audiovisual” la persona:

### Nivel Intermedio Alto

#### Comprensión Auditiva:

- Distingue el idioma estándar expresado, en persona o transmitido por diferentes medios de comunicación: sobre temas conocidos o desconocidos en contextos personal, social, académico o vocacional; la comprensión solamente puede ser influenciada o confundida por ruidos fuertes, o discursos articulados inadecuadamente o por el uso de frases idiomáticas.

#### Comprensión de Lectura:

- Distingue textos con un alto grado de independencia, adaptando el estilo, la velocidad de lectura y finalidades y utilizando fuentes de referencia apropiadamente seleccionadas. Tiene un amplio vocabulario activo de lectura, pero puede tener alguna dificultad con modismos poco frecuentes.

#### Expresión Escrita:

- Compone textos claros y detallados sobre una amplia serie de temas relacionados con su especialidad, sintetizando y evaluando la información y argumentos de diferentes fuentes.

#### Expresión Oral:

- Interactúa con fluidez, precisión y eficacia sobre una amplia gama de temas, fundamentando su opinión con detalles de apoyo apropiados e ideas relevantes

## 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 de pie o sentado por largos períodos.
- 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.
- Agencias de comunicaciones.
- Departamentos Internos de diseño y comunicación.
- Estudios de animación.
- Agencias digitales.
- Estudios de video juegos.
- Productoras audiovisuales.
- Estudios de diseño.
- Industria cinematográfica.
- Trabajador Independiente.

### 18

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

- COCR-2011/3521 Técnicos de radiodifusión y grabación audiovisual.

0211-20-04-3-01

19

19

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

- 0211-20-04-2-01 Edición audiovisual.
- 0211-20-04-4-01 Postproducción audiovisual.

20

Estándares de Cualificación Internacionales relacionados:

INCUAL:

- IMS295\_3 Desarrollo de productos audiovisuales multimedia interactivos.
- IMS296-3 Montaje y postproducción de audiovisuales.

## 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:

0211-20-04-3-01 Postproducción Audiovisual	TÉCNICO 3
Nombre de la cualificación	Nivel de cualificación

Esta cualificación certifica que la persona es competente para:

Desarrollar la postproducción de proyectos audiovisuales, de acuerdo con las características del proyecto y requerimientos del cliente, asignando recursos, llevando el control de las actividades de un proceso y actuando con ética a nivel personal, profesional y laboral.

## VI. Glosario de términos

Terminología asociada a la cualificación:

