

BACHILLERATO TÉCNICO EN MULTIMEDIA Y COMUNICACIÓN VISUAL

AUGR-02_3

Familia Profesional de Audiovisuales y Gráficas

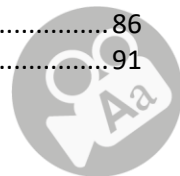


AUGR-02_3- Bachillerato Técnico en Multimedia y Comunicación Visual

Tabal de contenido

AUGR-02_3- Bachillerato Técnico en Multimedia y Comunicación Visual	2
1. IDENTIFICACIÓN DEL TÍTULO	4
2. PERFIL PROFESIONAL	4
Competencia General: Apoyar la producción de productos gráficos y multimedia mediante la recepción, tratamiento y adaptación de textos, imágenes, gráficos, audio y video, implementándolos en maquetas, prototipos y productos interactivos, colaborando en la elaboración del arte final y en la publicación de productos impresos y digitales, conforme a las especificaciones del proyecto, los requerimientos del cliente y los estándares de calidad establecidos.	4
Competencias Básicas.....	4
Competencias Específicas	4
Competencias Transversales.....	4
Entorno profesional	5
Ámbito Profesional	5
Sectores Productivos.....	5
Ocupaciones y puestos de trabajo relevantes.....	5
Prospectiva de cualificación.....	6
3. FORMACIÓN ASOCIADA AL TÍTULO	7
AUGR-MF036_3: Producción Gráfica y Multimedia	7
AUGR-MF037_3: Tipografía Digital y Comunicación Visual.....	7
AUGR-MF038_3: Diseño de Imagen Digital y Fotografía Aplicada	7
AUGR-MF039_3: Maquetación y Arte Final para Impresión y Medios Digitales.....	7
AUGR-MF040_3: Edición y Postproducción Audiovisual Digital.....	7
AUGR-MF041_3: Diseño y Publicación en Entornos Digitales Interactivos.....	7
AUGR-MF042_3: Formación en Centros de Trabajo.....	7
4. PLAN DE ESTUDIOS DEL BACHILLERATO TÉCNICO EN MULTIMEDIA Y COMUNICACIÓN VISUAL.....	8
5. MÓDULOS FORMATIVOS ASOCIADOS A UNIDADES DE COMPETENCIA ESPECÍFICAS.....	9
MÓDULO 1: PRODUCCIÓN GRÁFICA Y MULTIMEDIA	9
Módulo formativo asociado a la Unidad de Competencia Específica UC1: Colaborar en la preparación de productos gráficos y multimedia.	9
MÓDULO 2: TIPOGRAFÍA DIGITAL Y COMUNICACIÓN VISUAL	15
Módulo formativo asociado a la Unidad de Competencia Específica UC2: Crear y tratar textos mediante herramientas informáticas para proyectos gráficos y multimedia.	15
MÓDULO 3: DISEÑO DE IMAGEN DIGITAL Y FOTOGRAFÍA APLICADA.....	20
Módulo formativo asociado a la Unidad de Competencia Específica UC3: Crear y tratar imágenes y gráficos mediante herramientas informáticas para productos gráficos y multimedia.	20
MÓDULO 4: MAQUETACION Y ARTE FINAL PARA IMPRESIÓN Y MEDIOS DIGITALES	27
Módulo formativo asociado a la Unidad de Competencia Específica UC4: Colaborar en la realización de la maqueta y del arte final de productos gráficos para impresión física.	27
MÓDULO 5: EDICIÓN Y POSTPRODUCCIÓN AUDIOVISUAL DIGITAL.....	33
Módulo formativo asociado a la Unidad de Competencia Específica UC5: Realizar la edición y postproducción de imágenes en movimiento y sonidos para proyectos multimedia.....	33

MÓDULO 6: DISEÑO Y PUBLICACIÓN EN ENTORNOS DIGITALES INTERACTIVOS	41
MÓDULO 7: FORMACIÓN EN CENTROS DE TRABAJO (FCT)	48
Módulo formativo asociado a la Unidad de Competencia Específicas del Título: UC1, UC2, UC3, UC4, UC5 y UC6.	48
7. MÓDULOS COMUNES	53
MÓDULO: TECNOLOGÍAS DIGITALES	53
MÓDULO: FORMACIÓN Y ORIENTACIÓN LABORAL	68
MÓDULO: EMPRENDIMIENTO	72
7. PERFIL DEL (DE LA) DOCENTE DE LOS MÓDULOS FORMATIVOS	85
8. REQUISITOS MÍNIMOS DE ESPACIOS, INSTALACIONES Y EQUIPAMIENTO	86
9. CRÉDITOS	91



VERSIÓN
PRELIMINAR



DETP
EDUCACIÓN TÉCNICO
PROFESIONAL

1. IDENTIFICACIÓN DEL TÍTULO

Denominación: BACHILLERATO TÉCNICO EN MULTIMEDIA Y COMUNICACIÓN VISUAL

Familia Profesional: Audiovisuales y Gráficas

Nivel: 3 (Bachillerato Técnico)

Código: pendiente asignación AUGR-02_3

Duración: 4680 Total de horas

Asociado al perfil profesional: AUGR_N3_Actividades Pre Prensa, Multimedia y Gráficas

2. PERFIL PROFESIONAL

Competencia General: Apoyar la producción de productos gráficos y multimedia mediante la recepción, tratamiento y adaptación de textos, imágenes, gráficos, audio y video, implementándolos en maquetas, prototipos y productos interactivos, colaborando en la elaboración del arte final y en la publicación de productos impresos y digitales, conforme a las especificaciones del proyecto, los requerimientos del cliente y los estándares de calidad establecidos.

Competencias Básicas

- CB1: Establecer una comunicación oral y por escrito de forma clara, efectiva y pertinente, con los interlocutores ya sean usuarios, clientes, compañeros de trabajo y superiores, utilizando registros adecuados, así como leer y entender textos relacionados a su ámbito laboral.
- CB2: Establecer comunicación en una lengua extranjera, como usuario básico, en situaciones sociales y laborales habituales, con los interlocutores del entorno profesional y social.
- CB3: Interpretar la información del contexto de trabajo abordando los procesos implicados mediante cálculos matemáticos y aplicación de conocimientos generales científico-tecnológicos.
- CB4: Utilizar las tecnologías digitales en el trabajo y en la vida social de forma eficaz y segura, obteniendo y procesando la información pertinente, así como comunicándose con otros.

Competencias Específicas

Competencias Específicas del perfil profesional completo

- UC1: Colaborar en la preparación de productos gráficos y multimedia.
- UC2: Crear y tratar textos mediante herramientas informáticas para proyectos gráficos y multimedia.
- UC3: Crear y tratar imágenes y gráficos mediante herramientas informáticas para productos gráficos y multimedia.
- UC4: Colaborar en la realización de la maqueta y del arte final de productos gráficos para su impresión física.
- UC5: Realizar la edición y postproducción de imágenes en movimiento y sonidos para proyectos multimedia.
- UC6: Colaborar en la realización de productos gráficos para su publicación en soportes interactivos o páginas webs.

Competencias Transversales

- CT1: Procesar datos e informaciones para llegar a conclusiones lógicas y tomar decisiones, abordando la realidad desde distintas perspectivas y discriminando los medios para lograr las metas.
- CT2: Reconocer problemas definidos de complejidad intermedia y abordar su solución en la realización de tareas rutinarias y no rutinarias.

CT3: Organizar las actividades propias de su trabajo, controlando los recursos y desarrollando su plan de trabajo con autonomía y responsabilidad.

CT4: Actuar en cumplimiento a las normas de seguridad e higiene y de protección ambiental, autocontrolándose en situaciones de estrés, para la prevención permanente de riesgos laborales.

CT5: Conducir su actividad de trabajo enfocado al logro de los resultados, mostrando autoestima y empatía, y con autonomía y responsabilidad sobre su propio trabajo y sobre los recursos que maneja.

CT6: Actuar en su ejercicio profesional de acuerdo a los principios éticos de la profesión, tratando con respeto a las personas, buscando el bien de sus conciudadanos y participando de la actividad social y cívica.

CT7: Trabajar y colaborar de forma proactiva en equipo, respetando los roles asignados a los miembros de este, evitando o procurando resolver conflictos que surjan en el desarrollo de la actividad.

CT8: Adquirir nuevas habilidades y mejorar las existentes de forma permanente en el tiempo, asumiendo cambio en el desempeño de su actividad y mostrando motivación al aprendizaje, mediante estrategias de información y formación.

Entorno profesional

Ámbito Profesional

Desarrolla su actividad profesional en empresas del sector gráfico, audiovisual, multimedia y digital, tanto en entidades públicas como privadas, de cualquier tamaño, trabajando por cuenta ajena o de forma independiente, con un nivel medio de autonomía, bajo la supervisión de un superior o en coordinación con equipos de trabajo multidisciplinarios.

Sectores Productivos

Se ubica en el sector de las industrias creativas y de la comunicación, específicamente en:

- Diseño gráfico
- Publicidad
- Producción audiovisual
- Desarrollo multimedia
- Medios digitales
- Marketing digital
- Producción de contenidos

También puede desempeñarse en:

- sector educativo
- sector empresarial
- sector tecnológico
- emprendimientos digitales

Ocupaciones y puestos de trabajo relevantes

Clasificación Nacional de Ocupaciones (CNO)

- Diseñadores gráficos y multimedia (2166).
- Cajistas, tipógrafos y afines (7321).

Se ubica en el sector de las industrias creativas y de la comunicación, específicamente en:

- Técnico en producción multimedia y diseño.
- Asistente de diseñador de productos editoriales multimedia.
- Asistente de editor digital.
- Preparador de archivos digitales.
- Asistente de diseñador de páginas web.
- Asistente de diseñador de aplicaciones móviles.

- Asistente de diseñador gráfico.
- Asistente de diseñador editorial.
- Arte-finalista.
- Diseño – artes finales.
- Maquetador de artes finales.
- Auxiliar de artes gráficas.
- Auxiliar de diseño.
- Auxiliar en maquetación de artes gráficas.
- Prerensa.
- Creador de contenido visual.
- Asistente de marketing digital.



Prospectiva de cualificación

El sector del Multimedia y Comunicación Visual se encuentra en transformación sostenida por la digitalización de los procesos productivos, el crecimiento de los contenidos visuales en plataformas digitales y la necesidad de comunicación gráfica en empresas, instituciones, emprendimientos, medios y proyectos culturales. En este contexto, el Bachillerato Técnico en Multimedia y Comunicación Visual responde a la demanda de técnicos capaces de colaborar en la preparación, creación, tratamiento, edición y publicación de productos gráficos y multimedia para soportes impresos, audiovisuales e interactivos.

Durante los próximos años, la producción gráfica y multimedia continuará integrando herramientas digitales especializadas para el tratamiento de textos, imágenes, gráficos, audio y video. El mercado laboral requerirá egresados con dominio operativo de software de diseño, edición y maquetación, así como capacidad para adaptar piezas visuales a distintos formatos: impresos, redes sociales, páginas web, presentaciones, contenidos audiovisuales y plataformas interactivas. Esta tendencia se corresponde con la expansión de la economía creativa digital y con la incorporación acelerada de herramientas tecnológicas en las industrias culturales y creativas.

La inteligencia artificial generativa tendrá una influencia creciente en los procesos de diseño y producción multimedia. Su uso permitirá acelerar tareas repetitivas, generar propuestas visuales iniciales, apoyar la edición de imágenes, optimizar recursos gráficos y explorar alternativas creativas. Sin embargo, estas herramientas no sustituyen la creatividad, el criterio estético ni la toma de decisiones comunicacionales del técnico; por el contrario, demandan una formación que integre uso responsable, verificación de resultados, respeto al derecho de autor, protección de datos y diseño ético. Informes recientes sobre creatividad e IA destacan la necesidad de preparar a los trabajadores creativos para usar estas tecnologías con sentido crítico y responsabilidad profesional.

Asimismo, se prevé un mayor desarrollo de productos visuales orientados a la experiencia de usuario, la interacción digital y la comunicación en entornos web. Por ello, la formación deberá fortalecer competencias básicas en composición visual para pantallas, organización de contenidos, accesibilidad, usabilidad y publicación en soportes interactivos. Estas capacidades permitirán que el egresado participe en proyectos de diseño web, campañas digitales, contenidos para redes sociales y piezas multimedia adaptadas a las necesidades de diferentes públicos.

La fotografía aplicada a la comunicación visual, la edición audiovisual, la animación básica, el modelado 3D introductorio y la realidad aumentada podrán integrarse progresivamente como recursos de apoyo a

la creación gráfica y multimedia. En un título técnico de nivel 3, estas tecnologías deben abordarse desde un enfoque aplicado y operativo, evitando una especialización excesiva, pero garantizando que el estudiante comprenda su utilidad en proyectos reales de comunicación, publicidad, educación, comercio electrónico y producción de contenidos digitales.

En el ámbito laboral, continuará aumentando la necesidad de perfiles híbridos que combinen creatividad, manejo de herramientas digitales, comunicación visual, colaboración en equipo y capacidad de adaptación. El Foro Económico Mundial identifica la creatividad, el pensamiento analítico, la alfabetización tecnológica, la flexibilidad y el aprendizaje continuo como habilidades relevantes para los empleos en transformación hacia 2030. Por esta razón, el egresado deberá desarrollar no solo destrezas técnicas, sino también autonomía, responsabilidad, comunicación efectiva y disposición para actualizarse de forma permanente.

En la República Dominicana, la transformación digital de empresas, instituciones públicas, medios, agencias de publicidad, imprentas, emprendimientos y proyectos culturales refuerza la pertinencia de una oferta formativa en Multimedia y Comunicación Visual. Esta formación permitirá responder a necesidades de comunicación visual, producción editorial, contenidos para redes sociales, piezas audiovisuales, identidad gráfica y publicación digital, contribuyendo a mejorar la empleabilidad juvenil y la profesionalización de servicios creativos.

El Bachillerato Técnico en Multimedia y Comunicación Visual deberá formar estudiantes capaces de colaborar en proyectos gráficos y multimedia, tratar textos, imágenes y gráficos mediante herramientas informáticas, elaborar maquetas y artes finales, editar contenidos audiovisuales y participar en la publicación de productos interactivos. La ética digital, el uso responsable de la inteligencia artificial, la sostenibilidad, la protección de derechos de autor y la adaptación a nuevas tecnologías serán componentes esenciales para asegurar una formación pertinente, actualizada y sostenible en el tiempo.

3. FORMACIÓN ASOCIADA AL TÍTULO

Las asignaturas y módulos formativos que conforman el Plan de Estudio del Bachillerato Técnico en Multimedia y Comunicación Visual, se especifican a continuación:

MÓDULOS FORMATIVOS ASOCIADOS A UNIDADES DE COMPETENCIA

- AUGR-MF036_3: Producción Gráfica y Multimedia
- AUGR-MF037_3: Tipografía Digital y Comunicación Visual
- AUGR-MF038_3: Diseño de Imagen Digital y Fotografía Aplicada
- AUGR-MF039_3: Maquetación y Arte Final para Impresión y Medios Digitales
- AUGR-MF040_3: Edición y Postproducción Audiovisual Digital
- AUGR-MF041_3: Diseño y Publicación en Entornos Digitales Interactivos
- AUGR-MF042_3: Formación en Centros de Trabajo

MÓDULOS COMUNES

- MFC004_3: Tecnologías digitales
- MFC005_3: Formación y Orientación Laboral
- MFC006_3: Emprendimiento

ASIGNATURAS

Lengua Española
 Matemática
 Ciencias Sociales
 Ciencias de la Naturaleza
 Formación Integral Humana y Religiosa
 Educación Física
 Educación Artística
 Lenguas Extranjeras (Inglés)
 Inglés Técnico

4. PLAN DE ESTUDIOS DEL BACHILLERATO TÉCNICO EN MULTIMEDIA Y COMUNICACIÓN VISUAL

CUARTO			QUINTO			SEXTO			Duración total
Asignaturas/ Módulos	horas/ Semana	Horas/ Año	Asignaturas/ Módulos	Horas/ Semana	Horas/ Año	Asignaturas/ Módulos	Horas/ Semana	Horas/ Año	
Lengua Española	3	117	Lengua Española	3	117	Lengua Española	3	117	351
Lenguas Extranjeras (Inglés)	4	156	Inglés Técnico	4	156	Inglés Técnico	4	156	468
Matemática	3	117	Matemática	3	117	Matemática	3	117	351
Ciencias Sociales	2	78	Ciencias Sociales	2	78	Ciencias Sociales	2	78	234
Ciencias de la Naturaleza	3	117	Ciencias de la Naturaleza	3	117	Ciencias de la Naturaleza	3	117	351
Educación Artística	1	39	Educación Artística	1	39	Educación Artística	1	39	117
Educación Física	1	39	Educación Física	1	39	Educación Física	1	39	117
Formación Integral, Humana y Religiosa	1	39	Formación Integral, Humana y Religiosa	1	39	Formación Integral, Humana y Religiosa	1	39	117
MFC004_3: Tecnologías digitales	3	117	MFC005_3: Formación y Orientación Laboral	2	78	MFC006_3: Emprendimiento	3	117	312
AUGR-MF036_3: Producción Gráfica y Multimedia	9	351	AUGR-MF038_3: Diseño de Imagen Digital y Fotografía Aplicada	10	390	AUGR-MF040_3: Edición y Postproducción Audiovisual Digital	6	234	975
AUGR-MF037_3: Tipografía Digital y Comunicación Visual	10	390	AUGR-MF039_3: Maquetación y Arte Final para Impresión y Medios Digitales	10	390	AUGR-MF041_3: Diseño y Publicación en Entornos Digitales Interactivos	5	195	975
						AUGR-MF042_3: Formación en Centros de Trabajo	8	312	312
Total de Horas	40	1560	Total de Horas	40	1560	Total de Horas	40	1560	4680

5. MÓDULOS FORMATIVOS ASOCIADOS A UNIDADES DE COMPETENCIA ESPECÍFICAS

MÓDULO 1: PRODUCCIÓN GRÁFICA Y MULTIMEDIA

Nivel: 3

Código: AUGR-MF036_3

Duración: 351 h/año (9 h/semanales)

Módulo formativo asociado a la Unidad de Competencia Específica UC1: Colaborar en la preparación de productos gráficos y multimedia.

Resultados de Aprendizaje	Criterios de Evaluación
RAE1.1: Contrastar las características de los principales géneros y formatos utilizados en los proyectos gráficos, con los principios generales del diseño gráfico.	CE1.1.1. Identificar las características de los principales usos dados a los proyectos gráficos: diseño publicitario, diseño editorial, diseño de productos multimedia, diseño de aplicaciones móviles. CE1.1.3. Identificar los principales soportes de salida utilizados en el proceso gráfico: impresión de revistas y libros, cartelería y material publicitario, objetos y empaques, páginas web, productos multimedia interactivos. CE1.1.2. Contrastar el concepto de imagen corporativa con los elementos relevantes del diseño, símbolos, signos, logotipos, anagramas, independientemente del soporte y finalidad del producto gráfico. CE1.1.4. Valorar las repercusiones que la elección del soporte tiene sobre las cualidades visuales y comunicativas del producto gráfico. CE1.1.5. Justificar la utilización de los elementos conceptuales, visuales, de relación y prácticos más relevantes del diseño: el espacio, el color, los tipos, la simetría, la repetición. CE1.1.6. En una práctica debidamente caracterizada de diseño de un producto gráfico, realiza lo siguiente: • Identificar el género o géneros a los que pertenece. • Seleccionar el soporte de salida del producto. • Adaptar los elementos de la imagen corporativa al soporte seleccionado. • Evaluar la capacidad comunicativa de los elementos del diseño incluidos en el producto. • Proponer mejoras sobre el diseño realizado.
RAE1.2: Planificar las fases y recursos necesarios del diseño, en función de las especificaciones del proyecto gráfico.	CE1.2.1. Desglosar las fases de elaboración del producto gráfico o multimedia. CE1.2.3. Planificar los equipos necesarios para la elaboración de un proyecto gráfico o multimedia en función de sus especificaciones. CE1.2.5. Identificar los modelos de presupuesto utilizados en la industria gráfica y sus partes. CE1.2.2. Elaborar cálculos del tiempo necesario para cumplir las diferentes fases de ejecución del producto y adaptar la fase de diseño en función de los plazos. CE1.2.4. Valorar la influencia de las materias primas utilizadas en el coste final del proceso y proponer adaptaciones en el caso de ser necesarias. CE1.2.6. En una práctica de preparación de un producto gráfico o multimedia sencillo, realiza lo siguiente:

	• Determinar el tiempo necesario para su diseño, ejecución y entrega. • Calcular los recursos humanos necesarios. • Calcular los recursos materiales necesarios. • Estimar las necesidades de material. • Valorar el coste del proceso mediante la elaboración de un presupuesto. • Estudiar la viabilidad económica. • Adaptar el diseño para alcanzar el coste planteado en el proyecto. CE1.2.7. Utilizar herramientas digitales de gestión de proyectos y colaboración en la nube para planificar, coordinar y comunicar las fases del proyecto gráfico con equipos multidisciplinares.
RAE1.3: Aplicar procedimientos de registro de las necesidades del proyecto gráfico, a partir de las pautas dadas y las características de un público objetivo y el soporte de salida especificada.	CE1.3.1. Caracterizar los diferentes tipos de público al que van dirigidos los productos gráficos o multimedia: edad, género, hábitos, nivel socioeconómico. CE1.3.2. Recoger los datos relevantes que es necesario recabar sobre los clientes, tales como productos anteriores o imagen corporativa previa. CE1.3.3. Reconocer los requerimientos de los clientes que deben ser registrados en relación al tipo de producto buscado, los soportes finales y los canales de difusión. CE1.3.4. Identificar los elementos del diseño gráfico que es relevante definir en el proceso de diseño: colores, tipografías, logotipos, información necesaria, estructura del soporte, interactividad, actualización de la información. CE1.3.5. Identificar las unidades de información, ilustraciones y gráficos que deben ser generados a lo largo del proceso, con sus características gráficas principales. CE1.3.6. Establecer la jerarquía y relaciones entre elementos y pantallas en productos interactivos y multimedia, respetando la armonía visual entre ellos. CE1.3.7. En un supuesto práctico de elaboración de esbozo de un producto gráfico: • Ajustar la escala del dibujo al formato de salida elegido. • Distribuir armónicamente los elementos gráficos en la composición. • Dibujar aplicando los sistemas de representación y las normas de dibujo
RAE1.4: Realizar bocetos de productos gráficos, adecuando sus características visuales a las especificaciones del formato de impresión o visualización.	CE1.4.1. Relacionar las características visuales de los bocetos con los principios generales del diseño, tales como el equilibrio, la simetría, la armonía visual y el ritmo. CE1.4.2. Determinar la legibilidad de bocetos específicos de productos gráficos. CE1.4.3. En un supuesto práctico de elaboración de bocetos a partir de unas especificaciones fijas marcadas previamente: • Elaborar un boceto de un producto editorial. • Elaborar un boceto para su aplicación a un envase o embalaje.

	• Elaborar un boceto de un producto de comunicación. • Elaborar bocetos para productos gráficos para tabletas y teléfonos. • Elaborar bocetos para páginas webs.
RAE1.5: Valorar las características de los recursos externos incorporados a proyectos gráficos y multimedia y adecuar su formato y contenido para optimizar su utilidad y eficacia.	CE1.5.1. Identificar los bancos y bases de datos de imágenes, tipografías, gráficos, animaciones, donde se recoge material para productos gráficos, verificando las repercusiones legales de su utilización. CE1.5.2. Relacionar las características de los formatos de texto, color, videos, gráficos, fotografías y sonidos con su funcionalidad en proyectos gráficos y multimedia. CE1.5.4. Identificar los elementos externos necesarios para productos editoriales para imprimir: textos, tipografías, gráficos, logotipos. CE1.5.5. Identificar los elementos externos necesarios para productos publicados electrónicamente: textos, tipografías, videos, gráficos interactivos, enlaces. CE1.5.6. Identificar los elementos externos necesarios para productos publicitarios: fotografías y elementos de la imagen corporativa. CE1.5.3. Verificar la idoneidad de los recursos externos cotejándolos con las características de los diferentes tipos de productos gráficos y multimedia.

