

Estándar de Cualificación

Preproducción de Proyectos de Animación

Código 0211-20-01-2-01

Versión 01



Enero 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)

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

Preproducción de Proyectos de Animación

0211-20-01-2-01

3

- Producción de juegos en computador
- 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

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».

Preproducción de Proyectos de Animación

0211-20-01-2-01

4

- 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

Adolfo Andrade Méndez. Instituto Nacional de Aprendizaje.

Alexander Zúñiga Herrera. Iluminación y producción S.A.

Allan Arce Jiménez. Instituto Nacional de Aprendizaje.

Celeste Ayelen Torres. Animagination S.A.

Daniel Francisco Rojas Céspedes.

Ernesto Valverde Villalobos. Geek-orama.

Gustavo Cosenza Mora. Inventaria.

Harol Vargas Ureña. Ministerio de Educación.

Helberth Delgado.

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

Jackeline Villalobos Morales. Centro de Tecnología y Artes Visuales CETAV -Parque La Libertad.

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.

Santiago Salas Castro. Journey Animation Studio S.A.

Vladimir Fonseca Retana. Vía Digital Studio.

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

Preproducción de Proyectos de Animación

0211-20-01-2-01

5

- 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.
José 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° 03-01-2021, el día **veintiocho** del mes **enero** del año **dos mil veintiuno**.

Preproducción de Proyectos de Animación

0211-20-01-2-01

6

I. Identificación de la cualificación

1

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

2

Cualificación (Nombre): Preproducción de Proyectos de Animación

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 Producción audiovisual

8Campo Cualificación: 01 Animación 2D³9

Tiempo de Vigencia del Estándar de Cualificación: 3 años

10

Fecha de actualización: enero 2024

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

³ Este estándar de cualificación se vincula a dos campos de cualificación: 0211-20-01 Animación 2D y 0211-20-02 Animación 3D.

Preproducción de Proyectos de Animación

0211-20-01-2-01

7

13

Competencia general: Desarrollar la preproducción del proyecto de animación, según lo establecido en el guion y los 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.

Preproducción de Proyectos de Animación

0211-20-01-2-01

8

15

Mapa de cualificación:

Cualificación

Competencia general

Competencias específicas

0211-20-01-2-01
Preproducción de Proyectos de Animación

Desarrollar la preproducción del proyecto de animación, según lo establecido en el guion y los requerimientos del cliente, respondiendo por el trabajo asignado y actuando con ética a nivel personal, profesional y laboral.

CE1

1

Elaborar dibujos, a mano y utilizando herramientas digitales, según especificaciones del proyecto animado.

CE2

2

Desarrollar el concepto visual del proyecto de animación, según lo establecido en el guion y los requerimientos del cliente.

CE3

3

Realizar el storyboard y animatic del proyecto de animación, de acuerdo con el guion y formato establecido.

CE4

4

Elaborar proyectos animados, según requerimientos del cliente, en consideración de la normativa y reglamentación vigente.

II. Descripción de las competencias específicas

Competencias específicas (CE)

Resultados de aprendizaje⁴



La persona es competente cuando:

1. Emplea materiales, sustratos y recursos tecnológicos, según las necesidades del producto.
2. Identifica las figuras primitivas y compuestas aplicando principios geométricos.
3. Elabora la topología del dibujo, según los requerimientos establecidos.
4. Aplica principios de composición visual en la elaboración del producto, según características del dibujo.
5. Aplica fundamentos de anatomía en la elaboración de dibujos, según las características del producto.
6. Elabora dibujos del entorno, según referencias reales y artísticas.
7. Elabora dibujos gestuales, tomando en cuenta el movimiento de las referencias definidas.

Evaluación del logro de la competencia específica N°1

Evidencias CE1

Conocimientos:

- Legislación y normativa vigente sobre derechos de autor.
- Figuras primitivas y compuestas.
- Principios geométricos.

⁴ Resultados de aprendizaje según elementos del descriptor. Aplicación y saberes disciplinarios.

Preproducción de Proyectos de Animación

0211-20-01-2-01

10

Desempeño:

- Emplea materiales, sustratos y recursos tecnológicos en la elaboración de dibujos.
- Elabora la topología del dibujo.

Nota: Los desempeños los realiza, según lo establecido en el guion y los requerimientos del cliente, respondiendo por el trabajo asignado.

