

Estándar de Cualificación

Diseño Gráfico Multimedia

Código 0211-19-02-3-01

Versión 01



Setiembre, 2019

EMPEZAR

Índice

I. Identificación de la cualificación	5
II. Descripción de las competencias específicas	8
III. Resultados de aprendizaje transversales a todas las competencias específicas	20
IV. Contexto laboral	21
V. Emisión de diploma	23
VI. Glosario de términos	24



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.42).

- 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.42).

- 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.43).

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. (p.8)

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. (p.1)

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. (p.1)

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.

Los programas y certificaciones interdisciplinarios o amplios en los cuales se destina el mayor tiempo de aprendizaje previsto a la ingeniería, la fabricación y la construcción, se clasifican aquí.

- Animación
- Encuadernación
- Funcionamiento de la cámara
- Composición (impresión)
- Producción de juegos en computador

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

Diseño Gráfico Multimedia

0211-19-02-3-01

3

- Ajustes del computador
- 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

Créditos

Elaboración

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

Oscar Bolaños Morales. Cedes Don Bosco.

Olga Cajina Vázquez. FUNDATEC.

Sylvia Fernández Morales. Instituto Nacional de Aprendizaje.

Wagner Solórzano Morera. Instituto Nacional de Aprendizaje.

Rodolfo González Gutiérrez. Ministerio de Educación Pública.

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

Daniel Salazar. McKinsey.

Andrés Delgado Vargas. Bectcris.

Daniel Cruz Jiménez. Delfino. Cr.

Alexis Bustamante Rodríguez. Universidad Nacional de Costa Rica.

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

Luis Felipe Quesada Chaves. Grupo Nación.
Lindie Granados Acón. CETAV

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

Ginnette Rojas Arias. Marco Nacional de Cualificaciones de la EFTP.
Wendy Rodríguez Rodríguez. Marco Nacional de Cualificaciones de la EFTP

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° 11-02-2019**, el día **diecinueve** del mes **setiembre** del año **dos mil diecinueve**.

Diseño Gráfico Multimedia

0211-19-02-3-01

5

I. Identificación de la cualificación

1

Codificación Cualificación: 0211-19-02-3-01

2

Cualificación (Nombre): Diseño Gráfico Multimedia

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 producción de Medios

7

Campo Profesión: 19 Producción gráfica

8

Campo Cualificación: 02 Diseño Gráfico

9

Tiempo de Vigencia del Estándar de Cualificación: 3 años

10

Fecha de actualización: setiembre 2022

11

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

12

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

13

Competencia general: Desarrollar productos multimedia impresos y digitales, mediante diversos recursos y en múltiples plataformas, según los objetivos planteados por el cliente, en la comunicación de un mensaje específico de acuerdo con patrones socioculturales y conocimientos técnicos requeridos; actuando con ética a nivel personal, profesional y laboral y comunicándose en forma respetuosa, asertiva y propositiva, con los niveles jerárquicos de la organización.

14

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

0211-19-02-1-01 Diseño y Administración de contenido visual digital:

CE1. Generar contenido visual en diferentes plataformas digitales, según requerimientos del cliente y estrategia de comunicación de la marca.

CE2. Administrar el contenido visual y métrico de las diversas plataformas digitales con respecto a la estrategia de comunicación de la marca.

0211-19-02-2-01 Diseño Gráfico:

CE1 Generar contenido visual en diferentes plataformas digitales, según requerimientos del cliente y siguiendo los lineamientos de la estrategia de comunicación de la marca.

CE2 Administrar el contenido visual y métrico de las diversas plataformas digitales con respecto a la estrategia de comunicación de la marca.

CE3 Implementar elementos visuales de la marca y su línea gráfica, según requerimientos de la clientela a partir de la imagen y estrategias de comunicación definidas.

CE4 Generar productos gráficos, editoriales y comerciales, según las estrategias de comunicación definidas y los requerimientos de la clientela.