Contenidos		
Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales
Principios del diseño gráfico y comunicación visual: • Principios generales: equilibrio, contraste, jerarquía, alineación, repetición, proximidad • Elementos del diseño: espacio, color, tipos, simetría, ritmo • Géneros de diseño: publicitario, editorial, multimedia, aplicaciones móviles • Soportes de salida: impresión (revistas, libros, empaques, carteles), digital (web, apps, multimedia interactivo) • Imagen corporativa: logotipo, isotipo, imagotipo, anagrama y su aplicación en diferentes soportes • Repercusiones de la elección del soporte en las cualidades visuales y comunicativas	Identificación y análisis de géneros y formatos: • Identificar características de los principales usos dados a proyectos gráficos • Contrastar concepto de imagen corporativa con elementos relevantes del diseño • Valorar repercusiones que la elección del soporte tiene sobre cualidades visuales y comunicativas • Justificar utilización de elementos conceptuales, visuales y prácticos del diseño • En una práctica de diseño de producto gráfico: - Identificar género o géneros a los que pertenece - Seleccionar soporte de salida del producto - Adaptar elementos de imagen corporativa al soporte seleccionado	• Criterio estético y funcional en la selección de formatos • Atención al detalle en el análisis de proyectos gráficos • Creatividad en la solución de problemas de diseño • Ética profesional en el respeto a derechos de autor y propiedad intelectual • Disposición para recibir y aplicar retroalimentación constructiva • Organización y planificación en el desarrollo de proyectos • Responsabilidad en la estimación de tiempos y recursos

	- Evaluar capacidad comunicativa de los elementos del diseño - Proponer mejoras sobre el diseño realizado	• Compromiso con la calidad en todas las fases del proceso • Capacidad de análisis para evaluar viabilidad económica • Responsabilidad en el cumplimiento de plazos de entrega • Empatía con el público objetivo y el cliente • Atención meticulosa en la recopilación de información • Responsabilidad en el registro preciso de especificaciones • Respeto por las indicaciones y requerimientos del cliente • Colaboración efectiva con diferentes grupos de trabajo • Creatividad en la exploración de ideas y soluciones • Precisión en la representación gráfica y escalas • Flexibilidad para adaptar propuestas según feedback • Paciencia en procesos iterativos de refinamiento • Respeto por el área de trabajo y los materiales • Responsabilidad legal en la verificación previa de licencias antes de usar recursos • Ética profesional en el respeto riguroso a derechos de autor y propiedad intelectual • Compromiso con la transparencia en la atribución de autores y fuentes
Planificación de proyectos gráficos: • Fases de elaboración: briefing, bocetos, prototipo, preimpresión, impresión, entrega • Modelos de presupuesto utilizados en la industria gráfica y sus partes • Cálculo de recursos: humanos, materiales, tiempos • Influencia de materias primas en el coste final del proceso • Herramientas de gestión de proyectos y planificación • Viabilidad económica de proyectos • Flujos de trabajo colaborativos digitales: - Herramientas y plataformas colaborativas en la nube para gestión y desarrollo de proyectos digitales. - Plataformas digitales para gestión, organización y seguimiento de proyectos colaborativos. - Comunicación digital efectiva: canales, protocolos y buenas prácticas - Gestión de versiones, permisos y retroalimentación en tiempo real.	Planificación y gestión de recursos: • Desglosar fases de elaboración del producto gráfico o multimedia • Planificar equipos necesarios para elaboración de proyecto según especificaciones • Elaborar cálculos del tiempo necesario para cumplir diferentes fases de ejecución • Valorar influencia de materias primas utilizadas en el coste final del proceso • Identificar modelos de presupuesto utilizados en la industria gráfica • En una práctica de preparación de producto gráfico: - Determinar tiempo necesario para diseño, ejecución y entrega - Calcular recursos humanos necesarios - Calcular recursos materiales necesarios - Estimar necesidades de material - Valorar coste mediante elaboración de presupuesto - Estudiar viabilidad económica - Adaptar diseño para alcanzar coste planteado. • Utilizar plataformas digitales colaborativas y herramientas de almacenamiento compartido para coordinar fases del proyecto, compartir recursos y gestionar retroalimentación en tiempo real. • Aplicar buenas prácticas de nombramiento, estructura de carpetas y control de versiones en entornos digitales compartidos.	
Registro de necesidades y público objetivo: • Características del público objetivo: edad, género, hábitos, nivel socioeconómico	Registro y análisis de necesidades: • Caracterizar diferentes tipos de público al que van dirigidos productos gráficos • Recoger datos relevantes que es	

• Datos relevantes sobre clientes: productos anteriores, imagen corporativa previa • Requerimientos del cliente: tipo de producto, soportes finales, canales de difusión • Elementos del diseño gráfico relevantes: colores, tipografías, logotipos, estructura, interactividad • Unidades de información, ilustraciones y gráficos con sus características gráficas principales • Jerarquía y relaciones entre elementos y pantallas en productos interactivos	necesario recabar sobre los clientes • Reconocer requerimientos del cliente que deben ser registrados • Identificar elementos del diseño gráfico que es relevante definir en el proceso de diseño • Identificar unidades de información, ilustraciones y gráficos que deben ser generados • Establecer jerarquía y relaciones entre elementos y pantallas en productos interactivos • En un supuesto práctico de elaboración de esbozo: - Ajustar escala del dibujo al formato de salida elegido - Distribuir armónicamente los elementos gráficos en la composición - Dibujar aplicando sistemas de representación y normas de dibujo	• Respeto por el trabajo creativo ajeno como fundamento de la profesión • Conciencia sobre las consecuencias legales y reputacionales del plagio visual • Proactividad en la búsqueda de alternativas libres o de bajo costo cuando el presupuesto no permite licencias comerciales • Colaboración proactiva en entornos digitales, respetando roles y plazos • Responsabilidad en la organización compartida de activos digitales • Comunicación clara y respetuosa en contextos remotos o híbridos • Adaptabilidad al uso de nuevas herramientas colaborativas según el contexto del proyecto
Bocetaje y representación visual: • Concepto y utilidad del boceto en el proceso de diseño • Sistemas de representación gráfica y normas de dibujo técnico • Escalas, proporciones y distribución armónica de elementos • Composición visual: equilibrio, simetría, armonía visual, ritmo • Legibilidad en bocetos de productos gráficos • Tipos de bocetos según soporte: editorial, envase/embalaje, comunicación, digital	Elaboración de bocetos: • Relacionar características visuales de bocetos con principios del diseño gráfico • Determinar legibilidad de bocetos específicos de productos gráficos • En un supuesto práctico de elaboración de bocetos: - Elaborar boceto de un producto editorial (revista, catálogo) - Elaborar boceto para su aplicación a un envase o embalaje - Elaborar boceto de un producto de comunicación (cartel, folleto) - Elaborar bocetos para productos gráficos para tabletas y teléfonos - Elaborar bocetos para páginas webs • Ajustar escala del dibujo al formato de salida elegido • Distribuir armónicamente los elementos gráficos en la composición	
Derechos de autor y gestión de recursos externos:	Gestión ética de recursos externos: • Identificar bancos y bases de	

• Legislación dominicana: Ley 65-00 sobre Derecho de Autor, Convenio de Berna • Tipos de licencias aplicadas al diseño: - Derechos reservados (All Rights Reserved) - Creative Commons (CC BY, CC BY-SA, CC BY-NC, CC0) - Dominio público y obras en dominio público - Licencias libres para tipografías y recursos gráficos digitales. • Bancos de recursos con licencias claras: - Bancos y repositorios digitales de imágenes con licencias de uso libre o abiertas. - Repositorios digitales de tipografías con licencias libres o de uso autorizado. - Bancos digitales de íconos y recursos gráficos con licencias de uso autorizado. • Riesgos legales del uso ilegal: multas administrativas, responsabilidad civil, daño reputacional • Formatos y funcionalidad: texto, color, video, gráficos, fotografías, sonidos según proyecto • Elementos externos por tipo de producto: - Editoriales para imprimir: textos, tipografías, gráficos, logotipos - Publicados electrónicamente: textos, tipografías, videos, gráficos interactivos, enlaces - Publicitarios: fotografías y elementos de imagen corporativa	datos de imágenes, tipografías, gráficos, animaciones • Verificar repercusiones legales de la utilización de recursos externos antes de su uso • Relacionar características de formatos de texto, color, videos, gráficos, fotografías y sonidos con su funcionalidad en proyectos • Verificar idoneidad de recursos externos cotejándolos con características de diferentes tipos de productos • Identificar elementos externos necesarios para productos editoriales para imprimir • Identificar elementos externos necesarios para productos publicados electrónicamente • Identificar elementos externos necesarios para productos publicitarios • Documentar origen y licencia de cada recurso utilizado: - Crear ficha técnica con URL, autor, tipo de licencia, condiciones de uso - Archivar comprobantes de compra/licencia - Aplicar atribución correcta de acuerdo con las condiciones establecidas por las licencias de uso correspondientes • Identificar señales de alerta de contenido potencialmente ilegal: - Imágenes de alta calidad sin marca de agua en sitios gratuitos sospechosos - Fuentes tipográficas premium distribuidas "gratuitamente" en sitios no oficiales	
---	---	--

Estrategias Metodológicas:

- **Aprendizaje basado en proyectos reales:** Desarrollar proyectos completos de preparación de productos gráficos desde briefing hasta bocetos y presupuestos, simulando flujos de trabajo profesionales con briefings reales del sector gráfico y multimedia dominicano.

- **Análisis de casos reales del sector:** Estudiar proyectos gráficos exitosos de empresas dominicanas e internacionales, identificando géneros, formatos, estrategias de planificación y gestión de recursos.
- **Simulación de briefings con clientes:** Practicar la recepción y registro de necesidades del cliente en situaciones simuladas con retroalimentación inmediata, desarrollando habilidades comunicativas y de escucha activa.
- **Elaboración de bocetos progresivos:** Desarrollar habilidades de representación visual mediante ejercicios secuenciales: bocetaje rápido para exploración de ideas → bocetos detallados para presentación → adaptación a diferentes soportes (impreso, web, móvil).
- **Investigación y catalogación de recursos externos:** Explorar y organizar sistemáticamente bancos de imágenes, tipografías y otros recursos para proyectos gráficos, verificando siempre las licencias y derechos de uso, integrando la responsabilidad ética (CT6) en el proceso creativo desde las primeras etapas del proyecto.
- **Taller práctico de derechos de autor:** Simular casos reales de uso ilegal de recursos y sus consecuencias legales; practicar la documentación correcta de licencias y atribución según normativa dominicana (Ley 65-00).
- **Visitas técnicas y charlas con profesionales:** Establecer contacto con diseñadores gráficos, directores de arte y gestores de proyectos del sector para conocer flujos de trabajo reales, estándares de calidad y tendencias del mercado laboral dominicano.
- **Simulación de flujos de trabajo híbridos/remotos:** Los estudiantes utilizan Figma, Trello y Google Workspace para desarrollar proyectos en equipo, replicando dinámicas reales de agencias y estudios de diseño modernos.

MÓDULO 2: TIPOGRAFÍA DIGITAL Y COMUNICACIÓN VISUAL

Nivel: 3

Código: AUGR-MF037_3

Duración: 390 h/año (10 h/semanales)

Módulo formativo asociado a la Unidad de Competencia Específica UC2: Error! Reference source not found.

Resultados de Aprendizaje	Criterios de Evaluación
RAE2.1: Identificar los principales estilos tipográficos y relacionar sus características visuales con la eficacia comunicativa de los mismos.	CE2.1.1. Definir los estilos tipográficos principales y sus características fundamentales. CE2.1.2. Identificar las características de la medición de tipos de letra tales como mancha, cuerpo, interlínea, alineación, espacio entre letras o ligaduras. CE2.1.3 Operar con aplicaciones de creación de tipos, gestores de fuentes y catálogos tipográficos. CE2.1.4. Seleccionar los estilos tipográficos más adecuados en función del tipo de proyecto gráfico —impreso, libro electrónico, página web, aplicación móvil—, de acuerdo con criterios de elegibilidad y limpieza. CE2.1.5. Identificar los principales estilos de párrafo, celda y tabla y relacionarlos con las características de los objetos y fuentes, evaluando la armonía gráfica entre todos ellos.

RAE2.2: Aplicar los procedimientos para obtener, preparar y digitalizar textos mediante aplicaciones informáticas.	CE2.2.1. Identificar las diferentes partes de un texto que va a ser preparado para su digitalización posterior: tipos de letra, signos ortográficos, estilo del párrafo. CE2.2.2. Definir el proceso de obtención y depuración del texto, en función del formato del original: digitado. CE2.2.3. Determinar los equipos necesarios para realizar el proceso de obtención y tratamiento de los textos, teniendo en cuenta del formato de los mismos y la naturaleza del proceso de maquetación posterior. CE2.2.4. Operar teclados con rapidez suficiente como para obtener textos largos optimizando el tiempo del proceso. CE2.2.5. Digitalización de textos, reconociendo sus características y especificaciones relevantes. CE2.2.6. Operar eficazmente aplicaciones de reconocimiento OCR (Reconocimiento Óptico de Caracteres y/o vectorización). CE2.2.7. Identificar los elementos del texto que deben ser depurados y optimizados para su tratamiento posterior.
RAE2.3: Modificar las características de los textos, de acuerdo con el estilo requerido para el proceso de maquetación.	CE2.3.1. Identificar las normas ortográficas y de composición de los textos. CE2.3.2. Identificar las características de los párrafos del texto y los signos de puntuación que lo estructuran. CE2.3.3. Comparar los distintos procesos de tratamiento de textos en función de las características de los procesos gráficos posteriores. CE2.3.4. Aplicar los procedimientos de importado y exportado de texto, valorando las características de los formatos de archivo utilizados y su operatividad en función del proceso gráfico posterior, incluyendo buenas prácticas de nombramiento, estructura de carpetas y control de versiones en plataformas colaborativas para facilitar la revisión por pares y la retroalimentación en tiempo real. CE2.3.5. Importar estilos tipográficos y aplicarlos al texto digitalizado, de acuerdo con las instrucciones recibidas.
RAE2.4: Corregir textos en diferentes formatos, respetando las normas y signos estandarizados en el proceso.	CE2.4.1. Identificar las normas de corrección ortotipográfica y los signos y llamados utilizados. CE2.4.2. Definir los defectos más comunes en el proceso de corrección de textos. CE2.4.3. Interpretar las correcciones indicadas en los textos antes de incorporarlas definitivamente al proceso de maquetación. CE2.4.4. Operar aplicaciones informáticas para la corrección de las partes del texto señaladas. CE2.4.5. Aplicar las normas de composición ortotipográfica a textos digitalizados y corregidos, para adecuarlos a las especificaciones del cliente.

Contenidos		
Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales
Evolución histórica y anatomía tipográfica: • Evolución histórica de la tipografía • Anatomía del tipo: asta, ojo, serifa, contra, remate, eje • Clasificación tipográfica internacional (Vox-ATypI): - Serif (romanas, egipcias) - Sans serif (grotescas, geométricas) - Script y manuscritas - Display y decorativas • Tipometría: mancha tipográfica, cuerpo (puntos), interlínea (leading), tracking y kerning • Tipografía digital: - Formatos (OpenType, TrueType, Web Fonts) - Variable fonts - Tipografía responsiva para web y móvil • Catálogos y repositorios digitales de tipografías. • Licencias tipográficas y condiciones de uso aplicadas a recursos tipográficos digitales.	Identificación y aplicación de estilos tipográficos: • Operar con aplicaciones de creación de tipos y gestores de fuentes • Seleccionar estilos tipográficos adecuados según el tipo de proyecto: - Impreso (revistas, libros, empaques) - Digital (web, apps, ebooks) • Aplicar criterios de elegibilidad (legibilidad según contexto) y limpieza (ausencia de elementos decorativos innecesarios) • Identificar y aplicar estilos de párrafo, celda y tabla • Evaluar la armonía gráfica entre diferentes elementos tipográficos • Clasificar familias tipográficas según sus características • Caracterizar el estilo tipográfico de un texto • Identificar bolos, topos y viñetas en textos • Revisar legibilidad de textos con diferentes combinaciones tipográficas • Verificar licencia de tipografía antes de uso comercial: - Revisión de documentación y condiciones de licencia incluidas en recursos tipográficos digitales. - Consulta de términos y condiciones de uso en plataformas y repositorios tipográficos digitales. - Utilización de repositorios de tipografías libres o de bajo costo para proyectos con restricciones presupuestarias.	• Atención al detalle en la selección y combinación de tipografías • Creatividad en la solución tipográfica según el propósito comunicativo • Responsabilidad ética en el uso de licencias tipográficas • Criterio estético y funcional en la jerarquía tipográfica • Respeto por las normas tipográficas profesionales • Responsabilidad en la transmisión precisa de la información • Seguimiento riguroso de las instrucciones de trabajo • Respeto por el área de trabajo y los equipos • Motivación en el trabajo y superación de retos técnicos • Paciencia en procesos repetitivos de digitalización • Precisión en la modificación y adaptación de textos • Adaptabilidad a diferentes formatos y estilos según requerimientos • Compromiso con la calidad lingüística y tipográfica • Criterio estético en la composición y jerarquía visual • Responsabilidad en la transmisión fiel del mensaje • Rigor en la aplicación de normas ortográficas y
Digitalización y tratamiento de textos: • Hardware para tratamiento de textos: - Equipos informáticos y periféricos - Escáneres (cama plana,	Digitalización y preparación de textos: • Identificar las diferentes partes de un texto para digitalización posterior • Definir el proceso de obtención y	

alimentación automática) - Teclados ergonómicos • Software de tratamiento de textos: - Requerimientos e instalación - Interfaz de usuario y estructura de carpetas - Compatibilidad multiplataforma • Lectura óptica de caracteres (OCR): principios y aplicaciones • Formatos de archivo para textos: - formatos de archivo editables, de intercambio y de salida para textos y maquetación digital - Compatibilidad multiplataforma	depuración del texto según formato del original • Determinar los equipos necesarios según el formato y proceso de maquetación posterior • Operar teclados con rapidez y precisión para obtener textos largos • Configurar escáneres para digitalización de textos según especificaciones • Operar eficazmente aplicaciones de reconocimiento OCR • Identificar elementos del texto que deben ser depurados y optimizados • Verificar compatibilidad entre plataformas para tratamiento de textos	tipográficas • Atención meticulosa a los detalles en la corrección • Responsabilidad en la calidad final del producto • Compromiso con la excelencia en el tratamiento del texto • Ética profesional en la entrega de trabajos corregidos
Modificación y maquetación de textos: • Normas ortográficas y de composición de textos • Características de párrafos y signos de puntuación • Procesos de tratamiento de textos: - Importación y exportación - Formatos de archivo y su operatividad • Estilos tipográficos y su aplicación • Técnicas de composición: - Longitud de línea y justificación - Interlineado y espaciado - Viudas y huérfanas - Párrafos y columnas • Jerarquía tipográfica en maquetación	Modificación y adaptación de textos: • Identificar normas ortográficas y de composición de textos • Identificar características de párrafos y signos de puntuación • Comparar procesos de tratamiento de textos según características de procesos gráficos posteriores • Aplicar procedimientos de importado y exportado de texto • Valorar características de formatos de archivo según operatividad en el proceso gráfico • Importar estilos tipográficos y aplicarlos al texto digitalizado • Verificar estilos de párrafos y columnas • Corregir problemas de composición (viudas, huérfanas, espacios excesivos) • Aplicar buenas prácticas de nombramiento estandarizado, estructura lógica de carpetas (Fuentes / Imágenes / Maquetas / Assets) y control de versiones (uso de comentarios, capas nombradas) al compartir archivos tipográficos	

	en plataformas colaborativas y sistemas de almacenamiento compartido en la nube, para facilitar la revisión técnica, la retroalimentación entre pares y la integración con otros miembros del equipo de diseño.	
Corrección ortotipográfica: • Fases del proceso de corrección de textos • Simbología de corrección ortotipográfica • Normas gramaticales aplicadas a textos digitales • Signos de corrección y llamados • Normativa de calidad en la corrección de textos • Aplicaciones informáticas para corrección ortográfica y gramatical • Defectos comunes en el proceso de corrección	Corrección de textos: • Identificar normas de corrección ortotipográfica y signos utilizados • Definir defectos más comunes en el proceso de corrección • Interpretar correcciones indicadas antes de incorporarlas a la maquetación • Operar aplicaciones informáticas para corrección de textos • Aplicar normas de composición ortotipográfica a textos digitalizados • Adecuar textos corregidos a las especificaciones del cliente • Documentar las correcciones realizadas para trazabilidad	

Estrategias Metodológicas:

- **Aprendizaje a partir de la valoración del trabajo de los compañeros:** Fomentar la crítica constructiva y el análisis colaborativo de proyectos tipográficos, desarrollando la capacidad de recibir y dar retroalimentación técnica y estética.
- **Análisis de ejemplos de utilización de la tipografía en diversos soportes:** Estudiar casos reales de diseño editorial (revistas dominicanas), publicidad (empaques locales) y digital (sitios web de empresas nacionales) para identificar buenas prácticas tipográficas y su impacto en la eficacia comunicativa.
- **Realización de catálogos tipográficos clasificados:** Crear bancos personales de fuentes organizados por categorías (serif, sans serif, script) y aplicaciones (editorial, web, móvil), integrando criterios de legibilidad y pertinencia según el público objetivo.
- **Ejercicios progresivos de mecanografía y composición:** Desarrollar velocidad y precisión en la digitación de textos mediante ejercicios repetitivos, y dominar técnicas de microtipografía (kerning, tracking) mediante la práctica constante con software profesional.
- **Talleres de corrección ortotipográfica profesional:** Simular el rol de corrector en editoriales o agencias, aplicando normas tipográficas profesionales y utilizando signos de corrección estandarizados para mejorar textos reales proporcionados por empresas locales.
- **Uso responsable de herramientas de IA para apoyo en la redacción:** Incorporar asistentes de escritura como herramienta complementaria para la generación de textos base y revisión gramatical inicial, manteniendo siempre la supervisión humana para garantizar la calidad y coherencia del mensaje final.

MÓDULO 3: DISEÑO DE IMAGEN DIGITAL Y FOTOGRAFÍA APLICADA

Nivel: 3

Código: MF038 _3

Duración: 390 h/año (10 h/semanales)

Módulo formativo asociado a la Unidad de Competencia Específica UC3: Error! Reference source not found.

Resultados de Aprendizaje	Criterios de Evaluación
RAE3.1: Preparar originales para el proceso de digitalización e incorporación al proyecto gráfico o multimedia, catalogándolos y adaptándolos para una mayor funcionalidad.	CE3.1.1. Identificar las implicaciones del formato de salida y flujo de trabajo elegido en el proceso gráfico, en la selección y tratamiento de los originales fotográficos. CE3.1.2. Verificar la calidad de los originales en lo referente a su estado de conservación y a la adecuación para el proyecto gráfico o multimedia. CE3.1.3. Catalogar los originales en función del soporte físico. CE3.1.4. Catalogar los originales digitales en función de la extensión del archivo y de sus especificaciones de calidad, como la resolución, el perfil de color y la profundidad binaria. CE3.1.5. En un caso práctico debidamente caracterizado: • Interpretar las órdenes requeridas por el cliente. • Catalogar los originales en función su soporte físico. • Identificar los originales que requerirán tratamiento posterior.
RAE3.2: Digitalizar los originales, controlando todo el proceso, desde la configuración del equipo digitalizador hasta la generación y guardado del archivo.	CE3.2.1. Identificar los parámetros de la configuración de los dispositivos de digitalización. CE3.2.2. Clasificar los dispositivos de digitalización en función de sus prestaciones básicas y usos fundamentales. CE3.2.3. Preparar equipos de digitalización para que trabajen de forma óptima, respetando las recomendaciones del fabricante. CE3.2.4. Gestionar el perfil de color de todos los dispositivos utilizados en la digitalización. CE3.2.5. Relacionar las especificaciones de los formatos de imagen más comunes en relación con los flujos de trabajo dentro de los cuales se suele utilizar. CE3.2.6. En un supuesto práctico de digitalización de imágenes, a partir de unas especificaciones técnicas y unos originales dados: • Limpiar y disponer los originales sobre el soporte de digitalización. • Calcular el tamaño y la resolución de digitalización en función de la reproducción y las tecnologías de obtención de la forma impresora. • Configurar los parámetros del programa de digitalización, considerando las características del original y el producto final que se quiere obtener. • Seleccionar los perfiles de color establecidos en las especificaciones técnicas. • Realizar el encuadre apropiado a las especificaciones técnicas. • Fijar los parámetros para la corrección de color en el proceso de digitalización mejorando el color de las imágenes originales.

	• Almacenar las imágenes utilizando el formato de archivo adecuado en función del medio de salida establecido. CE2.7. Aplicar técnicas básicas de captura fotográfica profesional, considerando iluminación, composición y calidad visual en función del propósito comunicativo.
RAE3.3: Tratar imágenes mediante aplicaciones informáticas, adaptando sus características en función de la finalidad requerida.	CE3.3.1. Eliminar impurezas de los archivos digitales mediante herramientas informáticas específicas. CE3.3.2. Corregir errores cromáticos en imágenes digitales: dominantes, contraste, saturación, balance de grises. CE3.3.3. Modificar el encuadre de las imágenes para la adecuación a las especificaciones requeridas. CE3.3.4. Cambiar el tamaño y resolución de las imágenes para su adaptación al proceso de maquetación e impresión o publicación posterior. CE3.3.5. Ajustar los parámetros luminosos de la imagen digital: valores de luz, sombras, tonos medios. CE3.3.6. Aplicar efectos y filtros de corrección, en el caso de ser necesarios, para la optimización del resultado visual de la imagen.
RAE3.4: Realizar montajes con imágenes diferentes, respetando los principios básicos de composición visual.	CE3.4.1. Diferenciar las normas de composición y peso visual, y reconocer su influencia en el proceso de fotomontaje de nuevas imágenes. CE3.4.2. Identificar las cualidades de las imágenes que influyen en el resultado de la realización de fotomontajes: resolución, tamaño, color. CE3.4.3. Seleccionar las partes relevantes de la imagen y su afinidad visual con otras imágenes. CE3.4.4. Realizar bocetos de combinación de imágenes en las que se potencie su capacidad comunicativa o expresiva. CE3.4.5. En un supuesto práctico de fotomontaje de imágenes: • Seleccionar y preparar las imágenes calculando las dimensiones, resoluciones y encuadres necesarios para el fotomontaje. • Ajustar los modos y los perfiles de color de las imágenes seleccionadas al flujo de color determinado. • Realizar los retoques necesarios en las imágenes escogidas, considerando el montaje final. • Realizar máscaras y recortes en las imágenes seleccionadas, teniendo en cuenta el montaje final. • Montar las imágenes conforme a indicaciones y bocetos previos proporcionados. • Realizar el ajuste de luces y sombras necesario para obtener una fusión imperceptible. • Ajustar el color de las imágenes para lograr una cromaticidad uniforme del fotomontaje. • Archivar en el formato más adecuado a las características del trabajo. CE4.8. Incorporar elementos gráficos digitales, incluyendo representaciones tridimensionales básicas, en composiciones visuales.

