

**MINISTERIO DE EDUCACIÓN  
DIRECCIÓN NACIONAL DE CURRÍCULO  
BACHILLERATO TÉCNICO ARTÍSTICO  
DISEÑO CURRICULAR**

FIGURA PROFESIONAL

**DISEÑO GRÁFICO**

Quito, noviembre de 2011

# ESPECIFICACIÓN DE COMPETENCIA

<b>COMPETENCIA GENERAL</b>
Interpretar y concretar propuestas de diseño gráfico y comunicación visual de complejidad media, utilizando herramientas computacionales de vanguardia y tecnologías acordes con las nuevas formas de comunicación e información; logrando respuestas creativas en plazos razonables, que incorporen conceptos de identidad, universalidad, contemporaneidad y calidad, ajustadas a los requerimientos del cliente y características de la población objetivo.
<b>UNIDADES DE COMPETENCIA</b>
<b>UC 1.</b> Elaborar bocetos de diseño gráfico a partir de la idea y requerimientos del cliente. <b>UC 2.</b> Diseñar formas para las artes aplicando técnicas manuales de diagramación e ilustración. <b>UC 3.</b> Desarrollar proyectos de diseño gráfico utilizando tecnologías digitales. <b>UC 4.</b> Comprobar la calidad de las artes finales aplicando pruebas y normas técnicas convencionales.
<b>ELEMENTOS DE COMPETENCIA</b>
<b>UNIDAD DE COMPETENCIA 1:</b> ELABORAR BOCETOS DE DISEÑO GRÁFICO A PARTIR DE LA IDEA Y REQUERIMIENTOS DEL CLIENTE
1.1. Interpretar y valorar la idea inicial del cliente precisando el impacto visual requerido. 1.2. Realizar el estudio y determinar de manera correcta el formato y medio en que se va a plasmar la idea. 1.3. Aplicar la idea en bocetos utilizando procesos básicos de graficación.
<b>UNIDAD DE COMPETENCIA 2:</b> DISEÑAR FORMAS PARA LAS ARTES APLICANDO TÉCNICAS MANUALES DE DIAGRAMACIÓN E ILUSTRACIÓN
2.1. Realizar el tratamiento de composición aplicando los elementos gráficos requeridos. 2.2. Desarrollar el arte manualmente utilizando las técnicas de representación gráfica.
<b>UNIDAD DE COMPETENCIA 3:</b> DESARROLLAR PROYECTOS DE DISEÑO GRÁFICO UTILIZANDO TECNOLOGÍAS DIGITALES
3.1. Realizar diseños utilizando diferentes tipos de software y equipos tecnológicos. 3.2. Desarrollar el arte digitalmente utilizando las TIC's actualizadas.