Diseño Gráfico Multimedia

0211-19-02-3-01

7

15

Mapa de cualificación:

Cualificación

Competencia general

Competencias específicas

0211-19-02-3-01
Diseño Gráfico
Multimedia

Desarrollar productos multimedia impresos y digitales, mediante diversos recursos y en múltiples plataformas, según los objetivos planteados por el cliente, en la comunicación de un mensaje específico de acuerdo con patrones socioculturales y conocimientos técnicos requeridos; actuando con ética a nivel personal, profesional y laboral y comunicándose en forma respetuosa, asertiva y propositiva, con los niveles jerárquicos de la organización.

CE1

1

Generar contenido visual en diferentes plataformas digitales, según requerimientos del cliente y siguiendo los lineamientos de la estrategia de comunicación de la marca.

CE2

2

Administrar el contenido visual y métrico de las diversas plataformas digitales con respecto a la estrategia de comunicación de la marca.

CE3

3

Implementar elementos visuales de la marca y su línea gráfica, según requerimientos de la clientela a partir de la imagen y estrategias de comunicación definidas.

CE4

4

Generar productos gráficos, editoriales y comerciales, según las estrategias de comunicación definidas y los requerimientos de la clientela.

CE5

5

Generar recursos multimedia según especificaciones del producto y requerimientos de la clientela.

CE6

6

Diseñar productos multimedia enriquecidos e interactivos, utilizando herramientas tecnológicas, de acuerdo con los requerimientos de la clientela y las tendencias del mercado.

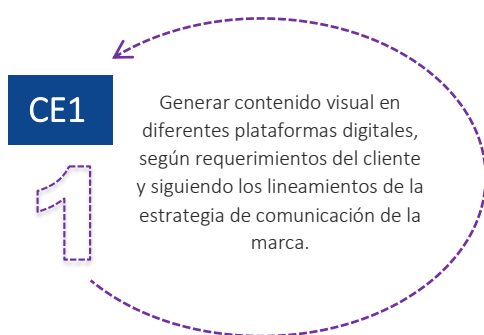
Retrocede

Volver al ÍNDICE

Avanza

II. Descripción de las competencias específicas

Competencias específicas (CE)



Resultados de aprendizaje³

La persona es competente cuando:

1. Conceptualiza la estrategia visual según la interpretación de los requerimientos del cliente y la estrategia de comunicación de la marca.
2. Desarrolla el concepto visual para las plataformas digitales, aplicando los fundamentos del diseño, teoría del color y tipografía.
3. Edita imágenes utilizando herramientas tecnológicas (mapa de bits y vectoriales).
4. Optimiza el contenido visual para las plataformas digitales, de acuerdo con la estrategia de comunicación.
5. Verifica que el contenido visual cumpla con los requerimientos del cliente y la estrategia de comunicación de la marca.
6. Realiza ajustes al contenido visual previamente generado, según los requerimientos del cliente y la estrategia de comunicación de la marca.

Evaluación del logro de la competencia específica N°1

Evidencias CE1

Conocimientos:

- Leyes y normativas vigentes sobre derechos de autor.

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

Desempeño: →

- No Aplica.

Producto: →

- Concepto visual para las plataformas digitales
- Contenido visual para las plataformas digitales de acuerdo con la estrategia de comunicación, público meta y plan de medios
- Contenido visual optimizado para las plataformas digitales.

Nota: los productos los realiza según requerimientos del cliente y estrategia de comunicación de la marca.

Competencias específicas (CE)



Resultados de aprendizaje

La persona es competente cuando:

1. Realiza la publicación del contenido visual en las diversas plataformas digitales, de acuerdo con la estrategia de comunicación.
2. Realiza el seguimiento de la publicación en las diversas plataformas digitales, comprobando el cumplimiento de los estándares de visualización requeridos.
3. Interpreta las métricas de las diversas plataformas digitales de acuerdo con la estrategia de comunicación, público meta y plan de medios.
4. Realiza ajustes a la publicación del contenido visual en las diversas plataformas digitales, de acuerdo con los requerimientos técnicos de cada una de ellas.
5. Genera el informe de métricas en las diferentes plataformas digitales, facilitando la toma de decisiones por parte del cliente.