RAE3.5: Generar gráficos mediante aplicaciones informáticas e incorporarlos al proyecto gráfico o multimedia.	CE3.5.1. Reconocer los elementos de información más relevantes de un gráfico. CE3.5.2. Analizar la utilidad de los gráficos en productos gráficos o multimedia. CE3.5.3. Identificar las cualidades visuales más relevantes de los gráficos generados en un proyecto gráfico o multimedia. CE3.5.4. Realizar gráficos mediante herramientas informáticas específicas. CE3.5.5. Adecuar las características de los gráficos a las especificaciones de color y diseño del resto de elementos visuales de los proyectos gráficos o multimedia. CE3.5.6. Guardar gráficos en el formato de archivo requerido, optimizando su funcionalidad en relación con las especificaciones del proyecto.
--	---

Contenidos		
Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales
Tipos de imágenes y originales: • Originales físicos: - Fotografías impresas - Ilustraciones y dibujos - Documentos y textos - Material fotográfico analógico: película negativa, diapositivas, impresiones químicas • Originales digitales: - Archivos RAW, JPEG, TIFF, PNG - Capturas de pantalla - Imágenes vectoriales en formatos editables y escalables (EPS, SVG). • Características técnicas: - Estado de conservación - Resolución (ppi/dpi) - Perfil de color (RGB, CMYK y espacios de color digitales). - Profundidad binaria (8, 16 bits) • Implicaciones del formato de salida: - Impresión offset (300 ppp, CMYK) - Impresión digital (200-250 ppp, CMYK) - Web y móvil (72-150 ppp, RGB) • Derechos en fotografía: - Derechos de autor del fotógrafo - Derechos de modelo (consentimiento para uso comercial)	Preparación y catalogación de originales: • Identificar implicaciones del formato de salida y flujo de trabajo en la selección de originales • Verificar calidad y estado de conservación de originales • Catalogar originales en función del soporte físico (fotografías, ilustraciones, documentos, película negativa, diapositivas) • Catalogar originales digitales según extensión, resolución, perfil de color y profundidad • Interpretar órdenes requeridas por el cliente • Identificar originales que requerirán tratamiento posterior • Documentar el proceso de catalogación para trazabilidad • Organizar originales en estructuras de carpetas lógicas • Documentar derechos de modelo mediante: - Formulario de liberación firmado por personas fotografiadas para uso comercial - Archivo digital del formulario en carpeta "Legal" del proyecto - Verificación de edad (requiere	• Atención meticulosa al detalle en la evaluación de originales • Responsabilidad en el manejo y conservación de materiales originales • Ética profesional en el respeto riguroso a derechos de autor y propiedad intelectual • Rigor en la documentación y organización del material • Compromiso con la calidad desde la fase inicial del proceso • Precisión técnica en la configuración de equipos y parámetros • Paciencia en procesos repetitivos de digitalización • Responsabilidad en el cuidado y mantenimiento de equipos • Creatividad en la solución de problemas técnicos durante la captura • Compromiso con la

- Propiedad vs. licencia (compra en bancos ≠ propiedad)	firma de tutor para menores de 18 años)	optimización de recursos y tiempos
Digitalización y captura fotográfica: • Equipos fotográficos y accesorios: - Cámaras digitales y analógicas - Objetivos y sus características técnicas - Sistemas de iluminación (flashes, softboxes, reflectores) - Accesorios (trípodes, filtros, fondos) • Tipos de originales físicos: - Papel (fotografías impresas, ilustraciones) - Película (negativos, diapositivas) - Emulsión negativa y diapositiva • Bancos de imágenes y manipulación de originales: - Bancos y repositorios digitales de imágenes gratuitos y de pago con licencias de uso autorizadas. - Manipulación segura de originales físicos • Dispositivos de digitalización: - Escáneres de cama plana, alimentación automática, tambor - Cámaras digitales para reproducción • Parámetros técnicos: - Resolución óptica vs. interpolada, frecuencia de trama - Profundidad de bits (8, 16 bits) - Modo de color (RGB, CMYK, Gris) - Rango de tono, compresión de tonos, curva gamma - Factor de muestreo y escalado • Gestión de color: - Perfiles ICC - Calibración de dispositivos - Espacios de trabajo y perfiles de color digitales utilizados en procesos gráficos y fotográficos. • Formatos de archivo: - TIFF (sin pérdida) - Formatos editables con soporte de capas. - JPEG (compresión) - PNG (transparencia)	Digitalización y captura fotográfica: • Identificar parámetros de configuración de dispositivos de digitalización • Clasificar dispositivos según prestaciones y usos fundamentales • Preparar equipos de digitalización según recomendaciones del fabricante • Gestionar perfiles de color de todos los dispositivos utilizados • Relacionar especificaciones de formatos de imagen con flujos de trabajo • En un supuesto práctico de digitalización: - Limpiar, clasificar y disponer originales físicos (papel, película, negativos, diapositivas) sobre el soporte, manipulándolos con cuidado para preservar su integridad - Calcular tamaño y resolución según reproducción final - Configurar parámetros del programa de digitalización - Seleccionar perfiles de color según especificaciones - Realizar encuadre apropiado - Fijar parámetros para corrección de color - Almacenar imágenes en formato adecuado según medio de salida • Seleccionar y utilizar bancos de imágenes verificando licencias y derechos de autor • Aplicar técnicas básicas de captura fotográfica profesional considerando iluminación, composición y propósito comunicativo (utilizando cámara profesional o dispositivo móvil como alternativa viable) • Aplicar técnicas de calibración de escáneres y cámaras	• Atención meticulosa a los detalles en el retoque y corrección • Paciencia en procesos de edición detallada y repetitiva • Criterio técnico y estético en la toma de decisiones de corrección • Responsabilidad en la calidad final del producto • Ética profesional en la representación fiel de la imagen original • Creatividad en la composición visual y solución de problemas de integración • Precisión en la ejecución de selecciones y máscaras • Flexibilidad para adaptar propuestas según feedback • Respeto por la coherencia visual y narrativa del proyecto • Colaboración con otros profesionales en proyectos multidisciplinarios • Criterio estético y funcional en la creación de gráficos • Atención al detalle en la precisión de datos y representación visual • Compromiso con la claridad comunicativa y accesibilidad de la información • Creatividad en la solución visual de representación de datos • Responsabilidad en la entrega de archivos técnicamente correctos

• Técnicas básicas de fotografía: - Iluminación (natural, artificial, estudio) - Composición (regla de tercios, líneas guía, encuadre) - Enfoque y profundidad de campo - Aberraciones ópticas y su corrección		• Ética profesional en el uso responsable de IA, respetando derechos de autor y evitando la manipulación engañosa de imágenes • Pensamiento crítico en la evaluación de resultados generados por IA • Responsabilidad en la documentación transparente del uso de herramientas de IA
Tratamiento digital de imágenes: • Flujo de trabajo profesional: - Redimensionamiento bicúbico, por aproximación o bilineal - Tamaño de imagen y tamaño de lienzo - Revelado RAW • Corrección de color: - Balance de blancos - Niveles y curvas - Saturación y vibrancia - Dominantes cromáticas y balance de grises - Corrección de aberraciones ópticas • Ajustes de luminosidad: - Luces, sombras y tonos medios - Contraste global y local • Retoque digital: - Eliminación de impurezas (polvo, rayones) - Herramientas: clonado, pincel corrector, parche • Transformaciones geométricas: - Recorte y enderezado - Rotación y escalado - Corrección de perspectiva • Gestión de capas y máscaras no destructivas - Uso ético de IA generativa en el diseño de imágenes: • Herramientas de inteligencia artificial aplicadas al retoque y optimización de imágenes. • Generación de referencias visuales. • Límites técnicos y éticos de la IA en la manipulación de imágenes • Evaluación crítica de resultados generados por IA	Tratamiento y optimización de imágenes: • Eliminar impurezas de archivos digitales mediante herramientas específicas • Corregir errores cromáticos: dominantes, contraste, saturación, balance de grises • Modificar el encuadre de las imágenes para adecuación a especificaciones • Cambiar tamaño y resolución para adaptación a maquetación, impresión o publicación digital • Ajustar parámetros luminosos: valores de luz, sombras, tonos medios • Aplicar efectos y filtros de corrección para optimización visual • Gestionar capas y máscaras para ediciones no destructivas • Optimizar imágenes para diferentes soportes de salida manteniendo calidad visual • Aplicar técnicas de revelado de archivos RAW • Aplicar técnicas de corrección de aberraciones ópticas • Utilizar herramientas de IA para ampliación de imágenes (upscaling), eliminación de ruido y generación de texturas • Evaluar críticamente los resultados generados por IA, identificando sesgos, errores técnicos y necesidad de correcciones manuales • Documentar el uso de herramientas de inteligencia artificial en el proceso de	

	producción, incluyendo instrucciones utilizadas y ajustes realizados.	
Composición visual y fotomontaje: • Principios de composición visual: - Regla de los tercios - Punto focal y líneas guía - Equilibrio y simetría - Ritmo y repetición • Técnicas de fotomontaje: - Selección precisa (lazo, varita mágica, selección rápida, rango de color) - Máscaras de capa y canal alfa - Modos de fusión - Ajustes de capa • Integración de elementos: - Coherencia en iluminación y sombras - Perspectiva y escala - Color y tono • Elementos gráficos digitales: - Ilustraciones vectoriales - Iconografía - Representaciones tridimensionales básicas • Técnicas de montaje: - Resolución, tamaño, encuadre - Perfil de color, luces y sombras - Selección, recorte, dibujo - Máscaras, filtros, fusión - Eliminación de escalonamientos	Realización de fotomontajes y composiciones: • Diferenciar normas de composición y peso visual en fotomontajes • Identificar cualidades de imágenes que influyen en el resultado (resolución, tamaño, color) • Seleccionar partes relevantes de la imagen y su afinidad visual con otras • Realizar bocetos de combinación de imágenes potenciando su capacidad comunicativa • En un supuesto práctico de fotomontaje: - Seleccionar y preparar imágenes calculando dimensiones y resoluciones - Ajustar modos y perfiles de color al flujo de trabajo - Realizar retoques necesarios considerando el montaje final - Crear máscaras y recortes precisos - Montar imágenes conforme a bocetos previos - Ajustar luces y sombras para fusión imperceptible - Ajustar color para cromaticidad uniforme - Archivar en formato adecuado • Incorporar elementos gráficos digitales y representaciones tridimensionales básicas en composiciones visuales • Aplicar técnicas de composición de nuevas imágenes	
Generación de gráficos: • Fundamentos vectoriales: - Diferencias y transformación entre mapas de bits y vectores - Curvas Bézier, puntos de ancla y selectores de tangente	Creación e incorporación de gráficos: • Reconocer elementos de información más relevantes para un gráfico específico • Analizar la utilidad y pertinencia	

- Formas básicas y compuestas - Trazados, relleno, máscaras y capas - Transformaciones y bibliotecas de imágenes vectoriales • Tipos de gráficos: - Diagramas y esquemas - Infografías - Ilustraciones vectoriales - Iconografía • Elementos de información relevantes: - Datos clave - Jerarquía visual - Claridad comunicativa • Herramientas de diseño vectorial: - Formas básicas y compuestas - Trazados Bézier - Texto vectorial • Integración de gráficos en proyectos: - Coherencia cromática y tipográfica - Estilo visual consistente • Optimización para diferentes soportes: - Impresión (vectorial, alta resolución) - Entornos web y digitales mediante formatos optimizados para publicación electrónica (SVG, PNG optimizado) - Móvil (formatos responsivos)	de los gráficos en el contexto del proyecto • Identificar cualidades visuales más relevantes de los gráficos generados • Crear gráficos mediante herramientas informáticas de diseño e ilustración vectorial. • Adecuar características de gráficos (color, diseño, estilo) al resto de elementos visuales del proyecto • Guardar gráficos en formatos digitales adecuados según los requerimientos del proyecto y medio de salida. • Optimizar funcionalidad de gráficos según especificaciones del proyecto • Integrar gráficos en maquetas y prototipos manteniendo coherencia visual • Aplicar técnicas de vectorización de textos • Utilizar bibliotecas de gráficos vectoriales	
--	---	--

Estrategias Metodológicas:

- **Aprendizaje basado en proyectos reales:** Desarrollar proyectos completos de tratamiento de imágenes desde la preparación de originales físicos (papel, película negativa, diapositivas) hasta la entrega final, simulando flujos de trabajo profesionales con briefings reales del sector gráfico y multimedia dominicano.
- **Práctica intensiva con software profesional:** Utilizar Adobe Photoshop para edición raster y Adobe Illustrator para diseño vectorial, realizando ejercicios progresivos de digitalización, corrección de color, fotomontaje y creación de gráficos según estándares de la industria gráfica internacional.
- **Taller de fotografía aplicada integral:** Realizar sesiones prácticas de captura fotográfica utilizando equipos profesionales (cámaras DSLR/mirrorless, objetivos, flashes, softboxes, trípodes) y dispositivos móviles de alta gama como alternativa viable para contextos educativos con recursos limitados, aplicando técnicas de iluminación natural y artificial, composición (regla de tercios, encuadre, peso visual) y enfoque, seguidas de postproducción integral.

- **Digitalización profesional de originales analógicos:** Practicar la digitalización de material fotográfico analógico (papel impreso, película negativa, diapositivas) utilizando escáneres de cama plana y tambor, aplicando parámetros técnicos específicos (resolución óptica vs. interpolada, profundidad de bits 8/16 bits, curva gamma, factor de muestreo y escalado) y gestión profesional de color mediante perfiles ICC.
- **Gestión ética de bancos de imágenes:** Explorar y catalogar bancos de imágenes gratuitos (Unsplash, Pexels, Pixabay) y de pago (Shutterstock, Adobe Stock), verificando siempre licencias y derechos de autor antes de utilizar recursos externos en proyectos profesionales.
- **Análisis crítico de casos profesionales:** Estudiar ejemplos de tratamiento de imágenes en campañas publicitarias dominicanas e internacionales, identificando técnicas aplicadas (revelado RAW, corrección de aberraciones ópticas, fotomontaje avanzado), flujos de trabajo y resultados obtenidos para desarrollar criterio técnico y estético en el estudiante.
- **Evaluación por pares y retroalimentación estructurada:** Fomentar la crítica constructiva entre estudiantes mediante rúbricas específicas para mejorar la calidad de los trabajos, desarrollando habilidades de análisis visual y comunicación técnica efectiva.
- **Simulación de flujos de trabajo profesionales:** Reproducir el proceso completo desde la recepción y manipulación segura de originales físicos hasta la entrega de archivos finales, incluyendo gestión de color, control de calidad y documentación técnica para talleres de impresión o desarrollo digital, utilizando checklist de pre-vuelo estandarizados.
- **Integración de modelado 3D básico:** Introducir herramientas gratuitas de modelado 3D (Blender) para la creación de elementos tridimensionales simples que puedan integrarse en composiciones visuales 2D, preparando a los estudiantes para las tendencias actuales del diseño gráfico y packaging.
- **Uso responsable de IA en flujos de trabajo:** Incorporar herramientas de inteligencia artificial para ampliación de imágenes (upscaling con Topaz Gigapixel), generación de referencias visuales y apoyo en tareas repetitivas de retoque, siempre manteniendo el control creativo y técnico humano, y respetando los derechos de autor y la ética profesional.
- **Documentación legal de derechos de modelo:** En proyectos que involucren personas fotografiadas, practicar la elaboración y firma de formularios de liberación de derechos de modelo, archivando digitalmente los documentos en carpeta "Legal" del proyecto y verificando edad (requiere firma de tutor para menores de 18 años).
- **Portafolio digital como evidencia de competencia:** Elaborar un portafolio digital con los mejores trabajos del módulo, documentando el proceso creativo y técnico de cada proyecto (desde el original físico hasta el resultado final), como herramienta de presentación profesional ante futuros empleadores o clientes del mercado laboral dominicano.

MÓDULO 4: MAQUETACION Y ARTE FINAL PARA IMPRESIÓN Y MEDIOS DIGITALES

Nivel: 3

Código: MF039_3

Duración: 390 h/año (10 h/semanales)

Módulo formativo asociado a la Unidad de Competencia Específica UC4: Colaborar en la realización de la maqueta y del arte final de productos gráficos para impresión física.

Resultados de Aprendizaje	Criterios de Evaluación
RAE4.1: Crear páginas maestras a partir del boceto y las	CE4.1.1. Determinar los elementos relevantes de la maqueta que deben ser tenidos en consideración a partir de la información recabada en etapas anteriores del proyecto.

instrucciones recibidas, utilizando herramientas informáticas.	CE4.1.2. Describir la utilidad y la posición que ocupan las páginas maestras en el proceso gráfico. CE4.1.3. Identificar los parámetros más relevantes de las páginas maestras: longitud de las líneas, número de columna, características de los párrafos. CE4.1.4. Seleccionar fuentes tipográficas y crear hojas de estilo aplicando criterios de armonía, legibilidad y claridad. CE4.1.5. Relacionar las características de una maqueta con los tipos de plegado y encuadernado más utilizado, proponiendo adaptaciones para mejorar el resultado. CE4.1.6. En un supuesto práctico de elaboración de página maestra: • Configurar el programa de maquetación para su adaptación al proceso. • Analizar la información dada por el supuesto cliente y recabada en etapas anteriores del proceso. • Elaborar páginas maestras teniendo en cuenta el formato del producto gráfico. • Ordenar los espacios de la página maestra.
RAE4.2: Distribuir textos e imágenes aplicando los parámetros establecidos en una maqueta diseñada.	CE4.2.1. Identificar las partes y estructura de la maqueta. CE4.2.2. Incorporar imágenes y textos en distintas maquetas. CE4.2.3. Identificar los parámetros de los elementos gráficos que deben ser adaptados a la maqueta. CE4.2.4. Recortar y encuadrar imágenes para adaptarlas a la maqueta. CE4.2.5. Vincular cajas de texto para que el texto fluya de modo adecuado. CE4.2.6. Asignar a cada párrafo el estilo que le corresponda. CE4.2.7. Valorar la eficacia de la maqueta y relacionarla con los objetivos planteados en la etapa de preparación del producto.
RAE4.3: Elaborar el arte final de productos gráficos y adaptarlo al soporte de salida.	CE4.3.1. Identificar la información de las etapas anteriores del proceso de diseño y las especificaciones del producto que son relevantes para la elaboración del arte final. CE4.3.2. Incorporar al arte final de un producto gráfico toda la información necesaria para su evaluación posterior: muestras de color, muestras de papel, indicaciones. CE4.3.3. Relacionar las características del arte final con los soportes y formatos utilizados y el flujo de trabajo para su producción. CE4.3.4. Señalar las diferencias en cuanto al diseño del arte final y la eficacia de sus atributos visuales y comunicativos cuando su formato de reproducción pasa de ser un soporte físico a uno electrónico. CE4.3.5. En un supuesto práctico de elaboración del arte final de un producto gráfico sencillo: • Analizar la maqueta y las páginas maestras, así como las especificaciones del supuesto cliente, para la elaboración del arte final. • Realizar el arte final del proyecto. • Seleccionar los soportes que deben acompañar al arte final. • Explicar las características del arte final y las razones de su fortaleza visual y comunicativa. • Adaptar el arte final a un soporte electrónico para que su diseño mantenga la efectividad.

RAE4.4: Aplicar procedimientos de evaluación de la calidad, tanto de las pruebas intermedias como del producto final, mediante herramientas de medición específicas.	CE4.4.1. Revisar los textos y la composición en pantalla. CE4.4.2. Reconocer los signos utilizados para indicar retoques en pruebas de diseño. CE4.4.3. Identificar los atributos gráficos de un producto que deben ser evaluados en el proceso de gestión de calidad: balance de color, densidad, equilibrio de grises. CE4.4.4. Aplicar técnicas de evaluación de los atributos gráficos de un producto mediante herramientas específicas: densitómetro, colorímetro, espectrofotómetro. CE4.4.5. Verificar gramajes y dimensiones de productos gráficos. CE4.4.6. Utilizar cuentahílos para la comprobación de productos gráficos acabados. CE4.4.7. Verificar la experiencia de usuario considerando accesibilidad, interacción, usabilidad y principios éticos en el uso de tecnologías digitales, incluyendo inteligencia artificial y el uso responsable de los recursos tecnológicos. CE4.4.8. Elaborar y aplicar una lista de cotejo sistemática para verificar que todas las especificaciones del cliente y los requisitos técnicos del proyecto estén cumplidas en el arte final, identificando errores o faltas antes de la entrega al taller de impresión o publicación digital.
---	---

Contenidos		
Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales
Páginas maestras y estructura de maquetación: • Concepto y utilidad de las páginas maestras en el flujo de trabajo gráfico • Elementos de la página maestra: márgenes, guías, líneas de referencia, cajas de contenido • Parámetros de páginas maestras: longitud de líneas, número de columnas, características de párrafos • Tipos de plegado y encuadernado: acordeón, ventana, cruzado, rústica, tapa dura, anillado • Relación entre formato del producto y estructura de la página maestra • Sistemas de retícula y organización modular de contenidos: columnas, módulos, guías de alineación y proporción áurea	Creación y configuración de páginas maestras: • Determinar elementos relevantes de la maquetación a partir de información recabada en etapas anteriores • Describir la utilidad y posición de las páginas maestras en el proceso gráfico • Identificar parámetros relevantes: longitud de líneas, número de columnas, características de párrafos • Seleccionar fuentes tipográficas y crear hojas de estilo aplicando criterios de armonía, legibilidad y claridad • Relacionar características de maqueta con tipos de plegado y encuadernado más utilizados • En un supuesto práctico de elaboración de página maestra: - Configurar herramientas de maquetación digital para	• Precisión técnica en la configuración de parámetros y estructuras de retícula • Atención al detalle en la organización de espacios, guías y alineaciones • Criterio estético y funcional en la selección tipográfica y jerarquía visual • Responsabilidad en el cumplimiento de especificaciones del cliente y estándares técnicos • Organización y planificación en la estructura lógica de la maquetación • Rigor en la aplicación de normas técnicas de pre-prensa y composición • Creatividad en la distribución visual de

	adaptación al proceso. - Analizar información dada por el cliente y recabada en etapas anteriores - Elaborar páginas maestras considerando el formato del producto gráfico - Ordenar espacios de la página maestra • Marcar márgenes y líneas de referencia ajustándose a condiciones de corte, plegado y encuadernación	elementos y resolución de problemas de espacio • Precisión en la alineación y organización de contenidos • Responsabilidad en el cumplimiento de especificaciones técnicas y plazos • Atención meticulosa a la coherencia visual y tipográfica • Flexibilidad para adaptar propuestas según feedback del cliente o equipo • Compromiso con la calidad en la organización y presentación de contenidos • Rigor técnico en la preparación de archivos para impresión y publicación digital. • Atención meticulosa a los detalles técnicos (resolución, perfiles de color, fuentes incrustadas) • Responsabilidad en la calidad final del producto y cumplimiento de estándares de la industria • Ética profesional en la entrega de arte final técnicamente correcto y documentado • Compromiso con la fidelidad cromática y reproducción fiel en todos los soportes • Precisión en la documentación técnica para el taller de impresión o desarrollador • Rigor en la aplicación de protocolos de calidad y checklist de pre-vuelo • Atención meticulosa a los detalles en la verificación
Distribución de textos e imágenes en maquetas: • Partes y estructura de la maqueta: encabezados, pies de página, numeración, logotipos • Parámetros de elementos gráficos: tamaño, posición, alineación, sangrado • Técnicas de recorte y encuadre de imágenes para adaptación a maquetas • Sistemas de vinculación de cajas de texto para flujo adecuado del texto • Estilos de párrafo y aplicación de formatos consistentes • Evaluación de eficacia de la maqueta según objetivos planteados en la etapa de preparación • Jerarquía informativa: elementos primarios, secundarios y terciarios en la composición visual	Distribución y organización de elementos en maquetas: • Identificar partes y estructura de la maqueta • Incorporar imágenes y textos en distintas maquetas según especificaciones • Identificar parámetros de elementos gráficos que deben ser adaptados a la maqueta • Recortar y encuadrar imágenes para adaptarlas a la maqueta • Vincular cajas de texto para que el texto fluya de modo adecuado • Asignar a cada párrafo el estilo que le corresponda • Valorar la eficacia de la maqueta y relacionarla con los objetivos planteados en la etapa de preparación del producto • Ajustar elementos gráficos manteniendo coherencia visual y jerarquía informativa • Verificar alineación y distribución armónica de todos los elementos	
Arte final y adaptación a soportes de salida: • Información relevante para elaboración del arte final: muestras de color, muestras de papel, indicaciones técnicas • Características del arte final según soportes y formatos: impresión física	Elaboración y adaptación del arte final: • Identificar información de etapas anteriores del proceso de diseño y especificaciones del producto relevantes para elaboración del arte final • Incorporar al arte final toda la	