- **Acciones preventivas y correctivas:** Las acciones preventivas son aquellas orientadas a la optimización del rendimiento en los procesos productivos, alargar la vida útil, disminuir los riesgos y accidentes. Las acciones correctivas están enfocadas en generar soluciones a las diferencias o problemas detectados en la operación, y en los procesos de la organización. (Martínez Bolinches, S. (2013). Montaje y mantenimiento de equipos. Macmillan Iberia, S.A. <https://elibro.net/es/ereader/cunlimon/43256?page=203>).
- **Archivo máster:** Es un archivo informático creado por un determinado programa para edición de vídeo. Como archivo informático que es, puede duplicarse ininidad de veces sin perder calidad. Contiene todas las instrucciones para realizar un vídeo terminado que después puede exportarse a formatos AVID, MPEG4 o cualquier otro. Incluye las direcciones todas las imágenes deseadas, los efectos digitales, titulaciones que debe crear, efectos de sonido y cualquier otro material que se haya deseado incluir en la versión final. / Fuente: colaboradores de Wikipedia. (2019, 9 diciembre). Máster digital de video. Wikipedia, la enciclopedia libre. [https://nam12.safelinks.protection.outlook.com/?url=https%3A%2F%2Fes.wikipedia.org%2Fwiki%2FM%25C3%25A1ster\\_digital\\_de\\_video&data=04%7C01%7CWRodriguezRodriguez%40ina.cr%7C57b40515fd1144b7492408d8dcbeed6%7C256d518b5d44411e806f77e13bacada7%7C0%7C0%7C637502059898420339%7CUnknown%7CTWFpbGZsb3d8eyJWljojMC4wLjAwMDAiLCJQIjoiV2luMzliLCJBTiI6IklhaWwiLCJXVCI6Mn0%3D%7C1000&sdata=oaAkXBu1l1qv7%2FfO2YSxAjP3px71RAshMJ4YTbt6lZ9M%3D&reserved=0](https://nam12.safelinks.protection.outlook.com/?url=https%3A%2F%2Fes.wikipedia.org%2Fwiki%2FM%25C3%25A1ster_digital_de_video&data=04%7C01%7CWRodriguezRodriguez%40ina.cr%7C57b40515fd1144b7492408d8dcbeed6%7C256d518b5d44411e806f77e13bacada7%7C0%7C0%7C637502059898420339%7CUnknown%7CTWFpbGZsb3d8eyJWljojMC4wLjAwMDAiLCJQIjoiV2luMzliLCJBTiI6IklhaWwiLCJXVCI6Mn0%3D%7C1000&sdata=oaAkXBu1l1qv7%2FfO2YSxAjP3px71RAshMJ4YTbt6lZ9M%3D&reserved=0). Fuente: Máster digital de video  
<[https://nam12.safelinks.protection.outlook.com/?url=https%3A%2F%2Fes.wikipedia.org%2Fwiki%2FM%25C3%25A1ster\\_digital\\_de\\_video&data=04%7C01%7CWRodriguezRodriguez%40ina.cr%7C57b40515fd1144b7492408d8dcbeed6%7C256d518b5d44411e806f77e13bacada7%7C0%7C0%7C637502059898420339%7CUnknown%7CTWFpbGZsb3d8eyJWljojMC4wLjAwMDAiLCJQIjoiV2luMzliLCJBTiI6IklhaWwiLCJXVCI6Mn0%3D%7C1000&sdata=oaAkXBu1l1qv7%2FfO2YSxAjP3px71RAshMJ4YTbt6lZ9M%3D&reserved=0](https://nam12.safelinks.protection.outlook.com/?url=https%3A%2F%2Fes.wikipedia.org%2Fwiki%2FM%25C3%25A1ster_digital_de_video&data=04%7C01%7CWRodriguezRodriguez%40ina.cr%7C57b40515fd1144b7492408d8dcbeed6%7C256d518b5d44411e806f77e13bacada7%7C0%7C0%7C637502059898420339%7CUnknown%7CTWFpbGZsb3d8eyJWljojMC4wLjAwMDAiLCJQIjoiV2luMzliLCJBTiI6IklhaWwiLCJXVCI6Mn0%3D%7C1000&sdata=oaAkXBu1l1qv7%2FfO2YSxAjP3px71RAshMJ4YTbt6lZ9M%3D&reserved=0)>es.wikipedia.org.
- **Confirmado:** Proceso de reconstruir una determinada línea de tiempo, generada en un programa de edición, en otro programa, con el fin de aplicarle algún proceso particular. Puede tratarse de una reconstrucción de la pista de video únicamente (para corrección de color, por ejemplo) de la pista de audio (para edición y mezcla, por ejemplo) o de ambas para otros procesos como masterización.
- **Currículum:** se emplea currículum para referirse al conjunto de conocimientos y experiencias, laborales y académicas, que un individuo posee, en cuyo caso se denomina curriculum vitae, que debe escribirse sin acentos y en cursivas, según aconseja la nueva Ortografía de la lengua española (2010) de la Real Academia Española, por tratarse de un latinismo (Curriculum, 2020).

0211-20-04-3-01

Fuente: "Currículum". En: Significados.com. Disponible en: <https://www.significados.com/curriculum/> Consultado: 10 de diciembre de 2020, 04:55 pm

