

Estándar de Cualificación

Edición Audiovisual

Código 0211-20-04-2-01

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	18
IV. Contexto laboral	20
V. Emisión de diploma	22
VI. Glosario de términos	23

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).

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 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

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

- 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».

Créditos

Elaboración

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

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

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.
 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:

Andrey Oliver Zúñiga Flores. MarteStudio S.A.
Daniel Godinez Leitón

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.

I. Identificación de la cualificación

1

Codificación Cualificación: 0211-20-04-2-01

2

Cualificación (Nombre): Edición audiovisual

3

Nivel de cualificación: Técnico 2

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 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 de la Educación General Básica

12

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

13

Competencia general: Editar proyectos audiovisuales, según el guion, características narrativas definidas y requerimientos del cliente, respondiendo por el trabajo asignado y actuando con ética a nivel personal, profesional y laboral.

14

Competencias específicas de otros estándares de cualificación requeridas para titulación de este: No aplica.

Mapa de cualificación:

Cualificación

Competencia general

Competencias específicas

0211-20-04-2-
01
Edición
Audiovisual

Editar proyectos audiovisuales, según el guion, características narrativas definidas y requerimientos del cliente, respondiendo por el trabajo asignado y actuando con ética a nivel personal, profesional y laboral.

CE1

1

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

CE2

2

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

CE3

3

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

CE4

4

Elaborar 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. Identifica los fundamentos de la postproducción, según el proyecto audiovisual.
2. Identifica la composición y estructura de tipos de guion, según sus características.
3. Elabora la estructura del guion de edición, según los requerimientos narrativos del proyecto.
4. Diferencia los tipos de edición, según el proyecto audiovisual.
5. Diferencia las características técnicas de los recursos de hardware que faciliten la edición, según las especificaciones del proyecto audiovisual.
6. Identifica los flujos de trabajo, según especificaciones del proyecto audiovisual.
7. Identifica los formatos estandarizados de audio y video.
8. Crea los archivos de video de baja resolución (proxies), según los clips originales de cámara y el flujo de trabajo establecido.
9. Sincroniza los clips de video y audio, de acuerdo con el flujo de trabajo establecido.
10. Aplica la nomenclatura y jerarquía de archivos digitales en la organización de los clips, según los estándares de edición establecidos y lo especificado en el guion.

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

11. Organiza los clips en el programa de edición, en función de la estructura del proyecto audiovisual.
12. Utiliza los recursos tecnológicos especializados de edición, según las características del proyecto audiovisual.
13. Recopila los recursos gráficos y de audio, según las características y necesidades de comunicación del proyecto audiovisual

Evaluación del logro de la competencia específica N°1

Evidencias CE1

Conocimientos: →

- Fundamentos de la postproducción.
- Composición y estructura de diferentes tipos de guion.
- Composición y estructura de diferentes tipos de edición.
- Características técnicas de los recursos de hardware que faciliten la edición.
- Flujos de trabajo del proyecto audiovisual.
- Formatos estandarizados de audio y video.
- Fundamentos de lenguaje audiovisual.

Desempeño:

----->

- Crea los archivos de video de baja resolución (proxies).
- Sincroniza los clips de video y audio.
- Organiza los clips en el programa de edición.
- Utiliza los recursos tecnológicos especializados de edición.
- Recopila los recursos gráficos y de audio.

Nota: Los desempeños los realiza, según el guion, características narrativas definidas y requerimientos del cliente, respondiendo por el trabajo asignado y actuando con ética a nivel personal, profesional y laboral.

Producto:

----->

- Estructura del guion de edición.
- Archivos digitales organizados.

Nota: Los productos los realiza, según el guion y los requerimientos técnicos y estéticos del proyecto.

Competencias específicas (CE)

Resultados de aprendizaje



La persona es competente cuando:

1. Diferencia estándares de video, según especificaciones técnicas.
2. Determina los recursos tecnológicos de edición vigentes, según las características del proyecto audiovisual.
3. Establece los parámetros técnicos y de formato de edición, en función con la línea de tiempo establecida.
4. Realiza el montaje de los clips y recursos audiovisuales en la línea de tiempo, según el guion de edición.
5. Ejecuta la integración estética y narrativa de los recursos audiovisuales, de acuerdo con las características del proyecto audiovisual.
6. Aplica teoría del montaje en la línea de tiempo establecida, según las especificaciones del proyecto audiovisual.

Evaluación del logro de la competencia específica N°2

Evidencias CE2

Conocimientos: →

- Estándares de video.
- Recursos tecnológicos de edición.
- Teoría del montaje en la línea de tiempo.
- Parámetros técnicos y de formato de edición.
- Elementos de integración estética y narrativa de los recursos audiovisuales.

Desempeño:

No Aplica.

Producto:

- Clips y recursos audiovisuales en la línea de tiempo.
- Informes y reportes de producción.

Nota: Los productos los realiza, según especificaciones y necesidades del cliente.