Evaluación del logro de la competencia específica N°2

Evidencias CE2

Conocimientos:

- Leyes y normativas vigentes sobre derechos de autor.

Diseño Gráfico Multimedia

0211-19-02-3-01

11

Desempeño:.....>

- No Aplica

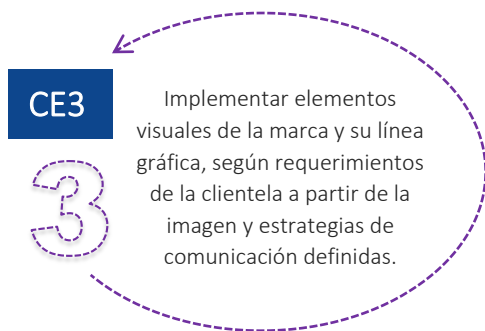
Producto:—————>

- Publicación del contenido visual en las diversas plataformas digitales.
- Informe de estadísticas en las diferentes plataformas digitales

Nota: Los productos los realiza con respecto a la estrategia de comunicación de la marca.

Competencias específicas (CE)

Resultados de aprendizaje



La persona es competente cuando:

1. Construye la identidad visual de marca aplicando fundamentos de diseño gráfico, tipografía y edición de imagen.
2. Utiliza las herramientas tecnológicas en los procesos de implementación visual de la marca y su línea gráfica, según las tendencias del mercado y requerimientos de la clientela.
3. Implementa la línea gráfica, previamente definida, en diversos productos, según la estrategia de comunicación.
4. Realiza el ajuste de los elementos visuales de la marca y su línea gráfica a partir del proceso iterativo de revisión con la clientela.
5. Elabora el arte final del proceso de implementación visual de marca y su línea gráfica, según requerimientos técnicos establecidos.

Evaluación del logro de la competencia específica N°3

Evidencias CE3

Conocimientos: →

- Fundamentos de diseño gráfico, tipografía y edición de imagen.

Diseño Gráfico Multimedia

0211-19-02-3-01

13

Desempeño:

- No Aplica

Producto:

- Identidad visual de marca.
- Línea gráfica implementada en las aplicaciones requeridas.
- Arte final de los elementos visuales de la marca y su línea gráfica.

Nota: los productos los realiza a partir de la imagen y estrategias de comunicación definidas.

Competencias específicas (CE)

Resultados de aprendizaje



La persona es competente cuando:

1. Diseña productos gráficos, editoriales y comerciales aplicando fundamentos de diseño, tipografía y edición de imagen según la estrategia de comunicación y requerimientos de la clientela.
2. Utiliza las herramientas tecnológicas en la generación de los productos gráficos, editoriales y comerciales, según las tendencias del mercado y requerimientos de la clientela.
3. Ajusta los productos gráficos, editoriales y comerciales en las diversas aplicaciones según la estrategia de comunicación y requerimientos de la clientela.
4. Realiza el ajuste de los productos gráficos, editoriales y comerciales a partir del proceso iterativo de revisión con la clientela.
5. Elabora el arte final de los productos gráficos, editoriales y comerciales, según requerimientos técnicos establecidos.

Evaluación del logro de la competencia específica N°4

Evidencias CE4

Conocimientos: _____>

- Fundamentos de diseño, tipografía y edición de imagen.

Diseño Gráfico Multimedia

0211-19-02-3-01

15

Desempeño:.....>

- No Aplica.

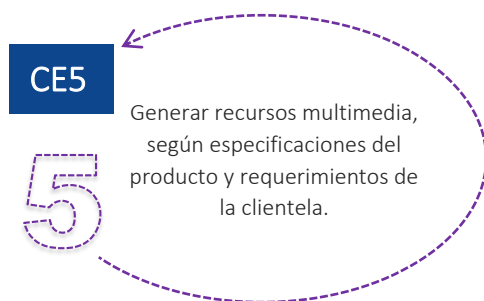
Producto:_____>

- Productos gráficos, editoriales y comerciales diseñados.
- Arte final de los productos gráficos, editoriales y comerciales.