vs. electrónico • Flujo de trabajo para producción de arte final: verificación técnica, control de calidad y generación de archivos listos para impresión y publicación digital. • Diferencias entre diseño para soporte físico y electrónico: resolución, color, interactividad • Formatos digitales para intercambio, impresión y publicación de arte final. • Especificaciones técnicas: sangrados (3 mm mínimo), zonas de seguridad, marcas de corte y registro, perfiles de color • Adaptación multiplataforma: impresión offset, digital, web, móvil (diferencias técnicas y funcionales) • Principios básicos de accesibilidad en documentos digitales: contraste visual, estructura lógica de contenido y navegación accesible.	información necesaria para evaluación posterior: muestras de color, muestras de papel, indicaciones • Relacionar características del arte final con soportes y formatos utilizados y flujo de trabajo para su producción • Señalar diferencias en diseño del arte final y eficacia de atributos visuales y comunicativos cuando su formato pasa de soporte físico a electrónico • En un supuesto práctico de elaboración del arte final de un producto gráfico sencillo: - Analizar la maqueta y páginas maestras, así como especificaciones del cliente - Realizar el arte final del proyecto - Seleccionar soportes que deben acompañar al arte final - Explicar características del arte final y razones de su fortaleza visual y comunicativa - Adaptar el arte final a un soporte electrónico manteniendo efectividad del diseño • Generar archivos digitales listos para impresión y publicación, cumpliendo las especificaciones técnicas requeridas. • Optimizar arte final para diferentes plataformas manteniendo coherencia visual	técnica y visual • Responsabilidad en la calidad final del producto y toma de decisiones de aprobación • Ética profesional en la aprobación de color y calidad, sin omitir errores detectados • Paciencia en procesos de verificación repetitivos y minuciosos • Compromiso con estándares de calidad de la industria gráfica y normativas vigentes • Respeto por principios éticos en el uso responsable de tecnologías emergentes (IA). • Rigor en la aplicación de protocolos de calidad y checklist de pre-vuelo - Atención meticulosa a los detalles en la verificación técnica y visual - Responsabilidad en la calidad final del producto y toma de decisiones de aprobación - Ética profesional en la aprobación de color y calidad, sin omitir errores detectados.
Evaluación de calidad y control de pruebas: • Herramientas de medición específicas: densitómetro, colorímetro, espectrofotómetro, cuentahílos • Atributos gráficos a evaluar: balance de color, densidad, equilibrio de grises • Signos utilizados para indicar retoques en pruebas de diseño • Verificación de gramajes y	Aplicación de procedimientos de evaluación de calidad: • Revisar textos y composición en pantalla antes de la generación de pruebas • Reconocer signos utilizados para indicar retoques en pruebas de diseño • Identificar atributos gráficos que deben ser evaluados en el proceso de gestión de calidad: balance de color, densidad, equilibrio de grises	

dimensiones de productos gráficos • Control de calidad en pantalla: revisión de textos y composición • Accesibilidad en documentos digitales: contraste de color, estructura lógica de lectura, etiquetas básicas para lectores de pantalla • Lista de verificación técnica previa a impresión o publicación digital: fuentes incrustadas, resolución, modo de color, sangrados, tintas planas, transparencias • Ética en el uso de tecnologías emergentes: verificación humana obligatoria de resultados generados con IA, respeto a derechos de autor. • Procedimientos de verificación técnica para archivos destinados a impresión y publicación digital. - Especificaciones técnicas por soporte: impresión offset vs. digital vs. web - Errores comunes en arte final: fuentes faltantes, imágenes en baja resolución, elementos fuera de sangrado, perfiles de color incorrectos	• Aplicar técnicas de evaluación de atributos gráficos mediante herramientas específicas: densitómetro, colorímetro, espectrofotómetro • Verificar gramajes y dimensiones de productos gráficos • Utilizar cuentahílos para comprobación de productos gráficos acabados • Verificar experiencia de usuario considerando accesibilidad, interacción, usabilidad y principios éticos en el uso de tecnologías digitales, incluyendo inteligencia artificial y uso responsable de recursos tecnológicos • Realizar procedimientos de verificación técnica antes del envío a impresión o publicación digital. • Documentar controles realizados y resultados obtenidos en informe de calidad. • Crear una lista de cotejo personalizada según las especificaciones del cliente y el tipo de producto (folleto, packaging, web) - Verificar sistemáticamente cada elemento del arte final contra la lista de cotejo - Documentar errores detectados y proponer correcciones específicas - Validar técnicamente el arte final antes de entregarlo al área de impresión, publicación o desarrollo.	
--	--	--

Estrategias Metodológicas:

- **Aprendizaje basado en proyectos reales con briefings de talleres gráficos dominicanos:** Desarrollar maquetas y arte final para productos reales (folletos institucionales, catálogos de productos, revistas) desde páginas maestras hasta entrega de PDF/X validado.
- **Simulación de flujos de trabajo profesionales con checklist de pre-vuelo estandarizado:** Reproducir el proceso completo de pre-prensa con verificación mediante herramientas reales (densitómetro, cuentahílos) y generación de PDF/X según especificaciones de talleres locales (Ej: Imprenta Nacional, Editora Corripio).

- **Práctica intensiva con software profesional (Adobe InDesign) y alternativas gratuitas validadas (Scribus):** Ejercicios progresivos de configuración de páginas maestras, gestión de estilos y preparación de arte final listo para producción.
- **Ejercicios de adaptación multi-soporte con enfoque técnico preciso:** Elaborar versión impresa (CMYK, 300 ppp, sangrados) y versión digital optimizada (RGB, 150 ppp, PDF con etiquetas de accesibilidad) del mismo proyecto.
- **Control de calidad colaborativo con rúbricas profesionales:** Sistema de revisión por pares usando checklist de pre-vuelo real de la industria, desarrollando criterio técnico y capacidad de análisis crítico.
- **Visitas técnicas a talleres de impresión dominicanos:** Observar proceso completo desde recepción de archivos hasta entrega del producto, comprendiendo impacto de errores técnicos en costos y plazos.
- **Uso ético de herramientas de IA para apoyo en control de calidad:** Implementar herramientas como Enfocus PitStop AI para detección preliminar de errores, con énfasis en supervisión humana y responsabilidad final del técnico.
- **Documentación técnica profesional como evidencia de competencia:** Elaborar informes de pre-vuelo, especificaciones técnicas y manuales de usuario según estándares de la industria gráfica dominicana.

MÓDULO 5: EDICIÓN Y POSTPRODUCCIÓN AUDIOVISUAL DIGITAL

Nivel: 3

Código: MF040 _3

Duración: 234 h/año (6 h/semanales)

Módulo formativo asociado a la Unidad de Competencia Específica UC5: Realizar la edición y postproducción de imágenes en movimiento y sonidos para proyectos multimedia.

Resultados de Aprendizaje	Criterios de Evaluación
RAE5.1: Relacionar las características de la edición y postproducción de imágenes con su eficacia narrativa.	CE5.1.1. Describir los estilos de narración audiovisual más comunes, señalando sus características más relevantes. CE5.1.2. Identificar las partes más relevantes de un mensaje y estructurarlo en términos audiovisuales para lograr su eficacia comunicativa. CE5.1.3. Relacionar la duración, naturaleza y orden de los planos audiovisuales con el resultado combinado de los mismos, desde el punto de vista de la configuración del tiempo psicológico. CE5.1.4. Analizar las aportaciones comunicativas y expresivas de la banda sonora en la narración audiovisual. CE5.1.5. Identificar las aportaciones comunicativas de los efectos visuales a la espectacularidad de la pieza audiovisual y su consonancia con el resto de los elementos multimedia. CE5.1.6. Analizar la importancia de los elementos infográficos como títulos, subtítulos, rótulos y gráficos y su contribución a la información suministrada por la imagen y el sonido.
RAE5.2: Configurar la plataforma de edición, seleccionando los parámetros de imagen	CE5.2.1. Identificar las partes más importantes de las plataformas de edición informática: importación, timeline, efectos, "renderización", exportación.

y sonido más adecuados para el proyecto.	CE5.2.2. Relacionar las especificaciones de la sesión de edición generada — frames por segundo, compresión, características de las pistas de audio—, con la calidad del archivo generado y la operatividad. CE5.2.3. En un caso práctico de configuración de una plataforma de edición: • Crear las pistas de video necesarias. • Seleccionar las especificaciones de calidad de video que se adaptan a la finalidad del producto. • Crear las pistas de audio. • Seleccionar las características de cada una de las pistas de audio. • Determinar el lugar donde se guardará el proyecto final.
RAE5.3: Importar archivos de audio, video e infográficos a diferentes plataformas de edición, relacionando sus prestaciones y características con su operatividad en proyectos multimedia.	CE5.3.1. Conectar y configurar los periféricos que permiten la ingesta de contenidos a la plataforma de edición. CE5.3.2. Relacionar las características del formato de ingesta utilizado con la calidad final del producto. CE5.3.3. Analizar la idoneidad de trabajar con archivos de baja resolución en el proceso de edición. CE5.3.4. Identificar la estructura de carpetas y subcarpetas generadas por los programas de edición, diferenciando las utilizadas para guardar archivos que contienen audio y video, de las que guardan los metadatos de la edición. CE5.3.5. Seleccionar y catalogar material audiovisual para optimizar el trabajo dentro de la plataforma de edición, descartando aquellos archivos innecesarios. CE5.3.6. Configurar el sistema de archivos para poder migrar el material a distintas plataformas de edición de audio, de video o de generación infográfica, a fin de hacerlo compatible. CE3.7. Utilizar herramientas de inteligencia artificial para apoyar procesos de edición audiovisual, como generación de contenido, automatización o mejora de calidad. CE3.8. Utilizar instrucciones o comandos para la generación de contenidos mediante herramientas digitales basadas en inteligencia artificial.
RAE5.4: Operar herramientas informáticas de edición y postproducción y exportar, guardar y catalogar los resultados.	CE5.4.1. Identificar las herramientas más relevantes de las aplicaciones informáticas de edición y postproducción que afectan a la duración y orden entre planos. CE5.4.2. Describir los modos de edición más comunes: inserto, ensamblaje. CE5.4.3. Seleccionar las transiciones más convenientes entre planos consecutivos de un mismo proyecto. CE5.4.4. Insertar rótulos, dotarlos de movimiento y seleccionar su duración en plano y el efecto de entrada y salida. CE5.4.5. Modificar las cualidades visuales de los planos que así lo requieran, utilizando herramientas específicas. CE5.4.6. Generar efectos que afecten a la estructura de capas de los distintos frames, logrando movimiento o cambio de cualidades específicas de la imagen mediante aplicaciones específicas. CE4.7. Integrar recursos generados mediante inteligencia artificial en productos audiovisuales, asegurando coherencia narrativa y técnica.

RAE5.5: Operar herramientas de edición y mezcla de sonido, y compartir el resultado con plataformas de edición de video.	CE5.5.1. Diferenciar las partes de la banda sonora y su funcionalidad: diálogos, efectos y músicas. CE5.5.2. Identificar las cualidades más relevantes del sonido: frecuencia, dinámica, pitch. CE5.5.3. Aplicar herramientas de edición que permitan cortar y limpiar los audios, resolviendo la entrada y salida de cada clip para evitar ruidos y respiraciones indeseadas. CE5.5.4. Identificar los procesadores más utilizados en herramientas de edición de sonido: compresores, reductores de ruido, ecualizadores, filtros, delays y reverberaciones. CE5.5.5. En un caso debidamente caracterizado de edición y mezcla de una banda sonora de una pieza audiovisual para un producto multimedia: • Preparar y limpiar los audios, seleccionando las partes relevantes de los diálogos o locuciones. • Editar la música para conseguir la duración deseada. Añadir efectos que confieran realismo al espacio sonoro. • Procesar todas las pistas para conseguir la calidad tímbrica deseada. • Mezclar todas las fuentes. • Exportar el resultado a la plataforma de edición de video que se esté utilizando.
RAE5.6: Formular y aplicar prompts efectivos y estructurados para el uso de herramientas de Inteligencia Artificial, con el fin de generar, optimizar y evaluar contenidos audiovisuales y multimedia.	CE5.6.1. Elabora prompts claros, específicos y contextualizados según el tipo de contenido (imagen, video, guión, audio, animación). CE5.6.2. Utiliza herramientas de IA con las instrucciones de maestro, para la creación de piezas audiovisuales (guiones, storyboard, piezas gráficas, etc.). CE5.6.3. Mejora los resultados generados a partir del ajuste de prompts. CE5.6.4. Evalúa la calidad del contenido generado según criterios técnicos y narrativos. CE5.6.5. Aplica principios éticos en el uso de IA (derechos de autor, veracidad, uso responsable). CE5.6.6. Integra los contenidos generados mediante IA en flujos de trabajo profesionales de edición y postproducción.

• Contenidos		
Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales
Narrativa audiovisual y estilos de edición: • Estilos de narración audiovisual: lineal, no lineal, documental, experimental • Estructura narrativa: tres actos (planteamiento, nudo, desenlace), ritmo, tempo • Lenguaje audiovisual: planos (gran plano general, plano	Aplicación de narrativa audiovisual en edición: • Describir estilos de narración audiovisual más comunes y sus características relevantes • Identificar partes más relevantes de un mensaje y estructurarlas en términos audiovisuales para lograr eficacia comunicativa • Relacionar duración, naturaleza y	Criterio narrativo y estético en la construcción de secuencias, selección de transiciones y jerarquía sonora. Creatividad en la solución de problemas de continuidad y en el diseño

general, plano americano, primer plano), ángulos de cámara, movimientos • Regla de los 180 grados y continuidad espacial • Técnicas de montaje: clásico, paralelo, asociativo, contrapuntístico • Duración, naturaleza y orden de planos: configuración del tiempo psicológico • Banda sonora: diálogos, efectos de sonido (SFX), música, ambientes • Efectos visuales y su aportación a la espectacularidad narrativa • Elementos infográficos: títulos, subtítulos, rótulos, gráficos Inteligencia artificial en el flujo audiovisual • Modelos de IA aplicados al audiovisual: ○ Modelos de inteligencia artificial para generación de imágenes y video ○ Modelos de inteligencia artificial aplicados a generación de textos y narrativas ⊖ Herramientas especializadas de IA para la generación de prompts • Capacidades y límites de la IA generativa: ○ Calidad técnica vs. coherencia narrativa ○ Riesgos de sesgo, incoherencia visual o errores fácticos • Ética en el uso de IA: ○ Veracidad y responsabilidad en la representación ○ Derechos de autor y propiedad intelectual ○ Transparencia en la identificación de contenido generado por IA • Diseño de prompts efectivos: ○ Componentes esenciales: contexto, instrucciones claras, formato esperado ○ Técnicas de estructuración y contextualización de instrucciones	orden de planos audiovisuales con el resultado combinado desde el punto de vista de la configuración del tiempo psicológico • Analizar aportaciones comunicativas y expresivas de la banda sonora en la narración audiovisual • Identificar aportaciones comunicativas de efectos visuales a la espectacularidad de la pieza audiovisual y su consonancia con el resto de elementos multimedia • Analizar importancia de elementos infográficos (títulos, subtítulos, rótulos, gráficos) y su contribución a la información suministrada por imagen y sonido • Aplicar regla de los 180 grados para mantener continuidad espacial en secuencias • Construir secuencias narrativas coherentes aplicando estructuras de tres actos • Sincronizar imagen y sonido manteniendo coherencia narrativa y temporal Generación de guiones y narrativas: • Crear prompts claros y contextualizados para LLMs. • Adaptar y corregir guiones generados, asegurando coherencia temática y cultural Creación de storyboards con IA: Utilizar herramientas digitales basadas en inteligencia artificial para generar bocetos visuales a partir de guiones Ajustar prompts para controlar estilo visual, encuadre y composición Postproducción asistida por IA: Aplicar corrección automática de color y estabilización con validación humana crítica Optimizar flujos de trabajo mediante automatización de tareas repetitivas	de ambientes y efectos sonoros. Precisión técnica en la sincronización audiovisual, operación de herramientas de edición y configuración de parámetros. Responsabilidad en la transmisión de mensajes narrativos, calidad sonora final y gestión de versiones y archivos. Paciencia en todas las etapas del proceso de postproducción (ingesta, organización, edición, renderización, limpieza y restauración de audio). Compromiso con la calidad narrativa y técnica, coherencia visual y sonora, y cumplimiento de estándares profesionales de calidad sonora, visual y de compresión audiovisual. Organización y planificación en la estructura del proyecto, gestión de material y espacios de trabajo. Adaptabilidad al uso de nuevas tecnologías, herramientas de IA y formatos emergentes. Ética profesional en el uso responsable de recursos tecnológicos, inteligencia artificial y derechos de autor. Atención meticulosa a los detalles técnicos, sonoros y visuales durante todo el flujo de trabajo. Ética profesional en el uso de inteligencia artificial: Respeto riguroso a los
---	--	--

para sistemas de inteligencia artificial ○ Ejemplos aplicados: prompts para guiones, storyboards, corrección de color, generación de recursos digitales	Integración responsable de resultados de IA: Evaluar críticamente la calidad narrativa, técnica y ética de los resultados generados Documentar el uso de herramientas de inteligencia artificial en el proceso (instrucciones utilizadas, versiones y ajustes realizados). Incorporar elementos generados por IA en proyectos finales, garantizando coherencia y originalidad	derechos de autor, propiedad intelectual y normativas vigentes al utilizar herramientas de IA; rechazo a la apropiación no autorizada de estilos, obras o identidades visuales. Transparencia y responsabilidad en la creación asistida por IA: Identificación clara y honesta del contenido generado o modificado mediante IA, tanto en entregables internos como en productos finales destinados a clientes o audiencias. Pensamiento crítico y evaluación técnica de resultados generados por IA: Capacidad para analizar, cuestionar y validar los resultados producidos por herramientas de IA, detectando errores técnicos, incoherencias narrativas, sesgos culturales o distorsiones éticas. Uso estratégico y no sustitutivo de la IA: Comprensión de que la IA es una herramienta de apoyo en tareas repetitivas o de exploración (storyboards, corrección de color, generación de guiones base), nunca un reemplazo del criterio creativo, narrativo y técnico del profesional humano. Adaptación creativa y funcional de los
Configuración de plataformas de edición: • Partes de plataformas de edición informática: importación, timeline, efectos, renderización, exportación • Especificaciones de sesión de edición: frames por segundo, compresión, características de pistas de audio • Calidad del archivo generado y operatividad según especificaciones • Creación de pistas de video y audio según requerimientos del proyecto • Selección de especificaciones de calidad de video según finalidad del producto • Determinación del lugar de guardado del proyecto final	Configuración técnica de plataformas de edición: • Identificar partes más importantes de las plataformas de edición informática: importación, timeline, efectos, renderización, exportación • Relacionar especificaciones de la sesión de edición generada (frames por segundo, compresión, características de pistas de audio) con la calidad del archivo generado y la operatividad • En un caso práctico de configuración de una plataforma de edición: - Crear las pistas de video necesarias según el proyecto - Seleccionar especificaciones de calidad de video que se adaptan a la finalidad del producto - Crear las pistas de audio requeridas - Seleccionar características de cada una de las pistas de audio (mono, estéreo, 5.1) - Determinar el lugar donde se guardará el proyecto final • Configurar preferencias de rendimiento y caché para optimización del flujo de trabajo • Establecer presets de exportación según plataformas de distribución	

	digital, medios audiovisuales y entornos web.	resultados de IA: Habilidad para modificar, integrar y enriquecer los elementos generados por IA, ajustándolos a las necesidades comunicativas, estéticas y técnicas del proyecto audiovisual específico. Compromiso con la calidad y el profesionalismo: Exigencia de estándares técnicos y narrativos elevados, sin justificar entregables deficientes bajo el argumento de “fue generado por IA”; responsabilidad final sobre todo lo que se entrega al cliente o se publica
Importación y organización de material audiovisual: • Periféricos para ingesta de contenidos: tarjetas de captura, interfaces de audio • Formatos de ingesta y su relación con calidad final del producto • Archivos de baja resolución (proxies) en el proceso de edición • Estructura de carpetas y subcarpetas en programas de edición • Metadatos de la edición: información sobre clips, marcadores, notas • Sistemas de archivos para migración entre plataformas de edición • Compatibilidad entre diferentes programas de edición de audio, video e infografía • Herramientas de IA para generación de contenido, automatización y mejora de calidad	Gestión y organización de material audiovisual: • Conectar y configurar periféricos que permiten la ingesta de contenidos a la plataforma de edición • Relacionar características del formato de ingesta utilizado con la calidad final del producto • Analizar idoneidad de trabajar con archivos de baja resolución en el proceso de edición • Identificar estructura de carpetas y subcarpetas generadas por programas de edición, diferenciando las utilizadas para guardar archivos que contienen audio y video de las que guardan metadatos de la edición • Seleccionar y catalogar material audiovisual para optimizar el trabajo dentro de la plataforma de edición, descartando archivos innecesarios • Configurar sistema de archivos para poder migrar material a distintas plataformas de edición de audio, video o generación infográfica, haciendo compatible el flujo de trabajo • Utilizar herramientas de inteligencia artificial para apoyar procesos de edición audiovisual, como generación de contenido, automatización o mejora de calidad • Utilizar instrucciones o comandos para la generación de contenidos mediante herramientas digitales basadas en inteligencia artificial	
Edición y postproducción de video: • Herramientas de edición que afectan duración y orden entre planos • Modos de edición: inserto,	Operación de herramientas de edición y postproducción: • Identificar herramientas más relevantes de aplicaciones informáticas de edición y postproducción que afectan a la	

ensamblaje • Transiciones entre planos: cortes, fundidos, transiciones de barrido, efectos creativos • Rótulos y movimiento de texto: duración en plano, efectos de entrada y salida • Cualidades visuales de planos: color, contraste, saturación, nitidez • Efectos que afectan estructura de capas: movimiento, transformación, animación • Renderización y exportación de proyectos editados • Integración de recursos generados mediante inteligencia artificial en productos audiovisuales	duración y orden entre planos • Describir modos de edición más comunes: inserto, ensamblaje • Seleccionar transiciones más convenientes entre planos consecutivos de un mismo proyecto • Insertar rótulos, dotarlos de movimiento y seleccionar su duración en plano y el efecto de entrada y salida • Modificar cualidades visuales de los planos que así lo requieran, utilizando herramientas específicas • Generar efectos que afecten a la estructura de capas de los distintos frames, logrando movimiento o cambio de cualidades específicas de la imagen mediante herramientas digitales de edición y postproducción audiovisual • Exportar, guardar y catalogar resultados según especificaciones del proyecto • Integrar recursos generados mediante inteligencia artificial en productos audiovisuales, asegurando coherencia narrativa y técnica • Renderizar proyectos en formatos y resoluciones adecuadas para diferentes plataformas de distribución	
Edición y mezcla de sonido: • Partes de la banda sonora: diálogos, efectos de sonido, música, ambientes • Cualidades del sonido: frecuencia, dinámica, tono • Herramientas de edición de audio: corte, limpieza, eliminación de ruidos • Procesadores de sonido: compresores, reductores de ruido, ecualizadores, filtros, delays, reverberaciones • Mezcla de pistas de audio: niveles, panoramización, balance	Operación de herramientas de edición y mezcla de sonido: • Diferenciar partes de la banda sonora y su funcionalidad: diálogos, efectos y músicas • Identificar cualidades más relevantes del sonido: frecuencia, dinámica, tono • Aplicar herramientas de edición que permitan cortar y limpiar los audios, resolviendo la entrada y salida de cada clip para evitar ruidos y respiraciones indeseadas • Identificar procesadores más utilizados en herramientas de	

• Normalización de audio: estándares normalización de audio para distintos medios y plataformas de distribución • Exportación de audio para integración en plataformas de edición de video	edición de sonido: compresores, reductores de ruido, ecualizadores, filtros, delays y reverberaciones • En un caso debidamente caracterizado de edición y mezcla de una banda sonora de una pieza audiovisual para un producto multimedia: - Preparar y limpiar los audios, seleccionando las partes relevantes de los diálogos o locuciones - Editar la música para conseguir la duración deseada - Añadir efectos que confieran realismo al espacio sonoro - Procesar todas las pistas para conseguir la calidad tímbrica deseada - Mezclar todas las fuentes respetando jerarquías sonoras - Exportar el resultado a la plataforma de edición de video que se esté utilizando • Sincronizar labios (lip sync) en escenas con diálogo • Crear ambientes sonoros que refuercen la atmósfera narrativa	
---	---	--

Estrategias Metodológicas:

- **Aprendizaje basado en proyectos audiovisuales completos:** Desarrollar piezas multimedia completas desde la configuración de la sesión de edición hasta la entrega final en diferentes formatos (spots publicitarios, videos institucionales, contenidos para redes sociales).
- **Análisis crítico de referentes audiovisuales:** Estudiar piezas profesionales identificando técnicas de edición, narrativa, corrección de color y diseño sonoro para desarrollar criterio técnico y estético.
- **Práctica intensiva con software profesional:** Utilizar Adobe Premiere Pro como herramienta principal de edición, complementado con Adobe After Effects para motion graphics y Adobe Audition para diseño sonoro.
- **Ejercicios de narrativa y estructura:** Practicar la construcción de secuencias con diferentes estructuras narrativas (tres actos, flashbacks, paralelismo) y ritmos (rápido para acción, lento para drama).
- **Talleres de corrección de color:** Desarrollar habilidades en la lectura de scopes (waveform, vectorscope) y aplicación de looks cinematográficos mediante LUTs y ajustes manuales.
- **Laboratorios de diseño sonoro:** Crear capas de sonido completas a partir de material de audio crudo, incluyendo diálogos, SFX, música y ambientes con mezcla profesional.
- **Simulación de flujos de trabajo profesionales:** Reproducir el flujo completo desde la organización del material hasta la entrega final en diferentes formatos y plataformas, incluyendo versionado y documentación técnica.