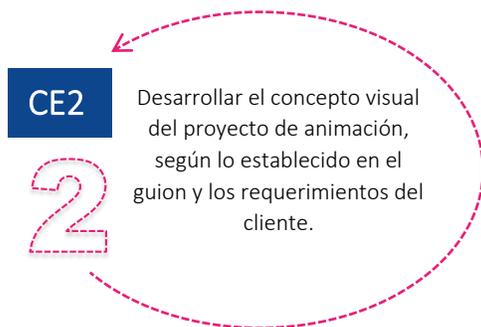
Producto:

- Dibujos.

Nota: Los productos los realiza, según especificaciones de proyecto animado.

Competencias específicas (CE)

Resultados de aprendizaje



La persona es competente cuando:

1. Identifica la composición y estructura de tipos de guion, según sus características.
2. Maneja flujos de trabajo, nomenclatura y jerarquía de archivos digitales, según especificaciones técnicas del proyecto.
3. Elabora una idea visual, a través de los elementos de composición de un proyecto animado, elaborando dibujos y desarrollando técnicas de ilustración básica.
4. Construye una narrativa secuencial por medio del desarrollo de un lenguaje audiovisual.
5. Elabora guías con la descripción de las acciones concretas del proyecto animado, según especificaciones técnicas.
6. Elabora una historia con base en las necesidades de comunicación del proyecto, organizando la propuesta del contenido animado.
7. Establece los códigos visuales y sonoros, según las especificaciones del proyecto animado.
8. Elabora dibujos de rotaciones de personajes, escenarios, objetos en hojas modelo, conceptos y diseños con una idea base, según el proyecto animado.
9. Diseña los recursos visuales estéticos de acuerdo con el argumento establecido.

Evaluación del logro de la competencia específica N°2

Evidencias CE2

Conocimientos:

- Legislación y normativa vigente sobre derechos de autor.
- Fundamentos básicos de legislación laboral.
- Composición y estructura de diferentes tipos de guion.
- Formatos estandarizados de video y el frame rate (cuadros por segundo).
- Principios de animación.

Desempeño:

- Desarrolla una idea visual, a través de los elementos de composición de un proyecto animado, elaborando dibujos y desarrollando técnicas de ilustración básica.
- Construye una narrativa secuencial por medio del desarrollo de un lenguaje audiovisual.
- Elabora guías que contengan la descripción de las acciones concretas del proyecto animado.
- Desarrolla una historia que satisfaga las necesidades de comunicación del proyecto, organizando la propuesta del contenido animado.
- Diseña los recursos visuales estéticos de acuerdo con el argumento establecido en el guion gráfico.

Preproducción de Proyectos de Animación

0211-20-01-2-01

13

Nota: Los desempeños los realiza según lo establecido en el guion y los requerimientos del cliente, respondiendo por el trabajo asignado.

Producto: →

- Concepto visual del proyecto de animación.

Nota: Los productos los realiza según lo establecido en el guion y los requerimientos del cliente .

Competencias específicas (CE)

Resultados de aprendizaje



La persona es competente cuando:

1. Elabora un storyboard (guion gráfico) a partir del guion técnico aprobado y la necesidad de comunicación del proyecto animado.
2. Realiza el animatic y la maqueta de audio utilizando herramientas y conceptos básicas de software de edición, composición de audio y video, según las especificaciones del proyecto animado.
3. Determina formatos estandarizados de video, audio y el frame rate (cuadros por segundo), según las especificaciones del proyecto animado.
4. Elabora la biblia de producción del producto animado, según las especificaciones del proyecto.

Evaluación del logro de la competencia específica N°3

Evidencias CE3

Conocimientos: →

- Legislación y normativa vigente sobre derechos de autor.
- Fundamentos básicos de legislación laboral.
- Composición y estructura de diferentes tipos de guion.
- Formatos estandarizados de video y el frame rate (cuadros por segundo).
- Principios de animación.
- Principios de edición.

Preproducción de Proyectos de Animación

0211-20-01-2-01

15

Desempeño:.....>

- No Aplica.