<p><b>UNIDAD DE COMPETENCIA 4:</b> COMPROBAR LA CALIDAD DE LAS ARTES FINALES APLICANDO PRUEBAS Y NORMAS TÉCNICAS CONVENCIONALES</p>
<p>4.1. Verificar la calidad del arte diseñado aplicando la técnica de la prueba de color. 4.2. Almacenar el diseño en diferentes formatos digitales utilizando la codificación establecida en la empresa. 4.3. Definir el diseño de la impresión utilizando la normativa de los formatos DIN. 4.4. Realizar la entrega del arte final a la persona que corresponda, según las normas establecidas en la empresa.</p>
<p><b>DESARROLLO DE UNIDADES DE COMPETENCIA</b></p>
<p><b>UNIDAD DE COMPETENCIA 1:</b> ELABORAR BOCETOS DE DISEÑO GRÁFICO A PARTIR DE LA IDEA Y REQUERIMIENTOS DEL CLIENTE</p>
<p><b>Elementos de competencia y criterios de realización</b></p>
<p>1.1. Interpretar y valorar la idea inicial del cliente precisando el impacto visual requerido.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Se mantiene una comunicación cordial con el cliente para la interpretación de la idea principal.</li> <li>✓ Se orienta al cliente sobre los tipos de arte en los que podría plasmarse la idea principal.</li> <li>✓ Se acuerda con el cliente el tipo y características del arte a elaborar.</li> <li>✓ Se llena la orden de trabajo con toda la información requerida para la elaboración del arte.</li> </ul>
<p>1.2. Realizar el estudio y determinar de manera correcta el formato y medio en que se va a plasmar la idea.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Se identifica con claridad las características del grupo objetivo.</li> <li>✓ Se selecciona el formato adecuado para la elaboración del arte.</li> <li>✓ Se establece el procedimiento de elaboración del arte considerando los requerimientos del cliente.</li> <li>✓ Se calcula el tiempo que se necesita para la entrega del arte final.</li> <li>✓ Se establece el costo del trabajo a realizar.</li> </ul>
<p>1.3. Aplicar la idea en bocetos utilizando procesos básicos de graficación.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Se elaboran varias alternativas de bocetos con los elementos gráficos solicitados.</li> <li>✓ Se selecciona con el cliente el boceto a elaborar.</li> <li>✓ Se crea el boceto considerando todos los requerimientos del cliente.</li> <li>✓ De ser necesario, se tramita la aprobación del boceto ante la persona que corresponda.</li> </ul>
<p><b>Especificación de Campo Ocupacional</b></p>

**Información utilizada (naturaleza, tipo y soportes):**

Normas internas de atención a clientes, ideas primarias del cliente, principios y fundamentos de forma, catálogos, muestrarios de formatos y materiales, formularios de registro, tabla de costos y tiempos.

**Medios de trabajo y/o tratamiento de la información:**

Órdenes de trabajo, materiales e instrumentos de dibujo, computador, escáner, cámaras fotográficas, software básico de ofimática, manuales técnicos.

**Procesos, métodos y procedimientos:**

Atención a clientes, asesoramiento técnico, selección de formatos, análisis de los elementos de forma, realización de bocetos, registro de trabajos realizados, trámites de aprobación de los bocetos, estimación de tiempos de trabajo, cálculo de costos.

**Principales resultados de trabajo:**

Proformas, bocetos, formularios de registro, informes de trabajo.

**Organizaciones y/o personas destinatarias:**

Gerente de cuentas, jefe de planta, creativo, director de arte, clientes.

**Especificación de Conocimientos y Capacidades****A: CAPACIDADES FUNDAMENTALES**

- ✓ Interpretar las ideas del cliente y representarlas mediante procesos básicos de graficación.
- ✓ Brindar atención cordial y esmerada al cliente, asesorándole sobre los tipos de arte que podría elegir para su idea.
- ✓ Analizar y caracterizar el proceso de elaboración del arte final, considerando los requerimientos del cliente.
- ✓ Desarrollar bocetos con creatividad, relacionando las técnicas y formatos a utilizar en la fase de impresión.

**B: CONOCIMIENTOS FUNDAMENTALES**

- ✓ Atención a clientes. Clientes internos y externos.
- ✓ Fundamentos de diseño.
- ✓ Cromática.
- ✓ Conceptos de dibujo técnico y artístico. Forma y composición.
- ✓ Materiales e instrumentos utilizados en la realización de bocetos: descripción, uso y aplicaciones.
- ✓ Formatos: clasificación según norma, aplicaciones.
- ✓ Elaboración de bocetos: técnicas de graficación; características y aplicaciones de cada técnica.
- ✓ Costos de producción: elementos del costo; procedimiento de valoración de cada elemento.