- **Colaboración en equipos de postproducción:** Simular roles de editor, colorista y diseñador sonoro en proyectos grupales para desarrollar habilidades de trabajo colaborativo.
- **Presentaciones técnicas y defensa de proyectos:** Practicar la presentación de trabajos técnicos ante grupo, explicando decisiones narrativas y técnicas, y recibiendo retroalimentación constructiva.
- **Integración responsable de IA en flujos de trabajo:** Explorar herramientas de IA para automatización de tareas repetitivas (transcripción, subtitulado, estabilización) manteniendo el control creativo y técnico humano.
- **Visitas de profesionales del sector:** Establecer contacto con editores, coloristas y diseñadores sonoros profesionales para conocer flujos de trabajo reales y estándares de la industria audiovisual.

MÓDULO 6: DISEÑO Y PUBLICACIÓN EN ENTORNOS DIGITALES INTERACTIVOS

Nivel: 3

Código: MF041_3

Duración: 195 h/año (5 h/semanales)

Módulo formativo asociado a las Unidades de Competencia Específica UC6: **Error! Reference source not found.**

Resultados de Aprendizaje	Criterios de Evaluación
RAE6.1: Valorar las características de los elementos que integran el proyecto multimedia, su adecuación a las especificaciones marcadas en la fase de preparación del proyecto y los procesos de implementación de los mismos de un modo óptimo.	CE6.1.1. Diferenciar los diferentes elementos y formatos de los mismos, que pueden formar parte de un proyecto multimedia: fondos, textos, videos, imágenes, elementos de navegación. CE6.1.2. Determinar los aspectos relevantes de diseño aplicables a los elementos de los proyectos multimedia: tipografías, colores, volúmenes. CE6.1.3. Determinar los elementos que deben tener un carácter dinámico y la relación entre ellos para dotar de un ritmo adecuado al proyecto. CE6.1.4. Importar elementos como textos, tipografías, videos e imágenes a un proyecto multimedia y valorar su adecuación a las especificaciones del mismo, modificando su formato en el caso de ser necesario. CE6.1.5. Integrar videos, animaciones y sonidos en proyectos multimedia, ubicándolos en el lugar correcto con la resolución requerida, diferenciando los diferentes medios de difusión y estableciendo los controles de reproducción. CE6.1.6. Identificar las partes activas que debe tener un proyecto multimedia, diferenciándolas del resto de elementos de modo que sea intuitivo para el usuario. CE6.1.7. Diseñar interfaces de navegación en proyectos sencillos, optimizando la usabilidad y accesibilidad de los mismos.
RAE6.2: Dotar de interactividad y movimiento a las fuentes, estructurándolas en niveles ordenados y relacionados entre sí, y configurando las posibles	CE6.2.1. Valorar la necesidad de dotar de movimiento o animar algunas fuentes en proyectos multimedia. CE6.2.2. Caracterizar los elementos interactivos en función de las especificaciones que los definen: • Las posibilidades que ofrecen al usuario, sean listas desplegables, selectores entre otros. • El estado que pueden mostrar: activo, pasivo, sobre, entre otros.

acciones del usuario con los elementos que forman el proyecto.	- Sus características funcionales: botones o campos de entrada. CE6.2.3. Diferenciar las acciones de los elementos que conforman un proyecto interactivo que son independientes del usuario. CE6.2.4. Establecer los parámetros visibles al usuario en formularios implementados en proyectos interactivos, resolviendo la ubicación de los datos, los campos rellenables, las respuestas ofrecidas al usuario. CE6.2.5. En una práctica de elaboración de un proyecto sencillo con elementos interactivos mediante herramientas informáticas específicas para ello: - Integrar todas las fuentes externas con el formato correcto. Incorporar las fuentes propias. - Implementar los movimientos y relaciones entre elementos que sean necesarias. - Crear los niveles y páginas propuestos en la fase de diseño. - Generar los elementos interactivos. - Conectar el proyecto a bases de datos externas en el caso de ser necesario.
RAE6.3: Valorar la necesidad de elaborar registros documentales del proceso de generación, control de calidad, publicación y mantenimiento del producto.	CE6.3.1. Identificar los criterios de calidad de un proyecto, a partir de sus especificaciones. CE6.3.2. Valorar las plataformas y sistemas en los que debe comprobarse la compatibilidad del producto creado. CE6.3.3. Comprobar todas las pantallas, controles y elementos del proyecto. CE6.3.4. Aplicar los procedimientos para elaborar informes de calidad de proyectos multimedia. CE6.3.5. Aplicar los procedimientos para elaborar manuales de utilización para el usuario final del producto. CE6.3.6. Valorar las posibilidades de adaptar un producto multimedia a diferentes plataformas y soportes. CE6.3.6. Determinar el procedimiento de actualización, implementación de nuevos datos y mantenimiento de proyectos multimedia e interactivos. CE6.3.6 Integrar tecnologías emergentes como inteligencia artificial y realidad aumentada en el desarrollo de productos digitales interactivos, considerando su funcionalidad e impacto en la interacción.

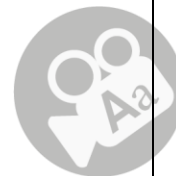
Contenidos		
Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales
Fundamentos de UX/UI y diseño centrado en el usuario: - Principios de experiencia de usuario (UX): investigación de usuarios, personas, mapas de experiencia del usuario, arquitectura de información - Fundamentos de interfaz de usuario (UI): sistemas de diseño,	Aplicación de principios UX/UI en proyectos digitales: - Realizar investigación básica de usuarios mediante encuestas y entrevistas - Crear personas y mapas de experiencia del usuario que reflejen las necesidades y comportamientos del usuario	- Empatía con el usuario final - Orientación al usuario en todas las decisiones de diseño - Flexibilidad para adaptar propuestas según feedback recibido - Criterio estético y

tipografía para interfaces, paletas de color y contraste, componentes y patrones de diseño • Principios de diseño centrado en el usuario: usabilidad, accesibilidad, consistencia, feedback visual • Metodologías ágiles: Design Thinking, iteración y testing, validación con usuarios reales • Estrategia digital básica: objetivos de negocio vs. objetivos de diseño, KPIs visuales (engagement, CTR, tiempo en pantalla)	objetivo • Diseñar arquitectura de información coherente para sitios web o aplicaciones móviles • Elaborar wireframes de baja y alta fidelidad para diferentes dispositivos (diferentes dispositivos y tamaños de visualización) • Aplicar un sistema de diseño consistente en todos los componentes de la interfaz • Realizar pruebas de usabilidad básicas y proponer mejoras según los resultados obtenidos • Definir objetivos visuales alineados con la estrategia del cliente (ej: "aumentar conversiones mediante jerarquía visual clara")	funcional en la creación de interfaces • Responsabilidad en el cumplimiento de especificaciones del cliente • Disposición para recibir y aplicar retroalimentación constructiva • Creatividad en la solución de problemas de interacción • Precisión en la documentación técnica y especificaciones • Comunicación efectiva con desarrolladores y stakeholders • Compromiso con la usabilidad y experiencia de usuario • Paciencia en procesos iterativos de validación y ajuste • Responsabilidad en la entrega de documentación técnica completa • Atención meticulosa a los detalles técnicos • Compromiso con el rendimiento y experiencia de usuario • Adaptabilidad a diferentes formatos y restricciones técnicas • Precisión en la preparación y optimización de assets • Responsabilidad en la gestión eficiente de recursos digitales • Organización sistemática en la catalogación de recursos
Prototipado funcional y estructura de niveles: • Herramientas digitales de prototipado e interfaces interactivas • Tipos de prototipos: baja fidelidad, alta fidelidad, funcionales • Interacciones y microinteracciones: estados (normal, hover, active, disabled), transiciones y animaciones, feedback inmediato • Flujos de usuario: navegación entre pantallas, procesos de conversión (registro, compra), gestión de errores y estados vacíos • Estructura de niveles y páginas en proyectos interactivos • Colaboración con desarrolladores: especificaciones técnicas, assets optimizados, documentación de estados	Desarrollo de prototipos interactivos y organización de contenido: • Utilizar herramientas de prototipado para crear diseños interactivos funcionales • Diseñar componentes reutilizables con estados interactivos correctamente definidos • Configurar transiciones y microinteracciones que mejoren la experiencia de usuario • Crear flujos completos de usuario para procesos clave (registro, compra, navegación) • Implementar los movimientos y relaciones entre elementos que sean necesarias • Crear los niveles y páginas propuestos en la fase de diseño • Generar los elementos interactivos (botones, formularios, menús) • Documentar especificaciones técnicas completas para desarrolladores (medidas, colores, estados, comportamientos) • Exportar assets optimizados en	

	múltiples formatos y resoluciones para desarrollo	• Empatía con usuarios con diferentes capacidades y necesidades • Compromiso ético con la inclusión digital y accesibilidad universal • Responsabilidad social en el diseño de interfaces inclusivas • Rigor en la aplicación de estándares de accesibilidad • Respeto por la diversidad y las diferentes formas de interacción • Ética profesional en el uso responsable de tecnologías digitales • Curiosidad por las nuevas tecnologías y tendencias digitales • Creatividad en la integración de lo físico y lo digital • Adaptabilidad al cambio tecnológico y actualización continua • Ética en el uso de IA y protección de datos de usuarios • Visión prospectiva del sector y anticipación de tendencias • Responsabilidad en la documentación técnica y mantenimiento a largo plazo • Curiosidad por las nuevas tecnologías y tendencias digitales • Creatividad en la integración de lo físico y lo digital • Adaptabilidad al cambio tecnológico y actualización continua
Optimización multiplataforma y gestión de recursos: • Responsive design: puntos de adaptación y reglas de visualización responsiva, diseño estrategias de diseño adaptativo para diferentes dispositivos, grids y layouts flexibles • Formatos y optimización de assets: JPG, PNG, WebP, AVIF, SVG, WOFF2 • Rendimiento web: carga progresiva de contenidos, compresión, indicadores de rendimiento y experiencia de usuario en entornos digitales. • Plataformas específicas: web, sistemas operativos móviles, redes sociales, correo electrónico promocional y campañas digitales. • Importación y adaptación de elementos: textos, tipografías, videos, imágenes, sonidos • Controles de reproducción y configuración para diferentes medios de difusión • Métricas básicas de rendimiento visual: análisis de heatmaps, tasas de rebote visual, scroll depth	Optimización y adaptación de contenidos para múltiples plataformas: • Importar elementos como textos, tipografías, videos e imágenes a un proyecto multimedia y valorar su adecuación a las especificaciones del mismo • Modificar formatos en el caso de ser necesario para optimizar rendimiento • Integrar videos, animaciones y sonidos en proyectos multimedia, ubicándolos en el lugar correcto con la resolución requerida • Diferenciar los diferentes medios de difusión y establecer los controles de reproducción adecuados • Diseñar interfaces adaptativas que funcionan correctamente en desktop, tablet y móvil • Optimizar imágenes reduciendo su peso en un 60% sin pérdida perceptible de calidad • Preparar assets en formatos y resoluciones adecuadas para diferentes plataformas • Crear plantillas de correo electrónico promocional y campañas digitales responsivas compatibles con los principales clientes de correo • Realizar pruebas de rendimiento y proponer mejoras para optimizar tiempos de carga • Interpretar métricas básicas para proponer mejoras visuales (ej: "zonas de abandono → rediseñar llamados a la acción")	
Accesibilidad digital y calidad de la experiencia: • estándares internacionales de accesibilidad digital: principios fundamentales de accesibilidad digital (Perceptible, Operable,	Implementación de accesibilidad y verificación de calidad: • Verificar que todas las combinaciones de texto/fondo cumplan con la relación de contraste 4.5:1	

Comprensible, Robusto), niveles de conformidad (A, AA, AAA) • Contraste de color: relación mínima 4.5:1 para texto normal, 3:1 para texto grande • Navegación accesible: orden lógico de tabulación, elementos de accesibilidad para interfaces digitales, alternativas textuales (alternativas textuales descriptivas) • Consideraciones para usuarios con discapacidades: visuales (daltonismo, baja visión), motoras, cognitivas, auditivas • Elementos activos e intuitivos: botones, enlaces, formularios, controles de navegación • Ética en el diseño digital: prácticas de manipulación visual y patrones engañosos en interfaces digitales, manipulación visual, transparencia en la comunicación	• Diseñar interfaces que no dependan exclusivamente del color para transmitir información • Proporcionar alternativas textuales descriptivas para todas las imágenes informativas • Diseñar áreas táctiles de mínimo dimensiones mínimas adecuadas para interacción táctil para elementos interactivos en móviles • Identificar las partes activas que debe tener un proyecto multimedia, diferenciándolas del resto de elementos de modo que sea intuitivo para el usuario • Diseñar interfaces de navegación en proyectos sencillos, optimizando la usabilidad y accesibilidad • Verificar la experiencia de usuario considerando accesibilidad, interacción, usabilidad y principios éticos en el uso de tecnologías digitales • Establecer los parámetros visibles al usuario en formularios implementados en proyectos interactivos, resolviendo la ubicación de los datos, los campos rellenables y las respuestas ofrecidas • Comprobar todas las pantallas, controles y elementos del proyecto	
Tecnologías emergentes y documentación técnica: • Realidad Aumentada (AR): tecnologías de realidad aumentada para entornos web y dispositivos móviles, marcadores y detección de planos Realidad Aumentada Web (WebAR): • plataformas de realidad aumentada accesibles desde navegadores web • Integración de WebAR en sitios web y experiencias digitales	Integración de tecnologías emergentes y elaboración de documentación: • Diseñar una experiencia WebAR accesible desde navegador móvil sin necesidad de app • Crear un marcador impreso que active contenido AR al ser escaneado • Diseñar una experiencia WebAR accesible desde navegador móvil sin necesidad de app • Crear un marcador impreso que active contenido AR al ser escaneado	

• Diseño de marcadores impresos para activación de contenido AR • Códigos QR dinámicos: generación, seguimiento y análisis de interacción digital, enlaces actualizables • IA para generación de contenido interactivo: chatbots o asistentes virtuales automatizados, personalización de experiencias, generación de assets • Códigos QR dinámicos: generación, seguimiento y análisis de interacción digital, enlaces actualizables • Inteligencia Artificial aplicada al diseño: generación de assets, personalización de contenido, chatbots básicos • Procedimientos de documentación: informes de calidad, manuales de usuario, especificaciones técnicas • Mantenimiento y actualización de proyectos: procedimientos de implementación de nuevos datos, adaptación a nuevas plataformas • Estrategia de contenido básico: calendarios editoriales, tipos de contenido por plataforma (plataformas y redes sociales digitales), coherencia de marca en redes sociales	• Generar un código QR dinámico que enlace a contenido actualizable sin cambiar el código impreso • Generar un código QR dinámico que enlace a contenido actualizable sin cambiar el código impreso • Utilizar herramientas de IA para generar assets y prototipos rápidos en el proceso de diseño (como apoyo, no sustitución) • Documentar especificaciones técnicas completas para la integración de tecnologías emergentes • Aplicar los procedimientos para elaborar informes de calidad de proyectos multimedia • Aplicar los procedimientos para elaborar manuales de utilización para el usuario final del producto • Valorar las posibilidades de adaptar un producto multimedia a diferentes plataformas y soportes • Determinar el procedimiento de actualización, implementación de nuevos datos y mantenimiento de proyectos multimedia e interactivos • Elaborar briefings de contenido visual alineados con la estrategia del cliente (ej: "3 piezas mensuales para plataformas digitales y redes sociales: 1 educativa, 1 testimonial, 1 promocional") • Diseñar sistemas visuales coherentes para múltiples plataformas manteniendo identidad de marca	
---	--	--



Estrategias Metodológicas:

- **Diseño centrado en el usuario (User-Centered Design):** Realizar investigación de usuarios mediante encuestas, entrevistas y observación contextual, creando personas y mapas de experiencia del usuario que guíen todo el proceso de diseño.
- **Prototipado interactivo:** Desarrollar prototipos progresivos desde baja fidelidad → alta fidelidad → funcionales, validando en cada etapa con usuarios reales y aplicando mejoras basadas en feedback cuantitativo y cualitativo.
- **Simulación de flujos reales de trabajo:** Crear proyectos completos desde la investigación inicial hasta la publicación final, incluyendo briefings reales con especificaciones técnicas, documentación para desarrolladores y análisis básico de métricas post-lanzamiento.
- **Trabajo con briefings reales de empresas locales:** Utilizar casos de estudio auténticos de PYMES dominicanas para proyectos de diseño web y aplicaciones móviles, desarrollando soluciones reales para necesidades del mercado local.
- **Colaboración con desarrolladores (simulada):** Establecer flujos de trabajo donde los estudiantes entreguen documentación técnica completa y reciban "feedback de desarrollo" sobre viabilidad técnica, fomentando la comunicación interdisciplinaria.
- **Testing multiplataforma sistemático:** Validar diseños en diferentes dispositivos (iOS, Android, Windows), navegadores (Chrome, Firefox, Safari, Edge) y condiciones de conexión (WiFi) para garantizar compatibilidad universal y rendimiento óptimo.
- **Accesibilidad práctica con herramientas reales:** Realizar pruebas con lectores de pantalla (VoiceOver, JAWS), simuladores de daltonismo (Color Oracle) y navegación por teclado, aplicando estándares WCAG 2.1 nivel AA en todos los proyectos.
- **Integración de estrategia digital básica:** Enseñar a los estudiantes a traducir objetivos de negocio en decisiones de diseño visual (ej: "aumentar conversiones un 15% → jerarquía visual clara en el CTA principal"), sin convertirlos en estrategias digitales completos.
- **Publicación en entornos controlados:** Utilizar plataformas educativas como Webflow, WordPress o GitHub Pages para publicar proyectos reales con dominios de prueba, permitiendo a los estudiantes experimentar el ciclo completo de diseño → desarrollo → publicación → análisis.
- **Análisis de métricas visuales básicas:** Introducir herramientas gratuitas para interpretar comportamientos visuales (mapas de interacción visual del usuario, niveles de interacción y navegación del usuario) y proponer mejoras basadas en datos, no solo en criterio estético.
- **Visitas de profesionales del sector:** Establecer contacto con diseñadores UX/UI, desarrolladores front-end, community managers y especialistas en accesibilidad para conocer flujos de trabajo reales, estándares de la industria y tendencias del mercado laboral dominicano e internacional.
- **Portafolio digital profesional:** Elaborar un portafolio digital con los mejores trabajos del módulo, documentando el proceso completo (investigación → wireframes → prototipos → testing → resultados), como herramienta de presentación ante futuros empleadores.

MÓDULO 7: FORMACIÓN EN CENTROS DE TRABAJO (FCT)

Nivel: 3

Código: MF042_3

Duración: 312 h/año (8 h/semanales)

Módulo formativo asociado a la Unidad de Competencia Específicas del Título: UC1, UC2, UC3, UC4, UC5 y UC6.

Resultados de Aprendizaje	Criterios de Evaluación
RAP1: Identificar la estructura y la organización de la empresa o estudio fotográfico, y relacionarlas con el tipo de servicio que presta.	CE1.1. Observar la estructura organizativa de la empresa y las funciones de cada área de la misma. CE1.2. Comparar la estructura de la empresa con las organizaciones empresariales tipo, existentes en el sector. CE1.3. Relacionar las características del servicio y el tipo de clientes con el desarrollo de la actividad empresarial. CE1.4. Identificar los procedimientos de trabajo en el desarrollo de la prestación de servicio.
RAP2: Actuar de acuerdo con las normas éticas, morales y de empresa, de forma responsable y respetuosa en el entorno de trabajo.	CE2.1. Analizar las repercusiones de la actividad de la empresa en el sistema productivo y en el centro de trabajo. CE2.2. Ejecutar con diligencia las instrucciones recibidas, responsabilizándose del trabajo asignado y comunicándose eficazmente con la persona adecuada en cada momento. CE2.3. Organizar el trabajo de acuerdo con las instrucciones y procedimientos establecidos, cumpliendo las tareas en orden de prioridad y actuando bajo criterios de seguridad y calidad en las intervenciones. CE2.4. Cumplir con los requerimientos y normas de la empresa, demostrando un buen hacer profesional y finalizando su trabajo en el tiempo adecuado. CE2.5. Aplicar los equipos de protección individual según los riesgos de la actividad profesional y las normas de la empresa. CE2.6. Mantener una actitud clara de respeto al medioambiente en las actividades desarrolladas.
RAP3: Realizar estimaciones del equipo necesario para la realización del proyecto, sus fases de trabajo y las necesidades de recursos humanos, para el cumplimiento de los plazos.	CE3.1. Colaborar en la determinación de las fases del trabajo de diseño, preimpresión, impresión de pruebas, gestión de calidad y realización de copias en procesos gráficos en soportes impresos. CE3.2. Colaborar en la determinación de las fases de trabajo de diseño, preparación de los recursos, programación de los elementos de interactividad, testeo, finalización del producto y adaptación a los medios de visualización en procesos gráficos en soportes multimedia e interactivos. CE3.3. Colaborar en la definición de los equipos de trabajo del proceso completo de diseño, teniendo en cuenta la asignación de recursos y la relación entre ellos. CE3.4. Identificar los compromisos tecnológicos del proceso en función de las plataformas o soportes elegidos para su difusión. CE3.5. Asistir en el proceso de estimación del coste de los recursos externos necesarios para la consecución del proyecto, sean medios, textos, colaboración de especialistas, etc.

	CE3.6. Ayudar en la realización del estudio de viabilidad del proyecto, cotejando los costes asociados a su diseño, producción y mantenimiento con el presupuesto aportado por el cliente.
RAP4: Recopilar e importar las imágenes a la plataforma utilizada para la edición, ordenando la situación de los medios y los parámetros de la sesión de edición o postproducción.	CE4.1. Configurar los parámetros de la sesión de postproducción en la plataforma informática utilizada, teniendo en cuenta el propósito para el que se va a utilizar el máster. CE4.2. Importar los archivos necesarios para la creación del video, sean imágenes fijas, imágenes en movimiento, infografías, sonidos o músicas. CE4.3. Estructurar las carpetas y los archivos para su uso optimizado dentro de la plataforma de edición o postproducción especificada. CE4.4. Indexar la información necesaria que acompaña a los archivos digitales, para facilitar su búsqueda y utilización en etapas posteriores del proceso. CE4.5. Aplicar los cambios de formato necesarios para que todos los medios utilizados sean compatibles entre sí y adecuados desde el punto de su calidad y peso, con las especificaciones de salida del proyecto.
RAP5: Aplicar las correcciones de textos indicadas y almacenar el resultado en el formato correcto.	CE5.1. Realizar las correcciones de los textos, de acuerdo con las indicaciones normalizadas generadas por el corrector. CE5.2. Retocar la composición de los textos en el caso de que sea necesario tras la elaboración de las correcciones. CE5.3. Almacenar el archivo teniendo en cuenta las características del proceso posterior de diseño del producto y su formato y soporte de salida.
RAP6: Ayudar en la definición de las páginas maestras para la maquetación del producto gráfico, respetando las necesidades planteadas en las fases anteriores del diseño del proyecto.	CE6.1. Colaborar en la composición de los elementos gráficos siguiendo las indicaciones del boceto. CE6.2. Elaborar la estructura de la página maestra, considerando las características del producto editorial. CE6.3. Definir los márgenes, cajas de contenido y los elementos gráficos de la página maestra. CE6.4. Marcar en la página maestra los márgenes y líneas de referencia ajustándose a las condiciones de corte, plegado y encuadernación.
RAP7: Colaborar en la composición de la estructura de niveles en proyectos interactivos y multimedia, integrando las relaciones entre los distintos elementos que los componen.	CE7.1. Integrar las fuentes necesarias para el proyecto y tratadas en las fases anteriores, tales como imágenes, videos, sonidos, textos y gráficos. CE7.2. Ayudar en la elaboración de los movimientos, transiciones y animaciones entre los diferentes elementos que componen el proyecto. CE7.3. Colaborar en la estructuración de los distintos niveles del proyecto, facilitando la introducción de datos en cada una de sus páginas y jerarquizando la información presentada por cada una de ellas. CE7.4. Insertar los elementos de interactividad y navegación del proyecto en los lugares indicados para ello, que faciliten su lectura y utilización por el usuario.