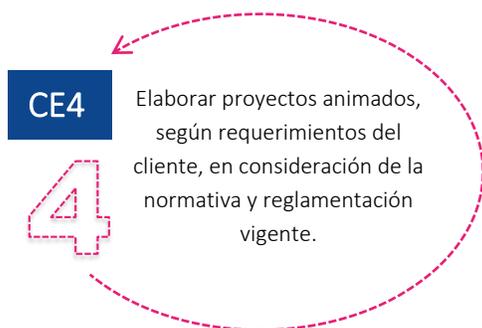
Producto:.....>

- Storyboard (guion gráfico).
- Animatic del producto animado.
- Biblia de producción del producto animado.

Nota: Los productos los realiza, de acuerdo con el guion y formato establecido.

Competencias específicas (CE)

Resultados de aprendizaje



La persona es competente cuando:

1. Determina las etapas, requerimientos y necesidades de recursos en la gestión de proyectos animados.
2. Identifica oportunidades del contexto laboral en el desarrollo de proyectos de animación, según necesidades definidas.
3. Elabora propuestas de proyectos animados, conforme requerimientos de la organización.
4. Determina el proceso de la creación de una empresa, según reglamentación y legislación vigente.
5. Estima los costos de proyectos animados propios y sus etapas, utilizando herramientas computacionales tecnológicas, según requerimientos técnicos y del cliente, legislación tributaria y de cargas sociales.
6. Elabora cotizaciones, según requerimientos del cliente.
7. Elabora el presupuesto del producto con base en el estilo gráfico definido y las especificaciones del proyecto animado.
8. Elabora un contrato comercial a partir de los requerimientos del cliente y especificaciones del producto animado.
9. Elabora el portafolio de trabajo, currículum y demo reel, según tendencias actuales.

Evaluación del logro de la competencia específica N°4

Evidencias CE4

Conocimientos: →

- Legislación y normativa vigente sobre derechos de autor.
- Fundamentos básicos de legislación laboral.
- Etapas y requerimientos de la gestión de proyectos animados y recurso humano.
- Oportunidades en el contexto laboral en el desarrollo de proyectos de animación.
- Proceso de la creación de una empresa.

Desempeño: →

- No Aplica.

Producto: →

- Costo del proyecto animado.
- Cotización del proyecto animado.
- Presupuesto del producto animado.
- Contrato comercial del producto animado.
- Portafolio de trabajo.
- Currículum.
- Demo reel.
- Plan de mercadeo básico de los servicios.
- Propuesta del proyecto animado.

Nota: Los productos los realiza según requerimientos del cliente, en consideración de la normativa y reglamentación vigente.

III. Resultados de aprendizaje transversales a todas las competencias específicas⁵

Trabajo en equipo

- Ofrece colaboración al equipo de trabajo, para cumplir con los objetivos comunes.
- Muestra interés en el bienestar de sus colegas, identificando si alguno requiere apoyo dentro del ámbito laboral.
- Interactúa con las personas de su ámbito laboral, no anteponiendo su posición como correcta o verdadera.
- Gusta dirigir los individuos por separado a quienes premia y agradece por aparte.
- En ocasiones eleva la moral.
- Se enfoca demasiado en la acción y en el control.
- Confía con reservas en el rendimiento del grupo.

Comunicación asertiva

- Entrega y solicita información en un lenguaje técnico, de forma clara y comprensible.
- Comprende información técnica propia de su ámbito laboral.
- Expresa sus opiniones y/o emociones, acorde a las reglas comunicacionales definidas en el ámbito laboral.
- Utiliza el lenguaje no verbal como herramienta para expresar y comprender mensajes en diferentes espacios laborales.
- Se comunica en forma respetuosa y asertiva con los pares y superiores.
- Establece una comunicación asertiva.

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.

⁵ 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 “0211-20-01-2-01 Preproducción de proyectos animados” la persona:

Nivel Intermedio

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 con disponibilidad de horarios.
- 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 2D.
- 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):

- No aplica.

19

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

- 0211-20-01-3-01 Animación 2D.
- 0211-20-01-4-01 Animación 2D.
- 0211-20-02-3-01 Animación 3D.
- 0211-20-02-4-01 Animación 3D.

20

Estándares de Cualificación Internacionales relacionados:

INCUAL:

- IMS076_3 Animación 2D y 3D.
- IMS295_3 Desarrollo de productos audiovisuales multimedia interactivos.