Nota: los productos los realiza según las estrategias de comunicación definidas y los requerimientos de la clientela.

Competencias específicas (CE)

Resultados de aprendizaje



La persona es competente cuando:

1. Utiliza las herramientas tecnológicas en la generación de recursos multimedia, según las tendencias del mercado y requerimientos de la clientela.
2. Realiza la captura de imágenes según las especificaciones de la clientela, tomando en cuenta fundamentos de fotografía.
3. Realiza la edición de imágenes empleando herramientas tecnológicas según tendencias del mercado y requerimientos de la clientela.
4. Elabora ilustraciones según las especificaciones del producto y requerimientos de la clientela.
5. Realiza composiciones tipográficas según los requerimientos de la clientela.
6. Elabora grafismos en movimiento (Motion Graphics), según las especificaciones del producto y requerimientos de la clientela.
7. Edita material audiovisual, a partir de archivos propios o suministrados, según las especificaciones del producto y requerimientos de la clientela.

Evaluación del logro de la competencia específica N°5

Evidencias CE5

Conocimientos:.....→

- Fundamentos de fotografía.

Diseño Gráfico Multimedia

0211-19-02-3-01

17

Desempeño:

- No Aplica.

Producto:

- Recursos multimedia.

Nota: los productos los realiza según especificaciones del producto y requerimientos de la clientela.

Competencias específicas (CE)

Resultados de aprendizaje



La persona es competente cuando:

1. Realiza la interpretación de los requerimientos del cliente según los lineamientos de la estrategia de comunicación.
2. Aplica técnicas de diseño en el prototipo del producto interactivo utilizando las herramientas tecnológicas requeridas de acuerdo con la plataforma definida.
3. Aplica los fundamentos del diseño y tipografía en la creación del proyecto según los requerimientos técnicos de los medios digitales e impresos.
4. Enriquece los productos interactivos y los recursos multimedia previamente elaborados de acuerdo con especificaciones técnicas del proyecto.
5. Realiza el ajuste de los productos multimedia según la estrategia de comunicación y requerimientos de la clientela a partir del proceso iterativo de revisión con la clientela.
6. Elabora la propuesta final de los productos multimedia, según los requerimientos técnicos establecidos.

Evaluación del logro de la competencia específica N°6

Evidencias CE6

Conocimientos: →

- Fundamentos de diseño y tipografía.

Diseño Gráfico Multimedia

0211-19-02-3-01

19

Desempeño:

- No Aplica.

Producto:

- Productos multimedia enriquecidos.

Nota: los productos los realiza utilizando herramientas tecnológicas, de acuerdo con los requerimientos de la clientela y las tendencias del mercado.

III. Resultados de aprendizaje transversales a todas las competencias específicas⁴

Trabajo en equipo

- Evidencia comunicación asertiva, aprendizaje permanente y trabajo en equipo.
- Colabora en trabajos en equipo, utilizando herramientas informáticas colaborativas.

Adaptación al cambio

- Trabaja de manera autónoma, con ética, asertividad, orden y responsabilidad en el resguardo y facilitación de la información.

Negociación y solución de conflictos

- Soluciona los problemas técnicos que se presentan en el ámbito laboral.
- Implementa técnicas de negociación en el campo laboral.

Salud Ocupacional

- Implementa la normativa de salud ocupacional.

Uso de la Tecnología

- Implementa soluciones creativas e innovadoras a procesos específicos del campo laboral.
- Redacta informes técnicos, según las normas de redacción y ortografía del idioma oficial.

Servicio al cliente

- Aplica los principios de atención al cliente interno y externo.

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.