Contenidos		
Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales
Organización empresarial en el sector gráfico y multimedia • Estructura organizativa de estudios de diseño, agencias creativas y talleres de impresión • Áreas funcionales: creativo, producción, pre-prensa, postproducción, atención al cliente • Tipos de empresas del sector: PYMES, estudios independientes, departamentos internos • Procedimientos de trabajo estándar en el sector gráfico dominicano • Normativas de seguridad e higiene en entornos de producción gráfica y audiovisual Gestión de proyectos gráficos y multimedia • Fases de los proyectos gráficos: briefing, conceptualización, producción, entrega • Estimación de recursos: humanos, materiales, tiempos y costos • Viabilidad técnica y económica de proyectos gráficos • Compromisos tecnológicos según soportes de difusión (impresión, web, apps, redes sociales) • Presupuestos y cotizaciones en el sector gráfico Flujos de trabajo profesionales • Flujos de trabajo en pre-prensa: maquetación, arte final, control de calidad • Flujos de trabajo en postproducción audiovisual: edición, color grading, diseño sonoro • Gestión de activos digitales: estructura de carpetas, nomenclatura, versionado • Compatibilidad entre plataformas y formatos en flujos profesionales	Integración en entornos profesionales • Observar y documentar la estructura organizativa del centro de trabajo • Identificar funciones y responsabilidades de cada área del estudio o empresa • Relacionar los servicios ofrecidos con la estructura organizativa observada • Participar en reuniones de briefing y briefings con clientes reales • Aplicar normas de seguridad e higiene del centro de trabajo Colaboración en proyectos reales • Colaborar en la estimación de recursos necesarios para proyectos gráficos • Participar en la definición de fases de trabajo y cronogramas • Asistir en la elaboración de presupuestos y estudios de viabilidad • Contribuir a la selección de tecnologías y soportes según requerimientos del proyecto • Documentar procedimientos y flujos de trabajo del centro de formación Aplicación de competencias técnicas • Configurar sesiones de edición y postproducción según especificaciones del proyecto • Importar y organizar activos digitales (imágenes, video, audio, gráficos) en plataformas profesionales • Aplicar correcciones de texto y tipografía según indicaciones del equipo • Colaborar en la definición de páginas maestras y estructuras de maquetación	Profesionalismo y ética Responsabilidad en la ejecución de tareas asignadas y cumplimiento de plazos Ética profesional en el manejo de información confidencial y propiedad intelectual Respeto por las normas, procedimientos y cultura organizacional del centro de trabajo Compromiso con la calidad y excelencia en el desempeño profesional Integridad en la presentación de resultados y reconocimiento de limitaciones Trabajo en equipo y comunicación Colaboración proactiva con supervisores, compañeros y otros miembros del equipo Comunicación asertiva y escucha activa en entornos profesionales Flexibilidad para adaptarse a diferentes estilos de trabajo y dinámicas de equipo Respeto por la diversidad y diferentes perspectivas profesionales • Disposición para recibir y aplicar retroalimentación constructiva Autonomía y aprendizaje continuo Iniciativa en la resolución de problemas y propuesta de soluciones

• Documentación técnica para entrega de proyectos Ética profesional y responsabilidad social • Principios éticos en el Multimedia y Comunicación Visual • Derechos de autor y propiedad intelectual en entornos profesionales • Responsabilidad ambiental en la producción gráfica • Comunicación efectiva con clientes, proveedores y equipos de trabajo • Cultura de mejora continua y aprendizaje permanente.	• Integrar elementos interactivos en proyectos multimedia y digitales • Elaborar listas de cotejo para control de calidad de entregables Comunicación y responsabilidad profesional • Ejecutar instrucciones recibidas con responsabilidad y autonomía • Comunicarse eficazmente con supervisores y compañeros de equipo • Organizar el trabajo según prioridades y plazos establecidos • Aplicar criterios de calidad y seguridad en todas las intervenciones • Demostrar actitudes profesionales de puntualidad, respeto y compromiso	Autonomía en la organización del trabajo y toma de decisiones técnicas Curiosidad por aprender nuevos procesos, herramientas y tendencias del sector Adaptabilidad al cambio tecnológico y evolución de los flujos de trabajo Reflexión crítica sobre el propio desempeño y oportunidades de mejora Responsabilidad social y ambiental Conciencia ambiental en el uso de recursos y materiales en la producción gráfica Responsabilidad social en la representación visual y mensajes comunicativos Compromiso con prácticas sostenibles y reducción de impacto ambiental Respeto por la diversidad cultural y representación inclusiva en los diseños
--	--	--

Estrategias Metodológicas:

- **Integración progresiva en entornos profesionales reales:** Los estudiantes se incorporan gradualmente a centros de trabajo del sector gráfico y multimedia, comenzando con observación y avanzando hacia participación activa en proyectos reales bajo supervisión.
- **Desarrollo de portafolio profesional en contexto real:** Elaboración de un portafolio digital que documente los proyectos realizados durante la FCT, incluyendo briefings reales, procesos de trabajo, soluciones implementadas y resultados obtenidos.
- **Mentoría profesional con supervisores del centro de trabajo:** Establecimiento de una relación de mentoría con profesionales del centro de formación, quienes guían el desarrollo de competencias y proporcionan retroalimentación continua.
- **Participación de situaciones profesionales reales:** Participación en briefings con clientes reales, reuniones de equipo, revisiones de proyectos y presentaciones técnicas, replicando dinámicas profesionales auténticas.

- **Aplicación de checklist de calidad profesional:** Utilización de listas de cotejo estandarizadas del sector para garantizar la calidad de entregables y cumplimiento de especificaciones técnicas.
- **Documentación técnica de procesos y resultados:** Elaboración de informes técnicos que documenten los procesos seguidos, decisiones tomadas, problemas resueltos y aprendizajes adquiridos durante la FCT.
- **Evaluación formativa basada en evidencias reales:** Valoración del desempeño mediante evidencias concretas de participación en proyectos reales, evaluadas conjuntamente por el tutor del centro de trabajo y el docente del politécnico.
- **Reflexión crítica sobre la experiencia profesional:** Análisis y discusión guiada sobre los aprendizajes adquiridos, desafíos enfrentados, competencias desarrolladas y proyección profesional futura.
- **Presentación pública de resultados de la FCT:** Exposición de los proyectos realizados durante la formación en centros de trabajo ante la comunidad educativa, profesionales del sector y posibles empleadores.
- **Conexión con el mercado laboral dominicano:** Establecimiento de vínculos con empresas del sector gráfico y multimedia en República Dominicana para facilitar la inserción laboral de los egresados.

VERSIÓN
PRELIMINAR

GOBIERNO DE LA
REPÚBLICA DOMINICANA
EDUCACIÓN

DETP
EDUCACIÓN TÉCNICO
PROFESIONAL

7. MÓDULOS COMUNES

MÓDULO: TECNOLOGÍAS DIGITALES

Nivel: 3

Código: MFC004_3

Duración: 117 h/año (3 h/sem.)

Módulo formativo asociado a la Competencia Básica CB0004: Utilizar de forma eficaz las tecnologías que le permitan obtener y procesar información, así como comunicarse con otros y registrar datos relacionados a su trabajo.

Resultados de Aprendizaje (RA)	Criterios de Evaluación (CE)
RA1: Realizar búsqueda, almacenamiento y gestión de información digital en sistemas y redes (intranet o Internet), utilizando herramientas tecnológicas, aplicando criterios técnicos de fiabilidad, relevancia y seguridad de las fuentes, conforme a los procedimientos establecidos.	CE1.1. Seleccionar herramientas digitales adecuadas para la búsqueda, almacenamiento y organización de información, considerando la naturaleza de los datos. CE1.2. Utilizar herramientas tecnológicas siguiendo procedimientos establecidos, asegurando coherencia con los protocolos del entorno. CE1.3. Verificar la fiabilidad de las fuentes de información consultadas, tomando en cuenta la autoría, actualidad, relevancia y el contexto de publicación. CE1.4. Organizar la información recopilada de forma lógica y estructurada, facilitando su recuperación, interpretación y uso posterior en tareas laborales. CE1.5. Utilizar eficientemente herramientas digitales para gestionar información, optimizando tiempo y recursos, y garantizando la calidad y exactitud de los datos tratados.
RA2: Comprobar el funcionamiento del equipo informático, asegurando su operatividad mediante la aplicación de procedimientos técnicos establecidos, con el fin de verificar su buen rendimiento y prevenir fallos operativos.	CE2.1. Comprobar que los componentes del equipo informático (CPU, teclado, monitor y cables) se encuentren en condiciones óptimas de funcionamiento, aplicando procedimientos técnicos adecuados. CE2.2. En un supuesto práctico debidamente caracterizado, verificar el funcionamiento del equipo computacional: - Confirmar que los cables del equipo informático estén bien conectados y en buen estado físico. - Validar que el sistema operativo inicia correctamente y opera de forma estable. - Verificar que el software del equipo esté actualizado, incluyendo los programas de seguridad, controladores y aplicaciones esenciales. - Comprobar el funcionamiento de la memoria RAM y el almacenamiento del equipo, realizando pruebas de diagnóstico de ser necesario, para asegurar el rendimiento adecuado del hardware. - Verificar el correcto funcionamiento de la tarjeta gráfica, puertos USB, red y otros componentes clave del hardware. CE2.3. Comprobar que el equipo funcione con fluidez y eficiencia durante el uso, realizando diagnósticos básicos para mantener un alto rendimiento y optimización en su desempeño.

	CE2.4. Verificar que el software antivirus y otras herramientas de seguridad estén instalados, actualizados y funcionando correctamente, para prevenir amenazas y asegurar la protección del sistema. CE2.5. Comprobar que los cortafuegos y las configuraciones de privacidad estén habilitados, siguiendo los protocolos de seguridad para evitar accesos no autorizados. CE2.6. Realizar procedimientos de mantenimiento regular, como la limpieza de hardware, comprobación de errores, desfragmentación del disco duro y eliminación de archivos temporales, para asegurar un funcionamiento eficiente y prolongar la vida útil del equipo. CE2.7. Cumplir con los protocolos de seguridad y los procedimientos establecidos para la gestión de equipos informáticos, garantizando la protección y el buen estado del equipo durante su uso.
RA3: Implementar medidas de protección para dispositivos electrónicos y la salud personal, integrando principios de seguridad informática para resguardar la confidencialidad e integridad de los datos en entornos digitales, de acuerdo con los protocolos establecidos.	CE3.1. Implementar herramientas de protección digital en los dispositivos, incluyendo la instalación y actualización de antivirus y sistemas operativos, garantizando la seguridad contra vulnerabilidades. CE3.2. Configurar medidas de acceso seguro en los dispositivos y cuentas digitales, utilizando contraseñas robustas y bloqueo automático de pantalla. CE3.3. Realizar prácticas seguras de navegación y uso del correo electrónico, reconociendo mensajes sospechosos (phishing) y evitando enlaces o descargas no confiables. CE3.4. Configurar contraseñas seguras, complejas y únicas para cada dispositivo y servicio digital, y activación de métodos de autenticación adicionales, como el bloqueo de pantalla, huella dactilar o reconocimiento facial, para prevenir accesos no autorizados. CE3.5. Ajustar la silla, la pantalla y el teclado para mantener una postura correcta, con la espalda recta y los pies apoyados en el suelo, y establecer horarios para pausas activas periódicas que prevengan la fatiga ocular y musculoesquelética. CE3.6. Incorporar ejercicios de estiramiento para prevenir dolores o tensiones por el uso prolongado de dispositivos. CE3.7. Realizar copias de seguridad de los archivos importantes en la nube o en dispositivos externos (discos duros, memorias USB) y utilizar herramientas de cifrado para proteger archivos y comunicaciones confidenciales cuando sea necesario. CE3.8. Detectar correos electrónicos fraudulentos (phishing) y no hacer clic en enlaces desconocidos o sospechosos. CE3.9. Acceder a redes Wi-Fi protegidas por contraseña y evitar conexiones públicas para proteger la información personal. CE3.10. Configurar las opciones de privacidad de redes sociales y servicios en línea para controlar qué información se comparte y con quién. CE3.11. Revisar y actualizar las configuraciones de privacidad y seguridad en dispositivos y cuentas en línea, asegurándose de que están al día con las mejores prácticas.
RA4: Elaborar documentos de uso	CE4.1. Organizar adecuadamente el espacio de trabajo y adoptar una postura corporal correcta al utilizar el teclado, aplicando técnicas de digitación como

frecuente aplicando normas básicas de formato, organización y redacción, mediante el uso de procesadores de texto y/o herramientas de autoedición, respetando los plazos establecidos y manteniendo una postura ergonómica adecuada durante su ejecución.	la ubicación de los dedos en las filas del teclado alfanumérico y la escritura al tacto en textos y tablas sencillas. CE4.2. Elaborar documentos de texto aplicando normas de presentación, corrigiendo errores ortográficos y utilizando funciones básicas del procesador de texto desde la puesta en marcha del equipo. CE4.3. Utilizar los asistentes y plantillas que contiene la aplicación a partir de documentos en blanco, generar plantillas de documentos como informes, cartas, oficios, saludos, certificados, memorandos, autorizaciones, avisos, circulares, comunicados, notas interiores, solicitudes u otros. CE4.4. Dar formatos adecuados en documentos (colores, tipografías y estilos), justificando sus decisiones con base en manuales de estilo institucionales o criterios definidos, considerando además el uso responsable de recursos desde una perspectiva medioambiental. CE4.5. En un supuesto práctico debidamente caracterizado, elaborar documentos aplicando las funciones y herramientas de procesador de textos: - Utilizar herramientas del procesador de textos para integrar y organizar información (textos, tablas, gráficos e imágenes), mejorando la presentación y comprensión del documento. - Recuperar y reutilizar información almacenada previamente cuando sea pertinente, evitando errores y mejorando la eficiencia. - Corregir errores ortográficos y de digitación utilizando herramientas de revisión del procesador de textos y comprobación manual. - Dar formatos y estilos adecuados al contenido, según la estructura y el propósito del documento. CE4.6. Incorporar encabezados, pies de página, numeración, saltos y otros elementos de configuración, distinguiendo adecuadamente la primera página, secciones u otras partes del documento, en función de los requisitos de presentación establecidos. CE4.7. Personalizar las opciones del programa y modificar la cinta de opciones, así como la barra de herramientas de acceso rápido, según los requisitos establecidos en el entorno formativo. CE4.8. Crear métodos abreviados personalizados del teclado, optimizando el uso de la herramienta del procesador de texto según las necesidades del supuesto práctico.
RA5: Utilizar hojas de cálculo aplicando funciones aritmético-lógicas y estadísticas, listas y filtros, y representaciones gráficas, para organizar, procesar y presentar datos de manera clara y precisa, según requerimientos establecidos.	CE5.1. Reconocer las funciones, asistentes y procedimientos de la hoja de cálculo, describiendo sus prestaciones y aplicando medidas básicas de protección y seguridad para asegurar la integridad de los datos. CE5.2. En un caso práctico debidamente caracterizado, de confección de documentación administrativa, científica y económica, a partir de medios y aplicaciones informáticas de reconocido valor en el ámbito empresarial: CE5.3. En un supuesto práctico debidamente caracterizado, elaborar documentación de tipo administrativo, científico o económico utilizando las herramientas de hojas de cálculo aplicando criterios de formato, organización y presentación: - Diseñar hojas de cálculo organizadas en libros debidamente identificados, agrupando los datos según su contenido y aplicando un formato coherente que facilite su lectura y posterior análisis.

	- Dar formatos adecuados a celdas y rangos, según el tipo de información contenida como números, fechas, y texto, asegurando una presentación clara y funcional. - Incorporar fórmulas y funciones básicas y compuestas, verificando su correcta aplicación y el cumplimiento de los resultados esperados para el tratamiento de datos. - Configurar adecuadamente los elementos del documento, como títulos, encabezados, pies de página, márgenes y orientación de la hoja, según los requisitos de presentación o entrega. - Crear una versión impresa del documento, ajustando la calidad, distribución de contenido y número de copias conforme a las necesidades del caso práctico. CE5.4. Crear plantillas en la hoja de cálculo según la información proporcionada, asegurando su formato adecuado, estructura funcional y facilidad de uso para tareas posteriores. CE5.5. Elaborar gráficos estándar y/o dinámicos, a partir de rangos de celdas de la hoja de cálculo, optando por el tipo que permita la mejor comprensión de la información y de acuerdo con la actividad por desarrollar, a través de los asistentes disponibles en la aplicación. CE5.6. Aplicar técnicas de filtrado de datos en una hoja de cálculo, utilizando los criterios adecuados para organizar y visualizar la información. CE5.7. Realizar medidas de protección y seguridad en la hoja de cálculo, configurando las opciones necesarias para restringir el acceso y proteger la integridad de los datos contenidos. CE5.8. Elaborar y ajustar diagramas en hojas de cálculo, aprovechando todas las herramientas y funcionalidades de la aplicación para mejorar la visualización y presentación de los datos. CE5.9. Importar y exportar datos de manera eficiente entre la hoja de cálculo y otras aplicaciones de ofimática como procesadores de texto, bases de datos y programas de presentación, asegurando la correcta integridad de la información. CE5.10. Aplicar las funciones de movimiento, copia o eliminación de ficheros en hojas de cálculo, garantizando la seguridad, integridad y confidencialidad de los datos durante todo el proceso. CE5.11. Utilizar los manuales y herramientas de ayuda de manera efectiva disponibles en la aplicación para resolver incidencias o aclarar dudas, optimizando el uso de la herramienta. CE5.12. Activar y utilizar la función de autofiltro en una hoja de cálculo para filtrar una lista de datos, aplicando los criterios adecuados según las necesidades del caso. CE5.13. Crear y personalizar filtros en una hoja de cálculo, eliminarlos o desactivarlos según sea necesario, asegurando la correcta visualización y gestión de los datos.
RA6: Elaborar presentaciones digitales integrando texto, imágenes,	CE6.1. Explicar la importancia de la presentación de un documento digital, valorando su impacto en la imagen de la organización y asegurando que la información se comunique de forma clara, coherente y persuasiva según el propósito de la exposición.

elementos multimedia y objetos gráficos, utilizando aplicaciones ofimáticas, de acuerdo con parámetros establecidos.	CE6.2. Guardar y organizar adecuadamente los archivos de las presentaciones, aplicando criterios de estructuración, nombres de archivos y ubicaciones definidos por la institución, cumpliendo con las normas de seguridad, integridad y confidencialidad de los datos. CE6.3. Revisar y corregir errores en la presentación antes de su entrega, asegurando la precisión de los datos, la correcta funcionalidad de los elementos integrados y el cumplimiento de los plazos y formatos establecidos para su distribución o exposición. CE6.3. Identificar las funciones principales, procedimientos y asistentes del software de presentaciones gráficas, describiendo sus características y utilidades en la creación de contenidos visuales. CE6.4. En un supuesto práctico debidamente caracterizado, en los que se requiere elaboración y presentación de documentación de acuerdo con estándares de calidad: - Aplicar formatos visuales y estructurales adecuados según el tipo de contenido, garantizando una presentación clara y coherente. - Seleccionar y emplear el medio más adecuado para presentar la documentación (pantalla, red, diapositivas, proyección, impresiones u otros), considerando el contexto, el público y el objetivo comunicativo. - Integrar correctamente textos, gráficos, tablas, imágenes, audio u otros objetos multimedia, logrando una presentación atractiva, funcional y pertinente a la naturaleza del documento. CE6.5. Elaborar una presentación insertando la información proporcionada y aplicando animaciones a los objetos, utilizando los asistentes y herramientas disponibles para garantizar la claridad y efectividad de la presentación, siguiendo parámetros establecidos. CE6.6. Temporalizar los elementos y diapositivas según los tiempos asignados, asegurando la calidad de la presentación mediante ensayos, corrección de errores y mejoras. CE6.7. Guardar las presentaciones en los formatos adecuados, asegurando su accesibilidad y protección contra modificaciones no autorizadas. CE6.8. Insertar sonidos, videoclips, tablas y conectores en las presentaciones, ajustándolos a los parámetros establecidos para mejorar la comunicación visual y sonora. CE6.9. Elaborar notas del orador, agregar comentarios y animaciones en las diapositivas y objetos, optimizando la fluidez y efectividad de la exposición. CE6.10. Utilizar transiciones personalizadas, crear videos y configurar presentaciones de manera que se adapten al medio y formato de comunicación más adecuado para las exposiciones.
RA7: Utilizar herramientas digitales, aplicaciones ofimáticas y plataformas de comunicación para elaborar y transmitir	CE7.1. Identificar las herramientas digitales más comunes para la comunicación en línea, como correo electrónico, redes sociales y plataformas de mensajería, describiendo sus principales características y funciones. CE7.2. Explicar de manera detallada el propósito, funcionamiento y ventajas de diversas plataformas de comunicación virtual, como videoconferencias y foros, destacando su utilidad para facilitar la interacción, colaboración y gestión de información en entornos digitales.

mensajes claros y adecuados al contexto, aplicando criterios de formato, estructura y estilo definidos.	CE7.3. Describir y utilizar correctamente las herramientas de comunicación en línea, como el correo electrónico y las redes sociales, para intercambiar información de manera clara y efectiva, colaborando en proyectos de manera eficiente y garantizando una comunicación fluida en entornos digitales. CE7.4. En un supuesto práctico debidamente caracterizado, enviar un correo electrónico: - Utilizando una plataforma de correo electrónico, para coordinar una actividad grupal con el docente y los compañeros. - Incluir una introducción clara y concisa sobre el tema del proyecto. - Describir detalladamente las actividades asignadas a cada miembro del grupo. - Establecer plazos específicos para la entrega de cada parte del proyecto. - Asegurarse que el correo sea claro, bien estructurado y libre de errores gramaticales y ortográficos. CE7.5. Participar en un foro de discusión en línea, respondiendo de manera clara y puntual a preguntas del docente sobre contenidos específicos. CE7.6. Interactuar en foro de discusión, respondiendo a las publicaciones de compañeros, realizando comentarios o preguntas relevantes y aportando una reflexión crítica sobre el tema tratado. CE7.8. Verificar que las respuestas sean claras, respetuosas y pertinentes, manteniendo el enfoque en el tema del foro de discusión.
RA8: Utilizar herramientas colaborativas en línea para crear, editar y gestionar documentos digitales en la nube, aplicando criterios de organización, acceso compartido y coordinación grupal en entornos digitales.	CE8.1. Identificar herramientas colaborativas utilizadas para la creación, edición y gestión de documentos en la nube, explicando sus características y aplicaciones. CE8.2. Explicar las funciones principales de las herramientas colaborativas, analizando su impacto en la productividad y la eficiencia de equipos de trabajo. CE8.3. Comparar herramientas colaborativas según sus características, facilidad de uso y aplicaciones, justificando la elección más adecuada según las necesidades del usuario. CE8.4. Utilizar herramientas colaborativas en la creación, edición y gestión de documentos en la nube, configurando permisos de acceso adecuados para distintos usuarios y organizando la información de manera estructurada para facilitar su acceso y gestión. CE8.5. Realizar estrategias de organización y control de versiones en documentos compartidos, gestionando correctamente las versiones y los permisos para asegurar la integridad y el acceso adecuado en entornos colaborativos. CE8.6. Resolver problemas comunes en la edición y acceso compartido de documentos en la nube, aplicando soluciones técnicas que garanticen la continuidad del trabajo.