**UNIDAD DE COMPETENCIA 2:**

DISEÑAR FORMAS PARA LAS ARTES APLICANDO TÉCNICAS MANUALES DE

## DIAGRAMACIÓN E ILUSTRACIÓN

### Elementos de competencia y criterios de realización

- 2.1. Realizar el tratamiento de composición aplicando los elementos gráficos requeridos.
- ✓ Se aplica la cromática de acuerdo con el medio a publicar.
  - ✓ Se respetan las normas de armonía en los colores.
  - ✓ Se realiza el tratamiento del texto según los requerimientos del medio a publicar.
  - ✓ El tratamiento de la imagen se adecua al formato establecido.
  - ✓ Se controla la adecuada composición de los elementos gráficos y textos en el formato.
- 2.2. Desarrollar el arte manualmente utilizando las técnicas de representación gráfica.
- ✓ En la elaboración del arte se aplican las normas DIN.
  - ✓ Se crea el diseño utilizando técnicas artísticas según los requerimientos del boceto aprobado.
  - ✓ Se utiliza la ilustración para representar gráficamente diferentes formas.
  - ✓ Se aplican las normas de canon de la figura humana.
  - ✓ Se emplean las normas de módulo referentes al entorno humano.
  - ✓ Se distribuyen correctamente los espacios en el formato mediante la diagramación.
  - ✓ Se define la estructura de tiro y retiro en la compaginación.
  - ✓ Se compagina organizadamente el documento elaborado.
  - ✓ El trabajo se realiza con nitidez y limpieza.

### Especificación de Campo Ocupacional

**Información utilizada (naturaleza, tipo y soportes):**

Bocetos, formularios de registro, normas de presentación de diseños, códigos de color, formatos DIM, fotografías, catálogos de fuentes tipográficas, principios de diagramación, fundamentos de forma.

**Medios de trabajo y/o tratamiento de la información:**

Materiales e instrumentos de dibujo, mesa de luz, manual del color, manuales técnicos.

**Procesos, métodos y procedimientos:**

Análisis de los elementos de forma, definición de formatos de presentación, realización manual del arte, elaboración del diseño, aprobación del arte y diseño.

**Principales resultados de trabajo:**

Diseños de artes manuales finales, ficha de responsables, informes de trabajo.

**Organizaciones y/o personas destinatarias:**

Gerente de cuentas, jefe de planta, creativo, director de arte, clientes, diseñador.

### Especificación de Conocimientos y Capacidades

#### A: CAPACIDADES FUNDAMENTALES

- ✓ Interpretar bocetos y trasladarlos a diseños manuales que denoten el impacto visual requerido.
- ✓ Realizar manualmente ilustraciones de la figura humana manteniendo los cánones correspondientes.
- ✓ Realizar manualmente diseños creativos, buscando armonía visual en la composición mediante la distribución adecuada de textos, objetos, imágenes y color.
- ✓ Seleccionar y utilizar las técnicas de graficación con destreza y creatividad, según las características del diseño.

## **B: CONOCIMIENTOS FUNDAMENTALES**

- ✓ Fundamentos del diseño.
- ✓ Cromática.
- ✓ Conceptos de dibujo técnico y artístico: forma y composición. Representaciones bidimensionales y tridimensionales.
- ✓ Materiales e instrumentos de diseño: descripción, uso y aplicaciones.

### **UNIDAD DE COMPETENCIA 3:**

#### **DESARROLLAR PROYECTOS DE DISEÑO GRÁFICO UTILIZANDO TECNOLOGÍAS DIGITALES**

#### **Elementos de competencia y criterios de realización**

- 3.1. Realizar diseños utilizando diferentes tipos de software y equipos tecnológicos.
- ✓ Se selecciona el software a utilizar en función de las características del diseño.
  - ✓ Se utilizan correctamente las herramientas del software seleccionado.
  - ✓ Los equipos tecnológicos se manejan con destreza.
  - ✓ Los diseños se ajustan a las características y requerimientos establecidos.
- 3.2. Desarrollar el arte digitalmente utilizando las TIC's actualizadas.
- ✓ Se utiliza con eficiencia las opciones técnicas del software de diseño en la elaboración del arte.
  - ✓ Se determina en el software la cromática del arte según el medio en que se va reproducir.
  - ✓ Se verifica con el cliente el diseño y se hacen las correcciones necesarias para concretar el arte final.
  - ✓ Se archiva el arte final en el formato que corresponda según los requerimientos.
  - ✓ Se define la estructura de tiro y retiro.
  - ✓ Se compagina organizadamente el documento elaborado.