Competencias específicas (CE)

CE3

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

3

Resultados de aprendizaje

La persona es competente cuando:

1. Realiza la edición de audio, utilizando recursos tecnológicos vigentes, según requerimientos técnicos y características del proyecto.
2. Realiza la edición de video, utilizando recursos tecnológicos vigentes, según requerimientos técnicos y características del proyecto.
3. Utiliza herramientas tecnológicas en la creación del máster de edición del proyecto audiovisual, según los requerimientos del cliente y necesidades del proyecto.
4. Aplica el formato de salida, según las necesidades del proyecto audiovisual.
5. Exporta el producto audiovisual, según las necesidades del proyecto.

Evaluación del logro de la competencia específica N°3

Evidencias CE3

Conocimientos:

- Composición y estructura de diferentes tipos de guion.
- Estándares de video.

Desempeño:

.....>

- Aplica el formato de salida del producto audiovisual.

Nota: Los desempeños los realiza según el guion, características narrativas definidas y requerimientos del cliente, respondiendo por el trabajo asignado y actuando con ética a nivel personal, profesional y laboral.

Producto:

.....>

- Archivo máster de edición listo para la distribución.

Nota: Los productos los realiza con base en los requerimientos del cliente y necesidades del proyecto.

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.
3. Estima costos de productos y servicios, utilizando recursos tecnológicos, según requerimientos técnicos y del cliente, legislación tributaria y cargas sociales.
4. Elabora las cotizaciones de productos y servicios, según requerimientos del cliente y condiciones del mercado.
5. Elabora el contrato comercial, a partir de los requerimientos del cliente y especificaciones del proyecto.
6. Ejecuta acciones de mercadeo, según los requerimientos organizacionales.

Evaluación del logro de la competencia específica N°4

Evidencias CE4

Conocimientos:

- Procedimientos de elaboración de una empresa en Costa Rica.
- Procedimiento de inscripción como contribuyente en tributación.
- 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

Resolución de problemas:

- Reconoce situaciones que pueden entenderse como problema dentro de su contexto laboral, entregando información oportuna a quienes pueden apoyar a resolverlo y/o tomando medidas dentro su ámbito de atribución.
- Implementa acciones establecidas para la resolución de problemas, en el marco de las atribuciones de su cargo.
- Coordina con los integrantes del equipo para la resolución de problemas.

Innovación:

- Plantea propuestas innovadoras.
- Plantea cambios y mejoras en el ámbito laboral.

En relación con la adquisición de una lengua extranjera (inglés) y la aplicación en la cualificación “0211-20-04-2-01 Edición audiovisual” la persona:

Nivel avanzado:

Comprensión de Lectura:

- Distingue textos extensos, complejos y detallados, tanto si se relacionan o no con su especialidad, siempre que pueda volver a leer las secciones difíciles.

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

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

o vocacional; la comprensión solamente puede ser influenciada o confundida por ruidos fuertes, o discursos articulados inadecuadamente o por el uso de frases idiomáticas.

Expresión Escritura:

- 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 (fin 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.
- 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 Técnicos de radiodifusión y grabación audiovisual.

19

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

- 0211-20-04-3-01 Postproducción audiovisual.
- 0211-20-04-4-01 Postproducción audiovisual.

20

Estándares de Cualificación Internacionales relacionados:

INCUAL:

- IMS295_3 Desarrollo de productos audiovisuales multimedia interactivos.

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:

0211-20-04-2-01 Edición audiovisual	TÉCNICO 2
Nombre de la cualificación	Nivel de cualificación

Esta cualificación certifica que la persona es competente para:

Gestionar procesos productivos que aseguren la productividad, la calidad y mejora continua, según parámetros, procedimientos de la organización y normativa vigente, asignando recursos, llevando el control de las actividades de un proceso y coordinando con los niveles jerárquicos de la organización la solución de problemas.

VI. Glosario de términos

Terminología asociada a la cualificación:

- **Clips de audio:** Archivo digital que contiene un stream (torrente) de información de audio. Está caracterizado por tener un formato, operar de acuerdo con un CODEC y residir dentro de un contenedor. Puede contener una o varias pistas entrelazadas.
- **Clips de video:** Archivo digital que contiene un stream (torrente) de información de video. Está caracterizado por tener un formato, operar de acuerdo con un CODEC y residir dentro de un contenedor. Puede coexistir dentro del mismo contenedor y según el formato con un stream de audio.
- **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). Fuente: "currículum". En: significados.com. Disponible en: <https://www.significados.com/curriculum/> consultado: 10 de diciembre de 2020, 04:55 pm
- **Edición:** es la 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). El guion cinematográfico es un tipo de guion destinado a la producción fílmica en el que se expone el contenido de una película de cine con los detalles necesarios para su realización. Fuente: colaboradores de wikipedia. (2020, 6 noviembre). Guion cinematográfico. Wikipedia, la enciclopedia libre. https://es.wikipedia.org/wiki/guion_cinematogr%C3%A1fico
- **Exporta:** En el ámbito de edición audiovisual, significa el generar un proceso, mediante un equipo digital con unas características determinadas, por medio de un programa o software, para la creación de un tipo de archivo que no es el nativo u original. En esa exportación, se busca el cambio de formato que tendrá características especiales como el peso del archivo, o previsualización, el tamaño, entre otros. En el proceso de exportación, se pierden características y en la mayoría de los casos, la capacidad "editable" de ese archivo. No que no pueda ser editado a posterior, pero siempre genera pérdida de capacidades o datos.
- **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