- **Edición:** preparación de un texto, una obra musical, una película o un programa de radio o televisión para ser publicado o emitido, cuidando su forma y su contenido. (Oxford Languages, 2020).
- **Efectos visuales:** Conocidos en el medio de producción audiovisual como VFX por su sonido en inglés (Visual Effects). Los efectos visuales son, en la mayoría de los casos, los arreglos creados o montados en una posproducción, que no han sido filmados en vivo, sin embargo, los mismos han sido planeados desde la preproducción. Hoy en día, prevalecen los CGI (Computer-generated imagery) usualmente producidas por la animación digital o animación por computadora (Armenteros, 2011). / Fuente: Armenteros Gallardo, M. (2011). Efectos visuales y animación. Universidad Carlos III de Madrid. España. PDF. Recuperado de: [https://e-archivo.uc3m.es/bitstream/handle/10016/12928/efectos\\_armenteros\\_2011\\_pp.pdf;jsessionid=D4B4127BB89FEEDCA496A49B8144980D?sequence=1](https://e-archivo.uc3m.es/bitstream/handle/10016/12928/efectos_armenteros_2011_pp.pdf;jsessionid=D4B4127BB89FEEDCA496A49B8144980D?sequence=1)
- **Estándares de exhibición:** Combinación de las condiciones técnicas de un archivo digital, de formato, nomenclatura y soporte físico, que ha sido definida por alguna organización reconocida como autoridad (ej: EBU, SMPTE, DCI).
- **Flujo de trabajo:** Es el estudio de los aspectos operacionales de una actividad de trabajo: cómo se estructuran las tareas, cómo se realizan, cuál es su orden correlativo, cómo se sincronizan, cómo fluye la información que soporta las tareas y cómo se le hace seguimiento al cumplimiento de las tareas. Una aplicación de flujos de trabajo automatiza la secuencia de acciones, actividades o tareas utilizadas para la ejecución del proceso, incluyendo el seguimiento del estado de cada una de sus etapas y la aportación de las herramientas necesarias para gestionarlo. / Fuente: colaboradores de Wikipedia. (2021, 2 febrero). Flujo de trabajo. Wikipedia, la enciclopedia libre. [https://nam12.safelinks.protection.outlook.com/?url=https:%2F%2Fes.wikipedia.org%2Fwiki%2FFlujo\\_de\\_trabajo%23::~:~:text=3DEI%2520flujo%2520de%2520trabajo%2520&data=04%7C01%7CWRodriguezRodriguez%40ina.cr%7C57b40515fd1144b7492408d8dcbeed6%7C256d518b5d44411e806f77e13bacada7%7C0%7C0%7C637502059898420339%7CUnknown%7CTWFpbGZsb3d8eyJWljojMC4wLjAwMDAiLCJQJjoiV2luMzliLCJBTiI6Ikl1haWwiLCJXVCi6Mn0%3D%](https://nam12.safelinks.protection.outlook.com/?url=https:%2F%2Fes.wikipedia.org%2Fwiki%2FFlujo_de_trabajo%23::~:~:text=3DEI%2520flujo%2520de%2520trabajo%2520&data=04%7C01%7CWRodriguezRodriguez%40ina.cr%7C57b40515fd1144b7492408d8dcbeed6%7C256d518b5d44411e806f77e13bacada7%7C0%7C0%7C637502059898420339%7CUnknown%7CTWFpbGZsb3d8eyJWljojMC4wLjAwMDAiLCJQJjoiV2luMzliLCJBTiI6Ikl1haWwiLCJXVCi6Mn0%3D%2F)

0211-20-04-3-01

[7C1000&sd=1fuwgO6s2TEt1J85o9Trvc1vH94um0Yzz7Wbh%2BjvrS4%3D&reserv=0\(workflow,seguimiento%20al%20cumplimiento%20de%20las](https://7C1000&sd=1fuwgO6s2TEt1J85o9Trvc1vH94um0Yzz7Wbh%2BjvrS4%3D&reserv=0(workflow,seguimiento%20al%20cumplimiento%20de%20las)