#### **Especificación de Campo Ocupacional**

#### **Información utilizada (naturaleza, tipo y soportes):**

Bocetos, formularios de registro, normas de presentación de diseños, códigos de color, formatos DIM, fotografías, catálogos de fuentes tipográficas, manual de técnicas de retoque digital, manual de señalética, principios de diagramación, fundamentos de forma.

#### **Medios de trabajo y/o tratamiento de la información:**

Software especializado de diseño gráfico, computador, escáner, cámaras fotográficas, software básico de ofimática, , sistemas de almacenamiento, impresoras digitales, plotters, materiales de impresión, manual del color, manuales técnicos.

**Procesos, métodos y procedimientos:**

Análisis de los elementos de forma, definición de formatos de presentación, realización digital del arte, elaboración del diseño, aprobación del arte y diseño.

**Principales resultados de trabajo:**

Diseños de artes digitales finales, ficha de responsables, informes de trabajo.

**Organizaciones y/o personas destinatarias:**

Gerente de cuentas, jefe de planta, creativo, director de arte, clientes, diseñador.

**Especificación de Conocimientos y Capacidades**

**A: CAPACIDADES FUNDAMENTALES**

- ✓ Interpretar bocetos y trasladarlos a diseños digitales que denoten el impacto visual requerido.
- ✓ Realizar ilustraciones digitales de la figura humana manteniendo los cánones correspondientes.
- ✓ Realizar diseños creativos buscando armonía visual en la composición, mediante la distribución adecuada de textos, objetos, imágenes y color en diferentes tipos de software.
- ✓ Utilizar las herramientas tecnológicas con destreza y creatividad, según las características del diseño.

**B: CONOCIMIENTOS FUNDAMENTALES**

- ✓ Fundamentos de diseño.
- ✓ Cromática.
- ✓ Conceptos de dibujo técnico y artístico: forma y composición. Representaciones bidimensionales y tridimensionales.
- ✓ Materiales e instrumentos de diseño: descripción, uso y aplicaciones.
- ✓ Conceptos asociados al diseño digital: tipos de ordenadores, software de diseño, formatos, diseño de bits, digitalización de imagen y texto, tipos de soportes, diseño vectorial, manejo de resoluciones.
- ✓ Sistemas de impresión: tipos, características y aplicaciones.

**UNIDAD DE COMPETENCIA 4:**

COMPROBAR LA CALIDAD DE LAS ARTES FINALES APLICANDO PRUEBAS Y NORMAS TÉCNICAS CONVENCIONALES

**Elementos de competencia y criterios de realización**

- 4.1. Verificar la calidad del arte diseñado aplicando la técnica de la prueba de color.
- ✓ Se selecciona el sistema de impresión para la prueba de color.
  - ✓ Se determina el modo adecuado para la impresión de la prueba de color.

- ✓ Se realiza la prueba de color y se analiza la calidad de los resultados.
- ✓ Se revisa el correcto orden de compaginación y maquetación.
- ✓ Se da el trámite que corresponda a la prueba de color para la producción final.

4.2. Almacenar el diseño en diferentes formatos digitales utilizando la codificación establecida en la empresa.

- ✓ Se seleccionan correctamente los archivos de almacenamiento digital.
- ✓ Se analiza la compatibilidad de los archivos digitales de acuerdo con su versión.
- ✓ Se emplean las diferentes extensiones en los archivos digitales.
- ✓ Se sacan los archivos de respaldo según la norma establecida en la empresa.
- ✓ Se graban los archivos con la nomenclatura establecida según el diseño.
- ✓ Se organizan los archivos y complementos para una futura realización.