- 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%2Ffido.palermo.edu%2Fservicios_dyc%2Fproyctograduacion%2Fdetalle_proyecto.php%3Fid_proyecto%3D4115&data=04%7C01%7CWRodriguezRodriguez%40ina.cr%7C57b40515fd1144b7492408d8dcbee6d6%7C256d518b5d44411e806f77e13bacada7%7C0%7C0%7C637502059898420339%7CUnknown%7CTWFpbGZsb3d8eyJWIjoiMC4wLjAwMDAiLCJQIjoiV2luMzliLCJBTiI6IjEhaWwiLCJXVCi6IjMn0%3D%7C1000&sdata=YX9S%2BwX%2FdHIWVIPBqZZsp%2B3KIWSt14tHMquoTTpDQno%3D&reserved=0
- Jerarquía:** es la relación que existe entre un objeto y otro en la puesta de escena, se relacionan uno con otro para que a la hora de mover el objeto se muevan juntos guiados por un elemento guía llamado elemento padre. Las modificaciones controladas que se le hagan al objeto y por jerarquía el resto de los objetos lo van a respetar.
- Línea de Tiempo:** 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.
- Nomenclatura:** es nombrar y organizar archivos para dar claridad a un proyecto. Una escena bien nombrada, facilita el trabajo y simplifica los procesos. Navegar entre archivos correctamente ordenados y con nombres adecuados hace más sencillo el trabajo. El secreto de una correcta organización es compartir en armonía con el proyecto a realizar, tener cuenta el volumen de archivos y el trabajo que procede. Fuente: a. (2018, 15 diciembre). Organizar, compartir y nombrar proyectos de animación. Instituto universitario amerike. <https://amerike.edu.mx/organizar-compartir-y-nombrar-proyectos-de-animacion/>
- Portafolio de trabajo:** es el concepto de portfolio hace alusión al conjunto de trabajos, bocetos, muestras, técnicas, menciones, etc., que una persona recopila para dar a conocer su obra, bien estemos hablando del ámbito artístico, del educativo, del arquitectónico etc.(pérez mercader, s.f). Fuente: pérez mercader, delmira (s.f). Portafolios impresos. Recuperado de: https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/blog/docentes/trabajos/29326_99042.pdf

- **Postproducción:** Fase posterior al rodaje de una película o a la realización de un producto audiovisual o radiofónico, en la que se llevan a cabo las operaciones que le dan su forma definitiva. Fuente: Real Academia Española.
- **Proxies:** Podríamos definir un proxy como un archivo de menor resolución al original, que reemplaza a este a la hora de editar el vídeo. / Fuente: Pérez, D. (05 de abril 2019). Uso de proxies para edición de video. <https://tecnomad.pro/uso-de-proxys-para-edicion-de-video>
- **Recursos visuales estéticos:** son los recursos estéticos de tipos, estilos, formas que nos ayudan para definir y darle forma a un estilo artístico de un determinado proyecto.
- **Tipos de edición:** se dividen en analógica: corresponde con la analógica. No obstante, nada tiene que ver que la señal registrada sea digital, el proceso de edición consistirá en grabar en el recorder la señal reproducida en el player. La característica que diferencia a los dos magnetoscopios es el botón rojo de rec tan solo presente en el recorder y la no lineal (digital): que consiste en el volcado de las imágenes grabadas en una cinta o tarjeta (P2) desde el magnetoscopio al ordenador. A través de un programa informático montamos las imágenes manipulándolas como archivos. Una vez creado nuestro montaje, se vuelca en el formato de destino, que puede ser una cinta master, un DVD o un archivo comprimido, entre otros. / Fuente: Marín, E. (29 de noviembre 2011). Tipos de edición. edición de vídeos digitales. <https://sites.google.com/site/ediciondevideosdigitales/tipos-de-edicion-de-videos>
- **Video:** es la tecnología de grabación, procesamiento, almacenamiento, transmisión de imágenes y reconstrucción por medios electrónicos digitales o analógicos de una secuencia de imágenes que representan escenas en movimiento (video, 2020). Fuente: video. (2020, 7 de diciembre). Wikipedia, la enciclopedia libre. Fecha de consulta: 22:32, diciembre 10, 2020 desde <https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=video&oldid=131523590>.

Para más información
haga clic aquí 

www.cualificaciones.cr

Volver al
INICIO

 Retrocede

Volver al ÍNDICE

Avanza 