En relación con la adquisición de una lengua extranjera (inglés) y la aplicación en la cualificación “0211-19-02-3-01 Diseño Gráfico Multimedia” 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) y extendidos.
- Trabajar bajo contratos de confidencialidad cuando se requiera
- Trabajar con disponibilidad de horarios.
- Trabajar de pie o sentado por largos períodos.
- Trabajar con alta exigencia manual y visual

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.
- Trabajador Independiente

18

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

- 216 Arquitectos, Urbanistas, Topógrafos y Diseñadores
- 2166 Diseñadores Profesionales Gráficos y Multimedia: diseñador gráfico, diseñador multimedia, diseñador web.

19

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

- 0211-19-02-1-01 Diseño y administración de contenido visual digital
- 0211-19-02-2-01 Diseño gráfico
- 0211-19-02-4-01 Diseño gráfico multimedia

20

Estándares de Cualificación Internacionales relacionados:

Chile Valora:

Chile Valora P-7020-2431-001-V01 COMMUNITY MANAGER (TIC-CM).

INCUAL:

INCUAL- ARG219_3/ Nivel 3. Diseño de productos gráficos.

Diseño Gráfico Multimedia

0211-19-02-3-01

23

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:

Diseño Gráfico Multimedia 0211-19-02-3-01	TÉCNICO 3
Nombre de la cualificación	Nivel de cualificación

Esta cualificación certifica que la persona es competente para:

Desarrollar productos multimedia (impresos y digitales), mediante diversos recursos, en múltiples plataformas, según los objetivos planteados por el cliente para la comunicación de un mensaje específico de acuerdo con patrones socioculturales y conocimientos técnicos requeridos; relacionándose y comunicándose de forma respetuosa propiciando un ambiente de sana convivencia.

VI. Glosario de términos

Terminología asociada a la cualificación:

- ✓ **Administración:** Proceso de planificar, organizar, dirigir y controlar el uso de los recursos y las actividades de trabajo con el propósito de lograr los objetivos o metas de la organización de manera eficiente y eficaz.
- ✓ **Ajusta:** Acto de recortar, cambiar de tamaño o ajustar cosméticamente una imagen, texto, fotografía, audio o video.
- ✓ **Arte final:** Es el proceso que se realiza después de la aprobación del diseño. El objetivo de crear un archivo final, que luego será enviado a un proveedor específico. Este archivo debe cumplir con especificaciones técnicas, tales como: tamaño, resolución, modo de color, cantidad de tintas, excesos y los perfiles específicos según el tipo de salida y soporte, en el que se va a imprimir.
- ✓ **Composiciones tipográficas:** Es la disposición de texto en líneas mediante la colocación de diferentes tipos físicos (tipos móviles en los sistemas mecánico) o digitales (glifos), se emplean letras o símbolos y se ordenan según la ortografía de la lengua para su visualización.
- ✓ **Concepto visual:** Lograr que una idea o concepto, se materialice o se vuelva tangible, dándole así características como: color, forma, tamaño, etc.
- ✓ **Conceptualiza:** proceso en el cual una persona genera una idea propia sobre un tema específico para facilitar la comprensión y el desarrollo de la estrategia de comunicación.
- ✓ **Edición de imágenes:** Publicación de imágenes rasterizadas utilizando las computadoras empleando herramientas tecnológicas para su fin. Estas imágenes son editadas para optimizarlas, manipularlas, retocarlas, con la finalidad de eliminar fallas producidas durante la captura o el escaneo. En muchos casos, estas fallas se producen por defectos técnicos en los aparatos fotográficos, escáner, condiciones de trabajo precarias, fallas en la operación u orígenes defectuosos.
- ✓ **Enriquecidos e interactivos:** Productos enriquecidos e interactivos que permiten al usuario una mayor interactividad con ellos y con los elementos que lo componen, tal es el caso de incluir videos, juegos, canciones, enlaces a sitios web, entre otros. Por ejemplo: Los libros interactivos o enriquecidos buscan incorporar contenidos que van más allá del papel impreso, evolucionando las normas narrativas conocidas hasta el momento.
- ✓ **Estrategia de comunicación:** Es una herramienta que nos permite organizar y planificar en el tiempo el mensaje que se desea transmitir a los consumidores sobre un bien o servicio. Así mismo, les permite a las organizaciones aclarar aspectos como tácticas a desarrollar con sus equipos de trabajo, mensajes y formas de comunicar, acciones estratégicas, instrumentos de investigación para ser asertivo y funcional el desarrollo de la estrategia.
- ✓ **Estrategia visual:** Táctica que utiliza elementos visuales en las campañas de comunicación y mercadeo con la finalidad de transmitir un mensaje a través de imágenes, textos, audios o vídeos con la finalidad de impactar en la audiencia.