4.3. Definir el diseño de la impresión utilizando la normativa de los formatos DIN.

- ✓ Se selecciona correctamente el formato DIN para el diseño impreso.
- ✓ Se determina la calidad del material a utilizar en la impresión.
- ✓ Se establece el proceso de impresión del material.

4.4. Realizar la entrega del arte final a la persona que corresponda, según las normas establecidas en la empresa.

- ✓ Se solicita el visto bueno y aprobación del arte final para su entrega según la orden de trabajo.
- ✓ Se lleva un registro de la entrega del arte final a la persona designada.

### **Especificación de Conocimientos y Capacidades**

**Información utilizada (naturaleza, tipo y soportes):**

Artes y diseños, formatos DIN, formatos digitales, fundamentos de forma, códigos de color.

**Medios de trabajo y/o tratamiento de la información:**

Computador, sistemas de almacenamiento, impresoras digitales, plotters, materiales de impresión, manual del color, medios de reproducción gráfica.

**Procesos, métodos y procedimientos:**

Control de calidad, prueba de color, aplicación de formatos de presentación, compaginación.

**Principales resultados de trabajo:**

Informe para la aprobación de la impresión final, artes finales en impreso o digital, ficha de responsables.

**Organizaciones y/o personas destinatarias:**

Gerente administrativo, jefe de planta, clientes.

### **Especificación de Conocimientos y Capacidades**

#### **A: CAPACIDADES FUNDAMENTALES**

- ✓ Analizar los resultados de la prueba de color de las artes diseñadas, considerando los indicadores de calidad convencionales.

<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Analizar la idoneidad del sistema de impresión seleccionado, utilizando la normativa de los formatos DIN.</li> <li>✓ Seleccionar el formato digital apropiado para el almacenamiento de los diseños definitivos, considerando la compatibilidad entre las diferentes versiones de software.</li> </ul>
<b>B: CONOCIMIENTOS FUNDAMENTALES</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Técnicas de compaginación y maquetación: tiros y retiros.</li> <li>✓ Elaboración de machotes: características e importancia.</li> <li>✓ Operaciones de control de calidad: tipos, procedimientos y aplicaciones.</li> <li>✓ Sistemas de impresión: tipos, formatos de presentación y aplicaciones.</li> <li>✓ Sistemas de almacenamiento digital: extensiones, compatibilidad, nomenclatura.</li> </ul>
<b>ESPECIFICACIÓN DE CONOCIMIENTOS Y CAPACIDADES TRANSVERSALES O DE BASE</b>
<b>ÁMBITO DE COMPETENCIA 1: DIBUJO TÉCNICO APLICADO</b>
<b>A: CAPACIDADES FUNDAMENTALES</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Analizar los elementos y formas gráficas utilizadas en los procesos de diseño de artes.</li> <li>✓ Representar figuras humanas en acción y perspectiva, aplicando las relaciones dimensionales entre sus partes.</li> <li>✓ Analizar los principios de organización espacial para la representación de formas de la naturaleza.</li> </ul>
<b>B: CONOCIMIENTOS FUNDAMENTALES</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Fundamentos del dibujo artístico. La ilustración. El croquis artístico.</li> <li>✓ La figura humana: proporciones, cánones, movimientos, escorzo.</li> <li>✓ Representación de paisajes: principios y procesos de realización.</li> </ul>
<b>ÁMBITO DE COMPETENCIA 2: HISTORIA DEL ARTE GRÁFICO</b>
<b>A: CAPACIDADES FUNDAMENTALES</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Identificar en las obras de arte las características del comportamiento social en las diferentes épocas.</li> <li>✓ Analizar las tendencias de la expresión artística en los diferentes periodos históricos y su impacto en el diseño gráfico.</li> </ul>
<b>B: CONOCIMIENTOS FUNDAMENTALES</b>

- ✓ Historia del arte gráfico: prehistoria, arte antiguo, arte medieval, arte de la edad moderna, arte contemporáneo.
- ✓ El diseño gráfico en Latinoamérica y el Ecuador.

FIP\_Diseño Gráfico