Preproducción de Proyectos de Animación

0211-20-01-2-01

22

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:

Preproducción de Proyectos Animados 0211-20-01-2-01	TÉCNICO 2
Nombre de la cualificación	Nivel de cualificación

Esta cualificación certifica que la persona es competente para:

Desarrollar la preproducción del proyecto de animación, según lo establecido en el guion y los requerimientos del cliente, respondiendo por el trabajo asignado y actuando con ética a nivel personal, profesional y laboral.

VI. Glosario de términos

Terminología asociada a la cualificación:

- **Animatic:** El Animatic es el conjunto de las secuencias de imagen que componen al storyboard, más el uso de los diálogos y voces finales integrados, efectos de sonido y musicalización (puede ser una maqueta sonora) (Maldonado, 2020).
- **Biblia de Producción:** Es un documento de referencia que contiene todo lo necesario para definir todos los elementos de un proyecto y su producción. Es utilizado por los guionistas para obtener información sobre personajes, escenarios y otros elementos de un proyecto audiovisual.
- **Códigos Sonoros:** Es el lenguaje de signos que definen el tipo de sonido por lo cual se puede desarrollar asociado en la mente del autor, dichos sonidos se representan a sí mismos. Fuente: (Xosé Aviñoa. (1998). Miscellània Oriol Martorell.. España: Publicacions i Edicions de la Universitat de Barcelona.)
- **Códigos Visuales:** Son los elementos estructurados a nivel artístico que definen el estilo un determinado para un proyecto, valorando estilos de época, cultura o diseño.
- **Composición de audio:** Composición de Audio: por medio del audio se da la comunicación verbal, sentimental y emocional entre seres vivos. El audio genera ambiente, estimula la interacción entre la imagen y el espectador. Está constituido por planos, mensajes, sensaciones silencios y sonidos. Completa el mensaje visual (Productora Audiovisual Barcelona, 2017).
- **Composición:** La composición es el planeamiento del arte, la colocación o el arreglo de elementos o de ingredientes en un trabajo de arte, o la selección y la colocación de elementos del diseño según principios del diseño dentro del trabajo. La composición digital, o composición de efectos visuales, es el proceso con el que se manipulan y combinan distintos elementos mediante técnicas digitales para crear una sola imagen que funcione como una pieza homogénea y conforme a la visión artística del director. Fuente en la que se apoya: Wikipedia. (2020, 3 mayo). Composición digital. <https://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Portada>. https://es.wikipedia.org/wiki/Composici%C3%B3n_digital
- **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

- **Demo Reel:** Es un video corto que muestra el trabajo previo de una persona utilizado por muchos tipos de personas involucradas en la realización de películas y otros medios, incluidos actores, animadores, diseñadores de iluminación, editores y modelos (Showreel, 2020). Fuente: Wikipedia contributors. (2020, September 7). Showreel. In Wikipedia, The Free Encyclopedia. Retrieved 22:49, December 10, 2020, from <https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Showreel&oldid=977156713>
- **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).
- 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.
- **Formatos estandarizados de audio:** Son archivos en formato para almacenar datos de audio digital dentro de un sistema informático. El audio digital es la representación de señales sonoras mediante un conjunto de datos binarios. Un sistema completo de audio digital comienza habitualmente con un transceptor (micrófono) que convierte la onda de presión que representa el sonido a una señal eléctrica analógica (López Martín, sf). Fuente: López Martín, A. (sf). Ingeniería de Ondas. Formatos de Audio Digital. E.T.S. Ingenieros de Telecomunicación. Universidad de Valladolid. España. Recuperado de: <https://www.analfatecnicos.net/archivos/32.FormatosDeAudioDigital.pdf>.
- **Formatos Estandarizados de Video:** los formatos estandarizados de video se definen por dimensiones en su definición (píxeles), cuadros por segundo y tipo de archivo al ser editado. Los videos finales pueden tener tamaños diferentes, los cuales tendrán características variables en las calidades de reproducción (Free On-line Dictionary of Computing, 2020).
- **Frame rate:** se define como la frecuencia con la cual un dispositivo muestra las imágenes (fotogramas o cuadros). Este término se utiliza en el medio audiovisual. A partir de 10 cuadros o frames, el ojo humano logra percibir movimiento. Entre más alto el frame rate, la imagen percibida será de mayor nitidez. También se conoce como tasa de fotogramas en español y expresada como fotogramas por segundo (Ortiz, 2017). Fuente en la que se apoya: colaboradores de Wikipedia. (2020c, noviembre 25). Animación. Wikipedia, la enciclopedia libre. <https://es.wikipedia.org/wiki/Animaci%C3%B3n>
- **Guías:** Elemento que nos ayuda a desarrollar de una manera ordenada y concreta el proyecto valorando las especificaciones técnicas.