Contenidos		
Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales
Técnicas de búsqueda eficientes. Operadores de búsqueda avanzados y filtros para obtener resultados más precisos. Palabras clave relevantes y combinación de términos de búsqueda. (Uso). Exploración de diferentes motores de búsqueda y bases de datos especializadas. Herramientas de almacenamiento y organización de información. Marcadores o favoritos relacionados con sitios web. Etiquetas y categorías. Aplicaciones propias del ámbito laboral. Aplicaciones y software específicos utilizados en el entorno de trabajo para el almacenamiento y acceso a la información. Funciones y características avanzadas de las aplicaciones para optimizar la búsqueda y organización de datos. Fuentes y entornos digitales. Instrucciones técnicas y ética digital. Herramientas de búsqueda, almacenamiento y organización.	Aplicación de técnicas de búsqueda. Manipulación de palabras clave, operadores de búsqueda y filtros avanzados para obtener resultados precisos y relevantes. Utilización de herramientas de almacenamiento y organización. Utilización de sistemas de gestión de archivos, marcadores o etiquetas, y otras herramientas similares para almacenar y organizar la información. Utilización de sistemas de gestión de archivos y carpetas para organizar documentos y recursos digitales. Creación de marcadores o favoritos para acceder rápidamente a sitios web o documentos importantes. Identificación y evaluación de la confiabilidad y calidad de las fuentes de información en línea. Técnicas para verificar la veracidad de la información y evitar la propagación de noticias falsas. Utilización de funciones y características avanzadas de las aplicaciones para optimizar la búsqueda y organización de datos.	Capacidad para evaluar de manera objetiva la calidad y veracidad de la información encontrada en línea, evitando la propagación de información falsa o poco confiable. Conciencia sobre el uso adecuado de la información encontrada en la red, respetando los derechos de autor y citando correctamente las fuentes utilizadas. Respeto de los derechos de autor y aplicación de prácticas éticas al utilizar y citar fuentes de información. Adopción de buenas prácticas de seguridad digital, como el manejo seguro de contraseñas y el uso de conexiones seguras en la red.
Proceso de comprobación y mantenimiento.	Realización para llevar a cabo los Procedimientos para el mantenimiento preventivo	Valora la importancia de ser responsable del

Limpieza y cuidado de los equipos computacionales. Ventilación del equipo. Prevención de sobrecalentamiento. Monitoreo de la temperatura del equipo Ventiladores y refrigeración adecuada Inspección de cables de alimentación y datos. Encendido y apagado del equipo. Arranque del sistema operativo. Conexión a Internet. Exploración de herramientas de software. Herramientas de diagnóstico del sistema operativo. Utilidades de diagnóstico y solución de problemas. Herramientas de monitoreo. Registro de incidentes y soluciones aplicadas. Problemas recurrentes. Mantenimiento preventivo. Establecimiento de rutinas de mantenimiento. Equipos móviles e informáticos. Tipos de equipos móviles e informáticos más comunes, laptops, tablets y teléfonos inteligentes.	Conectados. Evaluación de hardware y dispositivos periféricos. Comprobación de funcionamientos periféricos. Verificación de cables y conexiones. Verificación de conectividad a la red. Utilización de herramientas de diagnóstico. Comprobación del funcionamiento del equipo. Prueba de inicio y sistema operativo. Manipulación de utilidades de diagnóstico y solución de problemas. Monitorización del rendimiento del equipo. Herramientas de análisis de recursos y rendimiento. Utilización de herramientas de monitoreo. Mantenimiento de registros y seguimiento. Documentación de incidencias y problemas. Seguimiento de problemas recurrentes. Mantenimiento preventivo programado. Planificación de actividades de comprobación regular. Identificación de Equipos móviles e informáticos. Importancia de comprobar la operatividad de los equipos móviles e informáticos. Identificación y solución de problemas comunes que pueden surgir en los equipos móviles e informáticos, como lentitud, bloqueos, errores de software y problemas de conexión. Realización de procedimientos para solucionar estos problemas, como reiniciar el enrutador,	equipo informático que se utiliza. Asume la responsabilidad de mantener el equipo en buen estado y cuidarlo adecuadamente. Proactivo al realizar comprobaciones regulares del equipo informático. Comprende la importancia del mantenimiento preventivo para evitar problemas futuros. Muestra persistencia y paciencia al solucionar problemas que puedan surgir en el equipo. Actitud proactiva en la resolución de problemas Valora la asistencia técnica profesional cuando los problemas exceden el conocimiento y habilidades propias. Aprovecha las herramientas y documentación proporcionadas por los fabricantes y desarrolladores de software. Importancia de abordar estos problemas de manera rutinaria para evitar interrupciones en nuestras actividades diarias.
--	---	---

Comprobación de la operatividad. En equipos móviles. Problemas rutinarios de funcionamiento. En equipos móviles. Problemas de conexión a Internet y solución. Solución de problemas con nuevas aplicaciones. Solución de problemas. Tipos tales como asistencia en línea, leer documentación y buscar actualizaciones. Asistencia técnica.	verificar la configuración de red y contactar al proveedor de servicios de Internet. Identificación de los desafíos que pueden surgir al utilizar nuevas aplicaciones, como incompatibilidad, errores de instalación y falta de familiaridad con la interfaz. Identificación de los beneficios de buscar asistencia técnica, como ahorrar tiempo, evitar daños adicionales y obtener soluciones precisas.	Razones para llevar a cabo una comprobación regular de los equipos, como prevenir problemas futuros y garantizar un rendimiento óptimo. Valoración de la importancia de solicitar asistencia técnica. Valoración de la importancia de ponderar cuándo solicitar ayuda profesional. Explicación de cómo una solución conocida puede no ser suficiente para abordar problemas más complejos.
Protección de la salud. Ergonomía. Técnica de Posicionamiento de los Dedos Filas del Teclado Alfanumérico. Consecuencias uso prolongado. Ejercicios reducir fatiga física. Importancia protección de dispositivos electrónicos y la seguridad informática. Objetivos de aplicar medidas básicas de protección y seguridad. Protección de dispositivos electrónicos. Cargadores y baterías (uso correcto). Protección y confidencialidad de los datos. Respaldo regular de información.	Toma medidas para prevenir daños físicos y accidentes. Ergonomía en el uso de dispositivos electrónicos. Colocación de postura Corporal Correcta. Ajuste de la Silla y la Pantalla. Posición de las Muñecas y los Brazos. Descansos y Estiramientos Posición de los Dedos en el Teclado Alfanumérico. Prevención de lesiones relacionadas con el uso prolongado de dispositivos. Utilización de contraseñas seguras y su gestión adecuada. Utilización de cifrado para proteger archivos sensibles. Toma medidas de seguridad informática. Utilización de software antivirus y antispyware actualizado. Manipulación de conexiones seguras (HTTPS) en sitios web.	Desarrolla la conciencia sobre la importancia de mantener una postura corporal correcta. Desarrolla hábitos que favorezcan la correcta colocación de las muñecas y los brazos mientras se trabaja con computadoras y otros dispositivos. Estimula la adopción de hábitos saludables que integren el autocuidado en el uso prolongado de tecnologías. Valora la importancia de cada individuo tiene un papel importante en la protección de la información y la prevención de riesgos.

Políticas de privacidad y manejo seguro de la información personal.	Concientización sobre los riesgos del phishing y el malware.	Conciencia sobre las acciones individuales pueden tener un impacto directo en la seguridad y confidencialidad de los datos.
Navegación segura en Internet.	Realización de protección de la red doméstica con contraseñas seguras.	
Phishing y Malware.	Identificación y prevención de ataques de cibernéticos.	
Ataques cibernéticos.	Manipulación de cifrado de red (WPA2) para asegurar la conexión Wi-Fi.	Adopta medidas para proteger físicamente los dispositivos electrónicos.
Seguridad en redes Wi-Fi.	Desactivación del Wi-Fi público o el uso de VPN en redes abiertas.	Toma conciencia de los posibles riesgos para la salud asociados al uso prolongado de dispositivos electrónicos.
Amenazas y los riesgos comunes.	Utilización de funciones de formato.	
Funciones de Puesta en Marcha del Terminal Informático.	Utilización eficiente de las Teclas de Signos y Puntuación	
Coordinación entre el Teclado Alfanumérico y las Teclas de Signos y Puntuación.	Integración con la Escritura al Tacto y tablas.	Valora la importancia de la privacidad y la confidencialidad de los datos personales.
Escritura al tacto. Método.	Práctica en Párrafos de Dificultad Progresiva.	
	Creación documentos bien estructurados.	Conciencia sobre las diferentes amenazas en línea.
Control de Velocidad y Precisión.	Elaboración de diferentes informes, cartas y memorandos.	
Funciones y características de las aplicaciones de procesadores de textos.	Utilización de plantillas y formatos predefinidos para agilizar la creación de documentos.	Fomenta una mentalidad de aprendizaje continuo y disposición a adquirir nuevas habilidades relacionadas con la manipulación de procesadores de textos.
Herramientas de procesadores de textos.	Aplicación de combinación de correspondencia en procesadores de textos.	
Informes, cartas, correspondencia y memorandos.	Utilización de sistemas de archivos y carpetas para organizar y clasificar documentos digitales.	
Gestión y organización de archivos digitales.	Aplicaciones de autoedición y diseño gráfico.	Toma conciencia de los posibles riesgos para la salud asociados al uso prolongado de dispositivos electrónicos.
Registro de información en entornos profesionales.	Generación de tablas en un procesador de textos.	
	Utilización de estas aplicaciones para crear diseños y presentaciones visuales atractivas, como folletos, presentaciones, tarjetas o infografías.	Estimula una actitud de autonomía y resolución de problemas al utilizar procesadores de textos.
Elementos gráficos en documentos.	Manipulación de herramientas de búsqueda y filtrado.	
Inserción y edición de imágenes e Importar imágenes.	Manipulación de elementos gráficos en procesadores de textos.	
Herramientas de edición de imágenes.	Creación de gráficos y diagramas.	Fomenta una actitud creativa y el desarrollo de habilidades de diseño en
Tablas. Formato.	Protección de documentos.	

Gráficos y diagramas. Personalización de gráficos. Correspondencia. Cartas. Preparación de la fuente de datos. Documentos en otros formatos. Entradas de Blog Hipervínculos en texto. Marcadores y Referencias Cruzadas. Tablas de contenidos. Índices. Tipos.	Creación y publicación de entradas de blogs. Creación de hipervínculos. Utilización y creación de Marcadores y Referencias Cruzadas. Creación y Edición de Tablas de Contenidos. Creación y modificación índices en documentos extensos. Adiciona fuentes y compilación de bibliografías.	la manipulación de procesadores de textos. Promueve una actitud de organización y Valora la capacidad de utilizar títulos, subtítulos, párrafos y otros elementos de formato para facilitar la lectura y comprensión del contenido. Estimula la actitud de colaboración y trabajo en equipo en la manipulación de procesadores de textos. Valora la importancia de cada individuo tiene un papel importante en la protección de la información y la prevención de riesgos. Conciencia sobre las acciones individuales pueden tener un impacto directo en la seguridad y confidencialidad de los datos. Adopta medidas para proteger físicamente los dispositivos electrónicos. Valora la importancia de la privacidad y la confidencialidad de los datos personales. Conciencia sobre las diferentes amenazas en línea.
---	---	---

Entorno de Excel Métodos de desplazamiento y selección de celdas. Edición y formato de textos y celdas. Personalización de hojas de cálculo en un libro. Fórmulas y funciones. Operadores. Tipos. Cálculos dinámicos. Funciones de conteo y frecuencia para analizar datos. Gráficos. Tipos. Impresión. Funciones estadístico de datos.	Organización de datos en una hoja de cálculo. Creación de tablas para almacenar información estructurada. Utilización de filtros y ordenamiento para analizar datos de manera eficiente. Tratamiento aritmético-lógico de datos. Utilización de fórmulas para realizar operaciones matemáticas. Aplicación de operadores aritméticos y lógicos en las fórmulas. Creación de fórmulas con referencias a celdas para realizar cálculos dinámicos. Utilización de funciones condicionales para aplicar lógica en las operaciones. Realización de cálculo de medidas estadísticas. Utilización de funciones de conteo y frecuencia para analizar datos. Realización de Presentación de datos en gráficos. Personalización de gráficos mediante la modificación de ejes, leyendas y estilos.	Importancia de la precisión al ingresar datos. Presta atención a los detalles y se asegura de utilizar las fórmulas y funciones correctas. Realiza pruebas y verifica los resultados para garantizar la exactitud de los cálculos. Compromiso con la calidad y la precisión en todas las tareas relacionadas con las hojas de cálculo. Comprende la importancia de organizar los datos de manera clara y estructurada. Facilita la localización y manipulación de los datos de una forma ordenada y organizada.
Claves para una Presentación Eficaz Propósito de la Presentación Importancia de una Presentación Eficaz Diseño Visual Coherente Herramientas de presentación Objetos. Tipos. Texto Imágenes y Gráficos. Tablas y Datos.	Selección de Aplicaciones Informáticas. Creación de una Estructura Lógica. Elección de la Herramienta de Presentación. Diseño y Estructura de la Presentación. Integración de Objetos de Distinta Naturaleza. Elaboración de diagramas y organigramas. Utilización de Multimedia. Incorporación de audio. Incorporación de videos y animaciones. Integración de Archivos Multimedia Externos.	Compromiso con la Calidad. Cultiva la puntualidad y el respeto de los plazos establecidos para garantizar que la presentación se entregue a tiempo, reflejando un alto nivel de profesionalismo. Mantiene una actitud abierta hacia la tecnología y la capacitación constante en el uso de programas de presentación gráfica, demostrando disposición

Elementos Interactivos. Diagramas y Organigramas. Audio Multimedia Vídeos y Animaciones Tiempo de Duración de la Presentación Normas de Estilo y Formato Directrices de la Audiencia	Cumplimiento de Parámetros Establecidos	para adaptarse a nuevas herramientas y procedimientos. Valora la colaboración y trabajar en equipo de manera efectiva, aprovechando las fortalezas de los demás para mejorar la calidad de la presentación. Fomenta la creatividad y buscar enfoques originales para la presentación, lo que puede diferenciarla y hacerla más atractiva para la audiencia. Mantiene una actitud de aprendizaje constante, buscando oportunidades para mejorar y perfeccionar las habilidades en la creación de presentaciones. Mantiene una ética sólida en la presentación de información y respeta la confidencialidad de los datos, lo que contribuye a la integridad y la confianza de la entidad. Creatividad y Flexibilidad en la Animación. Apertura a la Retroalimentación. Responsabilidad y Cuidado en el Almacenamiento.
--	--	--

Tipos de herramientas digitales de comunicación. Correo electrónico. Redes sociales. Tipos y su aplicación en la comunicación personal y profesional. Mensajería. Normas de comportamiento y etiqueta digital. Privacidad y confidencialidad de la información compartida. Comunicación efectiva en entornos digitales. Estructura y formato de los mensajes digitales. Gestión de la comunicación digital. Situaciones de comunicaciones conflictivas o desafiantes de manera diplomática y efectiva. Comunicación colaborativa en plataformas y herramientas específicas. Plataformas. Tipos.	Utilización de la plataforma de correo electrónico para enviar y recibir mensajes de manera formal y profesional. Utilización de aplicaciones de mensajería instantánea para la comunicación rápida y directa. Manipulación de la estructura y formato en los mensajes digitales. Organización y priorización de los mensajes recibidos en el correo electrónico y otras aplicaciones de comunicación. Utilización de las herramientas de gestión de la bandeja de entrada y etiquetado para mantener la comunicación organizada. Manipulación de las plataformas de colaboración en línea para trabajar de manera efectiva en equipos y proyectos. Colaboración en tiempo real a través de aplicaciones y herramientas de videoconferencia. Prácticas de seguridad en el uso de correo electrónico y redes sociales. Utilización de herramientas de seguridad para navegadores web.	Respeto de las normas de etiqueta y protocolo en las interacciones en línea. Adopción de prácticas de escucha activa y empatía en las interacciones en línea. Apertura y disposición para aprender y adaptarse a nuevas herramientas y tecnologías de comunicación digital. Respeto hacia los demás participantes en las interacciones en línea, manteniendo un tono cuidadoso y cortés en los mensajes y comentarios. Empatía y capacidad para escuchar activamente a los demás, comprendiendo sus perspectivas y respondiendo de manera considerada. Conciencia de la privacidad y confidencialidad de la información compartida en las plataformas digitales, respetando los límites y protegiendo la información personal. Responsabilidad en el uso de las herramientas digitales de comunicación, evitando la difusión de información falsa, el acoso o cualquier forma
---	---	--

		de comportamiento inapropiado.
Herramientas colaborativas en la nube. Funciones y características de diferentes herramientas colaborativas. Ventajas. Comparación de herramientas colaborativas según su funcionalidad y accesibilidad. Procedimientos para la creación, edición y gestión de documentos en la nube. Estrategias de organización y permisos de acceso en documentos compartidos. Problemas comunes en la gestión de documentos en la nube y soluciones técnicas.	Identificación y seleccionar herramientas colaborativas adecuadas para la creación y gestión de documentos en la nube. Explicación las funciones principales de las herramientas colaborativas y su impacto en la productividad. Utilización de herramientas colaborativas para la creación, edición y gestión de documentos en la nube. Gestiona documentos en entornos colaborativos aplicando control de versiones y permisos de acceso. Configuración de permisos y roles para colaboradores. Resolución de Conflictos partiendo del historial de versiones y así solucionar inconvenientes de edición. Identificación de las herramientas de trabajo para el procesamiento y almacenamiento de la información, elaboración de multimediales, creación de formularios y hojas de cálculo en la nube. Interpreta la usabilidad de las herramientas de trabajo colaborativo para el procesamiento de la información, elaboración de multimediales, creación de formularios y hojas de cálculo en la nube. Utilización de componentes en software para entorno web en el procesamiento de la información, elaboración de multimediales, creación de formularios y hojas de cálculo	Demuestra interés por el uso de tecnologías digitales en entornos colaborativos. Valora la importancia del trabajo en equipo y la comunicación efectiva en entornos digitales. Muestra apertura al aprendizaje y adaptación a nuevas tecnologías. Actúa con responsabilidad en la organización y administración de documentos digitales. Fomenta la cooperación y el respeto en el uso compartido de documentos digitales. Actúa con iniciativa y autonomía para solucionar problemas digitales de manera eficiente.

Estrategias Metodológicas

- Detección de conocimientos, capacidades y competencias en relación con las herramientas de programas aplicados al sistema operativo, manejador de palabras, hojas electrónicas y de presentaciones.
- Detección de conocimiento relacionado con el mantenimiento preventivo y la seguridad informática.
- Realización de prácticas tanto individual como en grupos reducidos, sobre la manipulación del sistema operativo, manejador de palabras, hojas electrónicas y de presentaciones.
- Retroalimentación positiva en cada sección de clase.
- Realización de proyecto en el laboratorio de informática, en donde presente reportes que cumplan con los requerimientos de información de una organización.
- Utilización de recursos en línea, como tutoriales en video o sitios web educativos, para complementar las lecciones.
- Reflexión crítica sobre el propio aprendizaje, motivando a los estudiantes a analizar sus logros y desafíos.

MÓDULO: FORMACIÓN Y ORIENTACIÓN LABORAL

Nivel: 3

Código: MFC005_3

Duración: 78 horas/año (2h/sem)

Resultados de Aprendizaje	Criterios de Evaluación
RA1: Procesar datos e informaciones para llegar a conclusiones lógicas y tomar decisiones, abordando la realidad desde distintas perspectivas y discriminando los medios para lograr las metas.	CE1.1 Comparar y clasificar datos, informaciones, y objetos, mediante la observación, identificando y jerarquizando sus partes en la realización de un proceso o situación. CE1.2 Abordar situaciones, aportando ideas para adaptarse al cambio. CE1.3 Aplicar los criterios técnicos en la búsqueda de resultados tan precisos como las circunstancias y la situación lo permitan.
RA2: Identificar problemas definidos de complejidad intermedia y abordar su solución en la realización de tareas rutinarias y no rutinarias.	CE2.1 Identificar la existencia de un problema de cierta complejidad, comprendiendo su naturaleza y alcance, y definiéndolo de forma precisa. CE2.2 Realizar observaciones sistemáticas de un hecho o problema, analizando las variables que le afectan y selecciona y utiliza diferentes fuentes de información, para comprender la situación problemática y la toma de decisiones sobre su resolución. CE2.3 Utilizar las técnicas para las diversas resoluciones de un problema vinculado a su entorno, seleccionando la más adecuada e implementando las acciones que permitan obtener el producto o servicio de acuerdo con las especificaciones establecidas. CE2.4 Valorar la implementación de nuevas estrategias que permitan la solución al problema.

RA3: Actuar en cumplimiento a las normas de seguridad e higiene y de protección ambiental, autocontrolándose en situaciones de estrés, para la prevención permanente de riesgos laborales.	CE3.1 Respetar las normas y los protocolos de seguridad y salud en el trabajo, utilizando el equipo de protección personal para la prevención de riesgos laborales. CE3.2 Actuar con eficacia frente a situaciones de presión controlando su conducta. CE3.3 Aplicar las medidas básicas de prevención, siguiendo procedimientos definidos. CE3.4 Mantener bajo control consciente las emociones, respuestas o impulsos, mostrando autoestima y empatía en las relaciones interpersonales. CE3.5 Asumir las responsabilidades en actividades o estudio en las que es autónomo en su realización, en cuanto a medios, equipos y procedimientos, pero puede ser objeto de supervisión en el seno de una organización.
RA4: Actuar de acuerdo con los principios éticos, tratando con respeto a las personas, buscando el bien de sus conciudadanos y participando de la actividad social y cívica.	CE4.1 Manejar los principios éticos tratando con respeto a las personas, sin hacer distinción de género, clase social, etnias u otras. CE4.2 Actuar con responsabilidad y respeto a la dignidad humana, valorando su contribución al desarrollo socioeconómico y a un mayor bienestar social de toda la población. CE4.3 Mostrar solidaridad e interés por resolver situaciones relacionadas con los derechos y deberes en una sociedad democrática surgidos en su entorno o en su comunidad.
RA5: Adquirir nuevas habilidades y mejorar las existentes de forma permanente en el tiempo, asumiendo cambio en el desempeño de su actividad y mostrando motivación al aprendizaje, mediante estrategias de información y formación.	CE5.1 Adoptar una conducta sin resistencia, perfeccionando sus conocimientos y habilidades. CE5.2. Mostrar interés y disposición en aprender nuevos conocimientos y habilidades, identificando puntos débiles u oportunidades de mejora y mostrándose flexible en la búsqueda de soluciones. CE5.3 Mostrar motivación intrínseca por aprender a superar sus dificultades logrando nuevos aprendizajes para desarrollar sus actividades y mejorar su situación laboral. CE5.4 Usar estrategias de aprendizaje de forma autónoma, utilizando técnicas de búsqueda de información, para conseguir adaptarse a los cambios en su vida y una mejor organización y eficacia en las tareas desempeñadas.

Contenidos		
Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales
Datos e informaciones para llegar a conclusiones lógicas y tomar decisiones: - Estudia, compara, y clasifica datos informaciones y objetos, mediante la observación, identificando y jerarquizando sus partes en la realización. - Tareas no rutinarias para adaptarse al cambio en situaciones de complejidad intermedia. - Criterios técnicos en la búsqueda de resultados tan precisos como las circunstancias y la situación lo permitan. - Búsqueda de resultados	Observación del problema desde diversos puntos de vista. Utilización de diferentes fuentes de información para la toma de decisión. Aplicación de técnicas para las diversas soluciones de resolución de un problema. Verificación de documento y comunicación de los resultados obtenidos en la implementación de la solución de un problema.	Actitud participativa en la resolución de conflictos que se puedan generar en los equipos de trabajo. Respeto hacia las normas del trabajo. Interés por la aplicación de las normas laborales relacionada con la actividad profesional. Rechazo de prácticas poco éticas e ilegales en la contratación de trabajadores o trabajadoras, especialmente en los colectivos más desprotegidos. Reconocimiento del papel de la Seguridad Social en la mejora de la calidad de vida de los trabajadores y la ciudadanía. Valoración de la prevención en salud e higiene en el trabajo. Valoración de la cultura preventiva en todas las fases de la actividad. Interés en la adopción de medidas de prevención. Compromiso con la higiene y la seguridad.
Problemas vinculados al entorno profesional: - Fuentes de información. - Situación problemática y la toma de decisiones sobre su resolución. - Técnicas utilizadas en la resolución de un problema vinculado a su entorno profesional.	Observación del problema desde diversos puntos de vista y utilizando diferentes fuentes de información organizados para la toma de decisión. Interpretación del enunciado de problemas, naturaleza y alcance, definiéndolo de forma precisa. Aplicación de técnicas para las diversas soluciones de resolución de un problema. Verificación de documento y comunicación de los resultados obtenidos en la implementación de la solución de un problema.	
Normas de seguridad e higiene y de protección ambiental, autocontrolándose en situaciones de estrés, para la prevención permanente de riesgos en el ámbito del trabajo o estudio: - Normas protocolos de seguridad y salud.	Identificación de las normas y los protocolos de seguridad y salud. Utilización del equipo de protección personal para la prevención de riesgos. Maneja con eficacia situaciones de presión controlando su conducta. Aplicación de las medidas básicas de prevención, reducción y eliminación de la contaminación y	

- Conducta frente a situaciones de presión en el ámbito de trabajo. - Medidas de prevención	otras formas de degradación ambiental en su ámbito o estudio.	Valoración de la comunicación como factor clave en el trabajo en equipo. Respeto hacia las normas y reglamentos del trabajo. Responsabilidad respecto a sus funciones y a las normas. Compromiso con la higiene y la seguridad.
Actividad de trabajo enfocado al logro de los resultados: - Toma de decisiones. - Relaciones interpersonales. - Responsabilidades.	Utilización de estrategias para manejo de sus acciones, toma de decisiones y resultados y metas personales que se ha marcado. Aplicación de técnicas de control en las relaciones interpersonales.	
Principios éticos de la profesión, tratando con respeto a las personas, buscando el bien de sus conciudadanos y participando de la actividad social y cívica: - Principios éticos de la profesión. - Situaciones relacionadas con los derechos y deberes surgidos en su entorno profesional o en su comunidad.	Empleo en sus conductas los principios éticos de la profesión tratando con respeto a las personas, sin hacer distinción de género, clase social, etnias. Demostración de solidaridad e interés por resolver situaciones relacionadas con los derechos y deberes surgidos en su entorno profesional o en su comunidad.	
Habilidades y mejora en el desempeño, mediante estrategias de información y formación: - Oportunidades de mejora y búsqueda de soluciones. - Técnicas de búsqueda de información, para conseguir adaptarse a los cambios en el trabajo o estudio	Adaptación de conducta de acuerdo con los cambios, sin resistencia a los mismos, perfeccionando sus conocimientos y habilidades. Motivación y valoración intrínseca por aprender a superar sus dificultades logrando nuevos aprendizajes. Uso de estrategias de aprendizaje de forma autónoma, utilizando técnicas de búsqueda de información, para conseguir adaptarse a los cambios o estudio.	

Estrategias Metodológicas:

- Detección de conocimientos previos y actividades de motivación al aprendizaje relacionadas con las competencias que el joven pueda presentar en el tema de formación y orientación laboral.
- Transmisión de conocimientos a través de socialización, debates, actividades de descubrimientos.
- Resolución de ejercicios y problemas donde se ponga en práctica los conocimientos adquiridos para la resolución de situaciones, como serían el recibir y transmitir instrucciones, trabajo en equipo entre otras.
- Utilización de material audiovisual con la asistencia del computador donde se exponga al estudiante a través de videos, presentaciones, internet, plataformas, entre otras, las diferentes técnicas relacionadas a la búsqueda de información.