- ✓ **Grafismos 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.
- ✓ **Herramientas tecnológicas**: son aquellas herramientas digitales que facilitan el trabajo de un diseñador; ya sean programas para diseño gráfico (software) o bien, los periféricos que se conectan a la computadora (hardware), obteniendo con ellas, resultados que estén dentro de las especificaciones técnicas que necesita la industria gráfica.
- ✓ **Identidad visual de marca**: Es el conjunto de elementos gráficos como el logo, la paleta de color corporativa, y/o eslogan, crean la parte que el consumidor puede ver e incluso oír, lo que representa la parte tangible de la marca.
- ✓ **Ilustración**: Se denomina ilustración al dibujo, estampa o grabado que adorna o documenta el texto de un libro, afiche, periódico o cualquier elemento gráfico visual de forma impresa o digital. Las imágenes deben de llevar un mensaje, contar una historia.
- ✓ **Línea gráfica**: Es el resultado de la identidad visual de marca, solo que, se aplican el logo, la paleta de color, etc., en forma de hilo conductor, dando coherencia visual, entre los diversos elementos gráficos que componen una marca, de tal forma que, la misma tenga continuidad, aunque sea colocada en diferentes plataformas, o tenga diferentes productos gráficos.
- ✓ **Mapa de Bits**: Las imágenes de mapas de bits, denominadas técnicamente imágenes rasterizadas, utilizan una cuadrícula rectangular de elementos de imagen (píxeles) para representar imágenes. A cada píxel se le asigna una ubicación y un valor de color específicos. Al trabajar con imágenes de mapa de bits, se editan los píxeles, en lugar de los objetos o las formas. Las imágenes de mapa de bits son el medio electrónico más usado para las imágenes de tono continuo, como fotografías o pinturas digitales, puesto que pueden representar de manera más eficaz degradados sutiles de sombras y color.
- ✓ **Medios digitales**: Son todos aquellos formatos a través de los cuales se puede crear, observar, transformar y conservar la información en una gran variedad de dispositivos electrónicos digitales. Algunos ejemplos de ellos son: imágenes digitales, videos digitales; videojuegos, páginas web y sitios web.
- ✓ **Medios impresos**: Es cualquier forma de comunicación escrita o pictórica, producida de forma mecánica o electrónica mediante impresión, fotocopia o métodos digitales, a partir de los cuales se pueden realizar múltiples copias a través de procesos automatizados. Ejemplos de los medios impresos son: periódicos, catálogos, libros, volantes, revistas.
- ✓ **Métricas**: Las métricas son aquellos datos expresados numéricamente que nos sirven para analizar el rendimiento de una determinada campaña de marketing online. Gracias a las métricas, se puede saber si se está cumpliendo un objetivo. Y, en caso contrario, rectificar en tiempo real, siempre que se realice un seguimiento periódico. (Fuente: <https://www.oleoshop.com/blog/que-es-una-metrica>)
- ✓ **Múltiples plataformas**: Programa o sistema que puede ejecutarse en más de una plataforma a la vez.

