

# Estándar de Cualificación

## Diseño Gráfico

Código 0211-19-02-2-01

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	12
IV. Contexto laboral	13
V. Emisión de diploma	15
VI. Glosario de términos	16



## 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. (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.

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)<sup>1</sup> con el objetivo de codificar las cualificaciones para el Catálogo Nacional de Cualificaciones de EFTP, normalizar la oferta educativa y los indicadores de la estadística de la EFTP en el ámbito nacional e internacional. (p.1)

## El Campo Detallado

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

- Animación
- Encuadernación
- Funcionamiento de la cámara
- Composición (impresión)
- Producción de juegos en computador
- Ajustes del computador
- Producción de cine y video
- 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 Cualificación<sup>1</sup>

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.

Alexis Bustamante Rodríguez. Universidad Nacional de Costa Rica.

Luis Felipe Quesada Chaves. Grupo Nación.

Lindie Granados Acón. CETAV.

---

<sup>1</sup> Se anexa el listado de organizaciones, instituciones y empresas, informante clave, durante el proceso de elaboración del Estándar de Cualificación.

- 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.

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**.

## I. Identificación de la cualificación

1

Codificación Cualificación: 0211-19-02-2-01

2

Cualificación (Nombre): Diseño Gráfico

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: 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 gráficos, identidad visual de marca, aplicaciones editoriales y comerciales, según objetivos del cliente, comunicación del mensaje específico, patrones socioculturales y conocimientos técnicos requeridos; atendiendo instrucciones de personal cualificado de un nivel superior, 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:

**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.

---

## Mapa de cualificación:

Cualificación

Competencia general

Competencias específicas

0211-19-02-2-  
01  
Diseño Gráfico

Desarrollar productos gráficos, identidad visual de marca, aplicaciones editoriales y comerciales, según objetivos del cliente, comunicación del mensaje específico, patrones socioculturales y conocimientos técnicos requeridos; atendiendo instrucciones de personal cualificado de un nivel superior, respondiendo por el trabajo asignado y actuando con ética a nivel personal, profesional y laboral.

CE1

1

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.

CE2

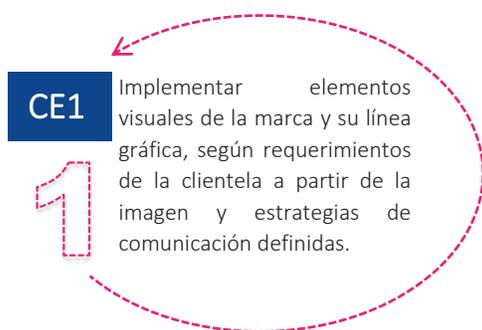
2

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

## II. Descripción de las competencias específicas

### Competencias específicas (CE)

### Resultados de aprendizaje<sup>2</sup>



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°1

#### Evidencias CE1

#### Conocimientos:

- No aplica.

<sup>2</sup> Resultados de aprendizaje según elementos del descriptor. Aplicación y saberes disciplinarios.

## Diseño Gráfico

0211-19-02-2-01

9

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.
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. Realiza el ajuste de 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°2

## Evidencias CE2

Conocimientos: →

- Fundamentos de diseño, tipografía y edición de imagen.

## Diseño Gráfico

0211-19-02-2-01

11

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.

### III. Resultados de aprendizaje transversales a todas las competencias específicas<sup>3</sup>

#### Trabajo en equipo

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

#### Adaptación al cambio

- Implementa soluciones creativas e innovadoras a procesos específicos del campo laboral

#### 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

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

En relación con la adquisición de una lengua extranjera (inglés) y la aplicación en la cualificación “0211-19-02-2-01 Diseño gráfico” la persona:

---

<sup>3</sup> Resultados de aprendizaje según elementos del descriptor: Autonomía y responsabilidad, interacción profesional, cultural y social. Además, se deben considerar para cada Estándar de Cualificación en particular, se requieren algunos de los siguientes: salud ocupacional, sostenibilidad ambiental, servicio a la clientela, calidad, emprendedurismo, innovación, entre otros. En este apartado se incluyen los resultados de aprendizaje de una lengua extranjera. Para efectos del diseño curricular, los resultados de aprendizaje transversales deben integrarse y evaluarse en cada competencia específica.

## Diseño Gráfico

0211-19-02-2-01

13

### Nivel Elemental

Comprensión Auditiva:

- Describe personas, lugares o actividades cotidianos usando frases y oraciones simples

Comprensión de Lectura:

- Comprende información de un discurso concreto, articulado de manera clara y lenta para poder satisfacer las necesidades en un contexto específico.

Expresión Escrita:

- Comprende textos breves y sencillos sobre temas conocidos y concretos, así como vocabulario cotidiano usado frecuentemente o relacionado a un área específica.
- Redacta una serie de textos y oraciones unidas con conectores simples.

Expresión Oral:

## 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 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
- 0211-19-02-3-01 Diseño gráfico multimedia
- 0211-19-02-4-01 Diseño gráfico multimedia

---

20**Estándares de Cualificación Internacionales relacionados:**

- Chile Valora P-7020-2431-001-V01 COMMUNITY MANAGER (TIC-CM).
- INCUAL- ARG219\_3/ Nivel 3. Diseño de productos gráficos

## 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 0211-19-02-2-01	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:

- ✓ **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.
- ✓ **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.
- ✓ **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.
- ✓ **Herramientas tecnológicas:** son aquellas herramientas digitales que facilitan el trabajo de un diseñador; ya sean programas para diseño gráfico (software) o la computadora, o bien, los periféricos que se conectan a ella (hardware), obteniendo con ellas, resultados que estén dentro de las especificaciones técnicas que necesita la industria gráfica.
- ✓ **Identidad de marca:** Es la parte intangible de la marca, pero es muy necesaria ya que transmite emociones al consumidor. Si lo que la marca, le aporta al consumidor, cubre sus necesidades y es positivo, la marca lograría la fidelidad de su clientela.
- ✓ **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.
- ✓ **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. Las imágenes de mapa de bits dependen de la resolución, es decir, contienen un número fijo de píxeles. Como consecuencia, pueden perder detalle y aparecer dentadas si se cambia la escala a grandes ampliaciones en pantalla o si se imprimen con una resolución inferior que aquella para la que fueron creadas. (Fuente: <https://helpx.adobe.com/es/illustrator/using/importing-bitmap-images.html>)
- ✓ **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>)
- ✓ **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/disenio-grafico/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.
- ✓ **Productos comerciales:** Un producto comercial en Diseño Gráfico, se hace referencia a aquellos impresos que ayudan a impulsar productos y/o tienen algún vínculo directo con alguna marca, como, por ejemplo: afiches, etiquetas, empaques, habladores de góndola, papelería corporativa, catálogos, banners entre otros. También comprende toda aquella

rotulación exterior como lo serían: muppies, vallas, rotulación de flotillas, anuncios en autobuses, entre otros.

- ✓ **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.
- ✓ **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.
- ✓ **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](http://www.cualificaciones.cr)

Volver al  
INICIO

 Retrocede

Volver al ÍNDICE