Preproducción de Proyectos de Animación

0211-20-01-2-01

25

- **Guion Gráfico:** También llamado storyboard, según Antonio Horno de la Universidad de Granada define como: Es un conjunto de ilustraciones presentadas de forma secuencial con el objetivo de servir de guía para entender una historia, previsualizar una animación o planificar la estructura de una película. Un story es básicamente una serie de viñetas que se ordenan conforme a una narración previa. Se utiliza como planificación gráfica, como documento organizador de las secuencias, escenas y por lo tanto planos (determinado en el guión técnico) aquí (en el story) ya visualizamos el tipo de encuadre y ángulo de visión que se va a utilizar” (Horno, 2020).
- **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.
- **Historia:** Expone un grupo de ideas de hechos narrados de acciones de todo tipo donde toma que cuenta un tiempo, un espacio y lugar de un proyecto en específico.
- **Hojas Modelo:** Son hojas que definen las facciones, el diseño, movimiento, tamaño, vistas y etc. Que nos ayudan a definir el apartado visual de un personaje u objeto.
- **Lenguaje Audiovisual:** Lenguaje audiovisual es toda aquella comunicación que transmitimos a través de los sentidos de la vista y del oído. El tema audiovisual es considerado un arte en la publicidad, el periodismo, la televisión, el cine y ahora incluso en la web. Con la integración de la imagen y el sonido se monta el lenguaje audiovisual. Se entiende como los modos artificiales de organización de la imagen y el sonido que utilizamos para transmitir ideas o sensaciones ajustándolas a la capacidad del hombre para percibir las y comprenderlas. El lenguaje audiovisual tiene una serie de elementos morfológicos, de gramática y recursos estilísticos. El lenguaje audiovisual lo componen la imagen y el sonido mediante los cuales transmitimos ideas o sensaciones, ajustándose a la capacidad de comprensión de cada persona y no a la tecnología que los medios utilizan. Fuente: colaboradores de Wikipedia. (2020a, noviembre 3). Lenguaje audiovisual. Wikipedia, la enciclopedia libre. https://es.wikipedia.org/wiki/Lenguaje_audiovisual#:~:text=Lenguaje%20audiovisual%20es%20toda%20aquella,ahora%20incluso%20en%20la%20web.&text=Con%20la%20integraci%C3%B3n%20de%20la,se%20monta%20el%20lenguaje%20audiovisual
- **Narrativa Secuencial:** Es el encadenamiento de acontecimientos que tiene lugar en una narración. A nivel general, una secuencia narrativa dispone de tres grandes etapas o momentos: la introducción, el desarrollo y el desenlace, y permite la estructuración de las acciones que desarrollan los distintos personajes de la historia. Estas acciones tienen diferentes grados de importancia y están unidas, por lo general, a través de una relación de causa/efecto: es decir, una acción es consecuencia de otra acción previa. Fuente: Definición de secuencia narrativa — Definicion.de. (2008). Definición.de. <https://definicion.de/secuencia->

[narrativa/#:%7E:text=A%20nivel%20general%2C%20una%20secuencia,distintos%20personaje s%20de%20la%20historia](#)

- **Nomenclatura:** 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/>
- **Personajes:** Llámese a las personas, objetos o animales creados por un intérprete para personificar ciertas cualidades que se desarrollan en un proyecto.
- **Portafolio De Trabajo:** 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
- **Proyecto Animado:** La animación es un proceso utilizado por uno o más animadores para dar la sensación de movimiento a imágenes, dibujos u otro tipo de objetos inanimados. Se considera normalmente una ilusión óptica. Existen numerosas técnicas para realizar una animación que van más allá de los familiares dibujos animados.
- **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.
- **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=1315235>

Para más información
haga clic aquí

www.cualificaciones.cr

Volver al
INICIO

Retrocede

Volver al ÍNDICE