- ✓ **Optimiza:** Prepara los archivos digitales, según las características requeridas para cada plataforma donde serán reproducidos, de manera que visualicen de forma adecuada, tanto en calidad como peso.
Permite visualizar al objeto vectorial sin perder calidad, las formas que componen la imagen están definidas en el archivo por una serie de puntos con curvas, un relleno y un contorno de color determinado. Las imágenes vectoriales reducen, por lo general, el tamaño del archivo, y esta propiedad no aumenta al escalar la imagen. (Fuente: <https://www.blogartesvisuales.net/diseño-gráfico/illustrator-vectores-y-mapa-de-bit/>)
- ✓ **Plan de medios:** Es una ruta de trabajo en la que se especifican los medios y plataformas donde serán promovidos, pautados o publicados los productos realizados para la visualización de una marca, servicio o producto. También detalla la inversión económica para las pautas publicitarias y otras estrategias de activación.
- ✓ **Plataformas digitales:** Son los distintos medios o pantallas donde se puede encontrar una pieza gráfica, tales como: computadoras, celulares, tablets, etc.
- ✓ **Proceso iterativo:** una vez finalizada la etapa de diseño, el arte se le presenta al cliente para que lo apruebe. Si hubiese alguna o varias correcciones, el arte se devuelve al departamento de diseño y regresaría de nuevo al cliente, donde es de nuevo revisado, hasta llegar a la aprobación del arte en cuestión. Este proceso se puede tener repeticiones sucesivas con varias modificaciones que pretenden llegar al visto bueno por parte del cliente.
- ✓ **Producto interactivo:** Comprende las características básicas de los productos multimedia, incorporando un alto nivel de interacción directa con el usuario final.
- ✓ **Productos editoriales:** Hace referencia a aquellos productos creados por editoriales, diarios o imprentas como: libros, revistas, periódicos, gacetas, folletos, boletines, entre otros. Su principal objetivo es informar o comunicar al lector temas de interés como noticias, historias, novelas, informes y temas de actualidad. La base de su diseño es la diagramación o la maquetación.
- ✓ **Productos gráficos:** es todo aquel producto concebido por una empresa de diseño, con el objetivo de cubrir la necesidad en comunicación e información de una marca o empresa. Se pueden encontrar en el punto de venta, a nivel comercial en distintas plataformas y/o en los productos editoriales, como un libro, un periódico o una revista.
- ✓ **Productos multimedia:** Es el conjunto de elementos multimedia utilizados para presentar o comunicar información específica con un objetivo delimitado. Bajo la utilización de múltiples medios, usualmente digitales.
- ✓ **Prototipo:** Un prototipo es un boceto, borrador en el que podemos probar distintas opciones de estructura para un producto, diseño, interfaz digital entre otros, sin necesidad de gastar mucho tiempo ni dinero, ayudándonos a realizar varias pruebas y corregir de manera rápida los posibles errores que encontremos en el camino, evitando problemas graves a futuro e ir viendo si se va por el buen camino.
- ✓ **Público meta:** Son aquellas personas a quienes va dirigido un mensaje publicitario en forma específica, ya que reúnen ciertas características en común, las cuales, son de interés por parte de los anunciantes.

- ✓ **Recursos multimedia:** Son los elementos utilizados para resolver o crear un producto multimedial. Dichos elementos pueden estar desarrollados en múltiples medios físicos o digitales. Algunos ejemplos de estos elementos son: textos, imágenes, animaciones, videos, sonido, gif, sonovisos, gráficos, entre otros.
- ✓ **Requerimientos del cliente:** Serie de requisitos y necesidades que la clientela necesita para emplear en la comunicación visual y en las estrategias de mercadeo a emplear, así como requerimientos técnicos que deben de poseer los productos gráficos y multimediales.
- ✓ **Vectoriales:** Al referirse a este término se refiere a imagen vectorial y se define como aquella que se maneja por vectores, lo que obedece a una descripción matemática de una forma geométrica que se define mediante puntos. Al estar descritos de forma matemática, los trazados vectoriales no muestran ninguna degradación de su calidad a la hora de realizar deformaciones, cambios de tamaños entre otras características.

Para más información
haga clic aquí ▼

www.cualificaciones.cr

Volver al
INICIO

Retrocede

Volver al ÍNDICE