- **Gráficos en movimiento (motion graphics):** es un vídeo o animación digital que crea la ilusión de movimiento mediante imágenes, fotografías, títulos, colores y diseños y se conoce como animación gráfica multimedia en movimiento.
- **Guion:** es un texto que expone, con los detalles necesarios para su realización, el contenido de una película, de una historieta, o de un programa de radio o televisión. Es un escrito que contiene las indicaciones de todo aquello que la obra requiere para su puesta en escena.
- **Integración estética y narrativa:** Se describe como el proceso de seleccionar, disponer y enfatizar las partes que componen una imagen para apoyar y sustentar el mensaje que se pretende transmitir. Lo que se busca con la Integración estética y narrativa es la armonía, es decir, dar un orden a los elementos para de esta manera conseguir el equilibrio o quizás desequilibrio que puede contribuir a la narrativa de una realización y producto final. Lo visual se compone no solamente de imágenes, también lo son textos escritos, lo sonoro de textos leídos, la música, el ruido. Por esto se puede acotar que pasar del estudio de la imagen al de las narrativas audiovisuales, sin descuidar las preocupaciones originales, no es más que el reconocimiento de una segunda etapa del proceso de un proyecto audiovisual. / Fuente: La composición de la imagen como herramienta narrativa. (2017, mayo). Facultad de Diseño y Comunicación - Universidad de Palermo. [https://nam12.safelinks.protection.outlook.com/?url=https%3A%2F%2Fido.palermo.edu%2Fservicios\\_dyc%2Fproyectorgraduacion%2Fdetalle\\_proyecto.php%3Fid\\_proyecto%3D4115&sd=04%7C01%7CWRodriguezRodriguez%40ina.cr%7C57b40515fd1144b7492408d8dcbeed6%7C256d518b5d44411e806f77e13bacada7%7C0%7C0%7C637502059898420339%7CUnknown%7CTWFpbGZsb3d8eyJWIjoiMC4wLjAwMDAiLCJQIjoiV2luMzliLCJBTiI6IjEhaWwWLiLCJXVCi6IjMnO%3D%7C1000&sd=YX9S%2BwX%2FdHIWVIPBqZZsp%2B3KIWSt14tHMquoTTpDQno%3D&reserved=0](https://nam12.safelinks.protection.outlook.com/?url=https%3A%2F%2Fido.palermo.edu%2Fservicios_dyc%2Fproyectorgraduacion%2Fdetalle_proyecto.php%3Fid_proyecto%3D4115&sd=04%7C01%7CWRodriguezRodriguez%40ina.cr%7C57b40515fd1144b7492408d8dcbeed6%7C256d518b5d44411e806f77e13bacada7%7C0%7C0%7C637502059898420339%7CUnknown%7CTWFpbGZsb3d8eyJWIjoiMC4wLjAwMDAiLCJQIjoiV2luMzliLCJBTiI6IjEhaWwWLiLCJXVCi6IjMnO%3D%7C1000&sd=YX9S%2BwX%2FdHIWVIPBqZZsp%2B3KIWSt14tHMquoTTpDQno%3D&reserved=0)
- **Línea de Tiempo:** es el espacio en la interfaz de trabajo en la que se ubican cronológicamente los elementos y sus propiedades, a lo largo de una escena de un proyecto audiovisual.
- **Medios de almacenamiento:** Los medios de almacenamiento de la computadora son disco, cinta magnética, papel, discos compactos, memorias USB y, en general, cualquier dispositivo que permite acumular los datos en forma permanente. Los dispositivos de almacenamiento son de tipo mecánico o electrónico, que registran y recuperan los datos que hay en el medio de almacenamiento. / Fuente: Quiroz, A; Romboli, L; Ali, J.L; Villegas, E. (2016). Medios de Almacenamiento. Informática Aplicada en enfermería. Blog. Recuperado de: <https://sites.google.com/site/informaticaaplicada2016/informatica-aplicada-en-enfermeria/computadora-personal/medios-de->

0211-20-04-3-01

[almacenamiento#:~:text=Los%20medios%20de%20almacenamiento%20de,los%20datos%20e n%20forma%20permanente.&text=La%20capacidad%20de%20almacenamiento%20es,puede %20guardarse%20en%20un%20medio](#)

- **Plataformas de exhibición de contenidos:** Son los diferentes sustratos o medios donde el contenido se va a proyectar o exponer, en finalidad para donde va dirigido el material audiovisual.
- **Recursos de hardware:** Involucra lo establecido con requerimiento del equipo técnico que se ocupe para la producción audiovisual. En informática se refiere a las partes físicas, tangibles, de un sistema informático, sus componentes eléctricos, electrónicos, electromecánicos y mecánicos.<sup>2</sup> Los cables, así como los gabinetes o cajas, los periféricos de todo tipo, y cualquier otro elemento físico involucrado, componen el hardware o soporte físico; contrariamente, el soporte lógico e intangible es el llamado software. / Fuente: (07 de febrero 2021) Hardware.<https://es.wikipedia.org/wiki/Hardware>

Para más información  
haga clic aquí

[www.cualificaciones.cr](http://www.cualificaciones.cr)

Volver al  
INICIO

Retrocede

Volver al ÍNDICE

Avanza