- Resolución de problemas a través de una situación planteada por el profesor los estudiantes apliquen de forma ordenada y coordinada las fases que implican la resolución de dicha situación.
- Realización de un proyecto donde el estudiante pueda resolver un problema o aborda una tarea mediante la planificación, diseño y realización de una serie de actividades.
- Aprendizaje individual y cooperativo donde el estudiante pone de manifiesto las competencias blandas (habilidades sociales).
- Aprendizaje mediante evaluación donde se pone de manifiesto lo aprendido en el transcurso del módulo.

MÓDULO: EMPRENDIMIENTO

Nivel: 3

Código: MFC006_3

Duración: 78 horas/año (2h/sem))

Resultados de Aprendizaje	Criterios de Evaluación
RA1: Comprender los principios básicos, las características del emprendimiento y su importancia en el desarrollo personal y comunitario, para fomentar el espíritu emprendedor, acorde a las necesidades del mercado laboral y el desarrollo económico.	CE1.1 Explicar los conceptos clave del emprendimiento, como emprendedor, innovación, emprender y oportunidad de negocio. Identifica correctamente las características y habilidades esenciales de un emprendedor exitoso. Tomar como ejemplos emprendedores exitosos en su comunidad. CE1.2 Reflexionar sobre los beneficios de la cultura del emprendimiento para el desarrollo personal y social, mediante un breve escrito o una discusión grupal. CE1.3 Describir diferentes tipos de emprendimiento (social, tecnológico, comercial) y proporciona ejemplos. CE1.4 Proponer ideas de emprendimiento, creativas y contextualizadas que respondan a necesidades o problemas de su entorno. CE1.5 Identificar los factores necesarios para desarrollar una actividad empresarial. CE1.6 Explicar las principales habilidades humanas, sociales, técnicas y directivas que debe tener el perfil del emprendedor. CE1.7 Reflexionar sobre la importancia de la iniciativa, la creatividad y la buena actitud en el desempeño laboral y empresarial. CE1.8 Explicar las variables que caracterizan un exitoso. CE1.9 A partir de un supuesto práctico, en el que se necesita representar un plan de vida en diferentes ámbitos de la vida productiva, el estudiante deberá: - Identificar cualidades y habilidades emprendedoras que posee. - Relacionar las ventajas y desventajas de ser empleado y ser empresario. - Trazar un plan de vida, indicando metas a corto y mediano plazo en los aspectos: personal, profesional, laboral y familiar. - Comprender las perspectivas futuras de la micro y pequeña empresa.

RA2: Aplicar técnicas de observación de mercado para identificar oportunidades de negocio viables en diferentes sectores económicos, tomando en cuenta valores éticos.	CE2.1 Identificar correctamente los segmentos de mercado relevantes para un negocio. CE2.2 Explicar cómo surgen las ideas de negocio. CE2.3 Explicar la diferencia entre ideas y oportunidades de negocio. CE2.4 Identificar ideas innovadoras de pequeño negocio en el entorno profesional y socio productivo. CE2.5 Indicar técnicas para la selección de ideas de negocio. CE2.6 Explicar la responsabilidad social de la empresa y su importancia como estrategia de negocio. CE2.7 En un supuesto práctico, donde se implementa una idea viable de negocio, el estudiante deberá: - Aplicar técnicas para seleccionar la idea del negocio. - Definir la viabilidad de la idea. - Detallar las características de la idea del negocio, actividad económica, producto o servicio, objetivos, valores, visión y misión. - conocer información básica de mercado: el producto o servicio, precio, promoción, plaza, clientes, competencia, proveedores, entorno. - Reconocer instituciones que apoyan el desarrollo de emprendimientos. - Clasificar los recursos básicos de inversión inicial que se entiendan necesarios para la implantación de la idea, así como las fuentes de financiamiento más convenientes, a partir de los cálculos e información disponible. - Ordenar la información y presentar un informe que destaque al menos tres oportunidades de negocio viables basadas en el análisis realizado, mediante el uso de aplicaciones informáticas.
RA3: Implementar estrategias de marketing para promocionar los productos o servicios del emprendimiento que planeas, tomando en cuenta herramientas digitales disponibles.	CE3.1 Explicar los fundamentos del marketing. CE3.2 Reconocer la importancia de la estrategia de marketing. CE3.3 Relacionar los elementos del mercado. CE3.4 Conocer la estructura del plan de marketing. CE3.5 Preparar una campaña de marketing orientada al ámbito digital, utilizando al menos dos plataformas relevantes en la actualidad. CE3.6 Organizar la información y presenta un informe final utilizando el formato de plan de Marketing. CE3.7 En un caso práctico en el que se necesita precisar la estrategia de comercialización del pequeño negocio o microempresa, el estudiante deberá: - Elegir la estructura del plan de marketing. - Definir objetivos, misión y visión del plan. - Describir de manera detallada el producto o servicio a comercializar. - Identificar los posibles clientes a quien va dirigido el producto y/o servicio. - Identificar los proveedores. - Indagar sobre los competidores, sus fortalezas y debilidades. - Expresar las ventajas competitivas, fortalezas y debilidades del pequeño negocio.

	- Establecer estrategias de marketing para: - Presentación el producto y/o servicio ofertado. - Fijación de precios. - Fidelización de clientes. - Comunicación que especifique los canales de distribución del producto y/o servicio (cómo, cuándo, en qué tiempo y condiciones). - Organizar la información y reserva para el plan de la empresa.
RA4: Utilizar el uso de metodologías ágiles en la planificación y ejecución de proyectos de emprendimiento, acordes con los objetivos planteados.	CE4.1 Explicar las diferentes metodologías para la planificación de proyectos de emprendimiento. CE4.2 Seleccionar y aplicar adecuadamente una metodología ágil en su caso práctico de emprendimiento. CE4.3 Documentar el progreso del proyecto en sprints o fases, con tareas claramente asignadas y nivel de cumplimiento. CE4.4 Asociar los resultados del proyecto con los objetivos iniciales y propone mejoras para futuras interacciones. CE4.4 En un supuesto práctico debidamente orientado a la planificación de un emprendimiento: - Determinar la metodología de planificación a utilizar. - Representar la estructura de la planeación paso a paso. - Especificar el nivel de logro en cada acción y etapas del proyecto. - Cumplir con la documentación de los procesos realizados y presentar mediante socialización, de manera innovadora, haciendo uso de herramientas tecnológicas.
RA5: Utilizar herramientas administrativas y financieras básicas para realizar proyecciones de inversión inicial, ingresos, gastos y ganancias del pequeño negocio, tomando en cuenta las obligaciones laborales, contables y fiscales, conforme a la legislación vigente de la Rep. Dom.	CE5.1 Identificar las obligaciones laborales, contables y fiscales aplicables a un pequeño negocio o microempresa. CE5.2 Comprender la legislación mercantil que regula la información contable y las operaciones mercantiles en la Rep. Dom. CE5.3 Explicar los conceptos básicos, importancia de la contabilidad y elementos del patrimonio. CE5.4 Precisar las diferencias entre inversión, gasto y pago, y entre ingreso y cobro. CE5.5 Identificar las fuentes y formas más habituales de financiamiento. CE5.6 Calcular correctamente las proyecciones de inversión inicial, ingresos, costos y beneficios para un negocio. CE5.7 Utilizar herramientas tecnológicas para la gestión financiera, como hojas de cálculo, plantillas o software especializado de manera adecuada para registrar las proyecciones. CE5.8 Justificar las estimaciones realizadas con datos realistas y pertinentes. CE5.9 En un supuesto práctico en el que se pretende definir el proceso de gestión administrativa y las proyecciones financieras de un emprendimiento: - Preparar un archivo documental y guarda todo documento (entradas y salidas), aplicando técnicas de archivo y organización de documentos. - Decidir el medio de pago que se va a utilizar, según la legislación vigente.

	- Identificar las fuentes de financiamiento convenientes para un emprendimiento. - Aplicar los procedimientos para tramitar la solicitud de un préstamo. - Identificar el proceso de gestión para el registro de altas y bajas laborales de empleados(as) en la Tesorería de la Seguridad Social y en el Ministerio de Trabajo. - Identificar las necesidades básicas de pre-inversión e inversión inicial de operaciones, especificando las fuentes de financiamiento. - Establecer la composición del patrimonio inicial. - Determinar el costo de producción. - Preparar el presupuesto especificando el flujo de ingresos y gastos mensuales, ventas, beneficios o resultados y balance general. - Organizar la documentación para incluir en el plan de empresa.
RA6: Seleccionar modelo de negocio adecuado para preparar propuesta de valor que responda a necesidades específicas del mercado.	CE6.1 Explicar conceptos básicos y los diferentes tipos de modelos de negocio existentes y sus características fundamentales. CE6.2 Seleccionar el modelo de negocio más apropiado para su contexto formativo y lo describe detalladamente. CE6.3 Definir una propuesta de valor clara y alineada con el modelo de negocio seleccionado. CE6.4 Presentar un canvas de modelo de negocio que integre la propuesta de valor y otros elementos clave como público objetivo, clientes potenciales, canales, presupuestos y flujos de ingresos. CE6.5 Identificar correctamente las necesidades y problemas específicos del mercado objetivo. CE6.6 En un supuesto práctico en el que se requiere reconocer las necesidades de un segmento de mercado definido a través de una simple búsqueda de información: - Comparar la semejanza entre las características del modelo de negocio y las necesidades del mercado identificadas. - Seleccionar el modelo de negocio que resulte más adecuado, justificando la decisión. - Definir una propuesta de valor clara y alineada con el modelo de negocio seleccionado, basada en las herramientas del Canvas de Modelo de Negocio. - Aplicar el Canvas de Modelo de Negocio para estructurar una idea emprendedora. - Completar el canvas de manera simulada, considerando las necesidades del cliente y la viabilidad del modelo seleccionado. - Incorporar elementos del análisis de mercado para sustentar la selección del modelo de negocio. - Presentar un informe breve donde relacione los datos obtenidos del mercado con el modelo de negocio seleccionado. - Reflexionar sobre la viabilidad y sostenibilidad del modelo de negocio seleccionado, en función de los recursos disponibles y tu capacidad para llevarlo a cabo.

	- Realizar un ejercicio de simulación en el que muestres la viabilidad del modelo de negocio seleccionado, considerando un presupuesto estimado y los recursos que tienes disponibles.
RA7: Producir prototipo del producto o servicio que ha seleccionado para el emprendimiento, asegurándose de que represente soluciones innovadoras para el problema identificado.	CE7.1 Explicar conceptos básicos sobre prototipos, necesidad, soluciones innovadoras. CE7.2 Explicar claramente cómo el prototipo resuelve el problema identificado para su proyecto emprendedor y se ajusta a las necesidades del mercado objetivo. CE7.3 Seleccionar materiales y recursos adecuados para crear el prototipo, considerando sostenibilidad y accesibilidad y justifica la elección. CE7.4 Originar el prototipo funcional o conceptual del producto o servicio que va a ofertar, utilizando herramientas y materiales apropiados (digitales o físicos). CE7.5 Recoger retroalimentación de posibles usuarios o clientes para fin de establecer posibles mejoras al prototipo y se muestra receptivo a las recomendaciones. CE7.6 Realizar presentación del prototipo funcional (por ejemplo: un objeto, una maqueta, boceto o diseño en software) y explica su funcionalidad, mostrando cómo se resuelve el problema identificado. CE7.7 En un supuesto práctico en el entorno escolar, los estudiantes han retroalimentación del prototipo presentado: - Utilizar el trabajo en equipo para valorar las observaciones y tomar las decisiones de lugar. - Valorar, de manera objetiva la aplicación de los ajustes de lugar. - Realizar los ajustes, si aplica. - Si no aplica hacer ajustes, justificar la decisión por escrito mediante socialización con el equipo de trabajo. - Si han realizado ajustes, presentar el prototipo nuevamente y explicar los cambios realizados justificando con la mejora de la funcionalidad.
RA8: Precisar los procedimientos para la constitución legal del emprendimiento, conforme a la legislación vigente en la Rep. Dom.	CE8.1 Definir las distintas formas de incursionar en la actividad empresarial. CE8.2 Relacionar las diferentes formas jurídicas de la empresa; e identifica, en cada caso, el grado de responsabilidad, ventajas, desventajas y los requisitos legales para su constitución. CE8.3 Puntualizar los trámites exigidos por la legislación vigente en la Rep. Dom. para la constitución y establecimiento de un pequeño negocio o microempresa, especificando los documentos requeridos, los organismos en los que se tramitan, el costo, la forma y el plazo requeridos. CE8.4 A partir de un supuesto práctico en el que se requiere la constitución legal del pequeño negocio o microempresa de acuerdo con la legislación vigente en al Rep. Dom.: - Describir la actividad económica y objetivos del emprendimiento. - Decidir el nombre comercial y la forma jurídica conforme a la naturaleza del negocio y objetivos. - Identifica las vías de asesoría externa existente. - Determinar la imagen corporativa.

	- Redactar correctamente los documentos constitutivos requeridos: estatutos, acta de asamblea, determinación de aportes, lista de suscriptores, etc. - Esquematizar detalladamente el proceso de trámites legales para la constitución, especificando costo, duración de cada uno e institución responsable. - Establecer las obligaciones contables, fiscales, detallando la información requerida, la vía, el plazo y las instituciones competentes para formalizarlo. - Realizar la documentación de los procesos realizados e incluir en plan de empresa. - Describir la política de responsabilidad social y cuidado del medioambiente a utilizar.
RA9: Presentar el proyecto en una feria organizada por el centro educativo, utilizando prototipos o medios tecnológicos de manera eficaz, evidenciando las competencias técnicas y habilidades adquiridas durante el proceso de aprendizaje.	CE7.1 Formalizar el documento memoria del proyecto. CE7.2 Preparar una presentación de este en una feria en el centro educativo, distrito o regional educativa, con el uso de medios tecnológicos. CE7.3 Exponer el proyecto en la feria, preparando un stand adecuado al mismo, donde se presenta el prototipo, destacando los objetivos del proyecto, justificando la elección de las diferentes propuestas de acción contenidas en el mismo. CE7.4 Utilizar un estilo de comunicación adecuado en la exposición, haciendo que esta sea organizada, breve, clara, amena y eficaz. CE7.5 Realiza la defensa adecuada del proyecto durante la exposición. CE7.6 Responder razonadamente las preguntas relativas proyecto, planteadas por el equipo evaluador o por personas, ejecutivos del MINERD o empresarios que asisten al evento.

Contenidos		
Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales
Conceptos básicos de emprendimiento. Ventajas y desventajas. Principios básicos del emprendimiento. Factores estimulantes del espíritu emprendedor. Tipos de emprendimiento (social, empresarial, tecnológico, cultural, etc.). Innovación y Emprendimiento. Importancia del emprendimiento en el desarrollo personal y comunitario. Rol de los emprendimientos en el crecimiento económico y la generación de empleos.	Identificación de características personales necesarias para el emprendimiento. (autodiagnóstico de habilidades y actitudes emprendedoras). Relación de habilidades personales y de los factores clave para el éxito de un emprendimiento. Relación entre la cultura emprendedora y empleo. Identificación de factores estimulantes del espíritu emprendedor. Reflexión sobre el alcance personal, familiar y social de los emprendimientos.	Valoración del emprendimiento como motor de desarrollo personal y comunitario. Compromiso ético y social en las iniciativas de emprendimiento. Resiliencia al fracaso y los retos. Responsabilidad en la toma de decisiones. Actitud para la iniciativa, creatividad e innovación.

Factores clave en el éxito de un emprendimiento. Cultura emprendedora. Cultura emprendedora y empleo. El emprendedor. Características. Cualidades. Perspectivas futuras del emprendimiento y el mercado laboral. Tendencias del mercado y necesidades emergentes. Elementos de un ecosistema emprendedor (incubadoras, redes de apoyo, financiamiento, etc.).	Articulación del efecto de las perspectivas futuras de los emprendimientos en la Rep. Dom. Definición del plan de vida. Reflexión sobre los principales aportes de la innovación en la actividad del sector relacionado al que pertenece la familia profesional del título que estás cursando: materiales, tecnología, organización de procesos, eficiencia, calidad, entre otros. Elaboración de mapas de oportunidades de emprendimiento.	Curiosidad e iniciativa para investigar el entorno y detectar oportunidades. Respeto y empatía hacia las necesidades de los consumidores. Compromiso con la mejora del entorno mediante soluciones éticas sostenibles. Colaboración en actividades de observación y análisis en grupo.
Observación de mercado. Definición y finalidad. Tipos: directa, participante, estructurada, no estructurada. La idea de negocio. Fuentes de donde surgen. Características de una buena idea de negocio. Ideas de negocio en el ámbito del perfil profesional que estás cursando. Ideas de negocio en el ámbito del entorno social y familiar. Técnicas para la selección de ideas de negocio. Oportunidades de negocio. Fuentes de donde surgen. Criterios de selección. Técnicas para identificar oportunidades de negocio. Tendencias del mercado. Necesidades no satisfechas. Benchmarking: tipos y etapas. Benchmarking básico. El mercado. Segmentación. Análisis de viabilidad de la idea. Criterios. Importancia. Factibilidad técnica, económica y social.	Aplicación de herramientas para la observación de mercado. Identificación de patrones de comportamiento del consumidor a partir de la observación. Registro y análisis de datos obtenidos. Aplicación de herramientas para la determinación de ideas de negocio basadas en necesidades reales detectadas. Selección de la idea de negocio más adecuada al grupo, tomando en cuenta la actividad económica asociada a la familia profesional del título que cursa y el ámbito local. Identificación de fortalezas, debilidades, amenazas y oportunidades de la idea seleccionada. Realización de ejercicios de innovación sobre la idea seleccionada. Determinación de la viabilidad de la idea de negocio, mediante criterios éticos y de sostenibilidad (selección de fuentes de información, identificación del formato para la	Disposición a la sociabilidad y al trabajo en equipo. Respeto a sus compañeros, a la ética en el manejo de información, normativas y procedimientos. Pensamiento analítico y crítico en la interpretación de los datos obtenidos. Creatividad e innovación. Organización y orden en el manejo de documentación y procesos.

Valor agregado y diferenciación. La ética en los negocios. Principios básicos. Análisis FODA. Importancia. La empresa El entorno Concepto jurídico y económico Tipos. Clasificación. Áreas funcionales. Sectores económicos: Primario, secundario, terciario (y ejemplos de cada uno). Buenas prácticas empresariales y su impacto en la sociedad. El plan de empresa Importancia. Aspectos relevantes. Recomendaciones básicas para escribir y presentar un buen plan de empresa.	recolección de datos, definición del esquema para el estudio) Elaboración de un informe de la realidad encontrada sobre la idea de negocio y su viabilidad. Identificación de instituciones que apoyan el desarrollo de emprendimientos en Rep. Dom. Identificación de los recursos básicos de inversión inicial necesarios para la implantación de la idea, así como las fuentes de financiamiento que considera más convenientes. Presentación del plan de viabilidad utilizando herramientas ofimáticas. Diseño del formato para el plan de empresa. Definición del modelo de negocio a desarrollar, partiendo de las conclusiones del estudio de mercado. Inicio de la redacción del plan de empresa, definiendo los datos generales de la idea: actividad económica, antecedentes, misión, visión, objetivos, valores y la presentación del equipo emprendedor que sustenta la idea.	
El marketing. Objetivos Importancia. Estrategia de marketing. Promoción Publicidad Ventas Diferencia entre promoción, publicidad y ventas. Estrategias de marketing: El mercado La competencia. Las 4 P del marketing: producto, precio, plaza y promoción. Tipos de marketing.	Diseño de una estrategia básica de marketing para el producto o servicio que planea. Identificación del público objetivo y redactar el mensaje promocional. Determinación y aplicación de las estrategias de comercialización del pequeño negocio o microempresa: Creación de contenido visual atractivo usando herramientas digitales modernas. Elaboración de publicaciones o campañas en redes sociales con	Creatividad. Responsabilidad en el uso de herramientas digitales y redes sociales. Ética comunicacional, evitando publicidad engañosa. Iniciativa y proactividad. Trabajo colaborativo. Empatía con el público objetivo. Respeto por la igualdad de género y la inclusión. Orientado a resultados. Valoración de la responsabilidad social y la ética empresarial.

Marketing tradicional vs. marketing digital. Segmentación y público objetivo: Público meta y cómo identificarlo. Perfil de cliente ideal Herramientas digitales de marketing: Redes sociales (Facebook, Instagram, TikTok). WhatsApp Business. Canvas (diseño de contenido visual). Herramientas para encuestas (Google Forms, SurveyMonkey). Plataformas gratuitas para páginas web y catálogos (Wix, Google Sites, Linktree). Indicadores básicos de impacto digital: Alcance, impresiones, engagement, clics. Plan de marketing: Importancia Fases Elementos.	finés promocionales del producto o servicio. Uso de herramientas digitales para difundir un producto o servicio (ej. catálogo digital por correo masivo, historia de Instagram, <i>flyer</i> digital). Medición del alcance y efectividad de una acción promocional básica. Diseño del esquema del estudio de mercado. Definición de los elementos del plan de marketing básico: (misión, visión y objetivos, producto o servicio, clientes, proveedores, competencia, políticas de precio y distribución. estrategias de publicidad, fortalezas, debilidades, amenazas y oportunidades) Estimación del costo de la estrategia comercial. Descripción del valor agregado e innovación del producto o servicio. Definición del catálogo de productos o servicios. Presentación del plan, utilizando herramientas ofimáticas.	Seguridad en sí mismo en el contacto con la audiencia.
Metodologías ágiles para desarrollo de proyectos. Fundamentos Conceptos. Tipos. Principios y valores del Manifiesto Agile. Cómo nacieron estas metodologías. Diferencias entre metodologías ágiles y enfoques tradicionales (cascada) para el desarrollo de proyectos. Elementos y roles. Ciclo de vida de un proyecto ágil: planificación, ejecución, revisión y mejora continua.	Aplicación de la metodología Scrum para planificar un proyecto de emprendimiento. Elaboración de una lista de elementos ordenados y organizarlos según las prioridades del proyecto. Diseño y ejecución de iteraciones de trabajo (<i>sprints</i>). Realización de reuniones ágiles: planificación, reuniones diarias, revisión, etc. Uso de herramientas digitales para organizar y dar seguimiento al proyecto.	Colaboración y el trabajo en equipo. Actitud positiva frente al cambio. Adaptación constante. Receptivo a la retroalimentación como herramienta de mejora continua. Cultivar el pensamiento crítico y la resolución creativa de problemas. Responsabilidad. Resiliencia frente a iteraciones no exitosas.

Herramientas digitales para la gestión ágil. Métricas e indicadores clave en proyectos ágiles.	Implementación de la técnica de prototipado rápido y validación con usuarios potenciales. Adaptación del proyecto de acuerdo con los resultados obtenidos y <i>feedback</i> (retroalimentación) continua.	Responsabilidad en la estimación realista de cifras financieras. Rigor y tenacidad en el manejo de datos económicos. Sentido ético en el cumplimiento de obligaciones legales y fiscales. Compromiso con la formalización del emprendimiento. Autonomía en manejo de herramientas digitales. Interés por la mejora continua. Trabajo en equipo.
Gestión administrativa. Herramientas administrativas básicas: cuadro de control de ingresos/gastos. La organización Estructura El personal Políticas Gestión financiera. Concepto de inversión inicial: activos fijos, capital de trabajo, costos de puesta en marcha. Ingresos, costos y gastos: diferencias, clasificación y ejemplos comunes. Proyección financiera básica: flujo de caja, punto de equilibrio, utilidad bruta y neta. Estructura básica de un plan financiero dentro de un plan de negocios. Obligaciones fiscales: impuestos comunes (ITBIS, ISR). Obligaciones laborales: pago de salario, seguridad social, prestaciones mínimas. Obligaciones contables básicas: libros, registros, facturación.	Decisiones organizacionales: Imagen corporativa: nombre comercial, logo, marca, eslogan. Diseño de estructura organizativa. Descripción de puestos y manual de funciones. Elaboración de un cuadro de inversión inicial (clasificando los activos, capital de trabajo y gastos de apertura). Estimación de ingresos mensuales y proyectarlos a 6–12 meses. Cálculo gastos fijos y variables del negocio. Realización de la proyección del flujo de caja. Cálculo de la ganancia esperada y el punto de equilibrio. Uso de hojas de cálculo para los cuadros financieros básicos. Identificación y clasificación de las obligaciones fiscales y laborales de un pequeño negocio. Simulación de un registro contable simple (registro de ingresos, egresos y ganancia mensual) del pequeño negocio.	Empatía Disposición al cambio. Mentalidad crítica para mejorar el modelo de negocio. Compromiso con la innovación y la mejora continua. Colaboración para la construcción colectiva del modelo de negocio.
Modelo de negocio Definición Propósito del modelo de negocio. Tipos El lienzo de modelo de negocio (Business Model Canvas – BMC) Elementos del Canvas	Análisis de diferentes modelos de negocio y determinar su aplicabilidad según el tipo de producto/servicio. Aplicación del <i>Business Model Canvas</i> a la idea de negocio. Formulación de una propuesta de valor para el	

La propuesta de valor: qué es, cómo se construye, por qué es esencial. Diferencia entre necesidad del cliente y deseo del consumidor. Innovación en modelos de negocio. Relación entre propuesta de valor y ventaja competitiva.	emprendimiento, clara, relevante y específica. Establecimiento de la relación entre propuesta de valor y cliente potencial en el lienzo. Selección del modelo de negocio más adecuado para tu emprendimiento. Validación de la propuesta de valor mediante entrevistas o encuestas simples a posibles usuarios, dentro o fuera del centro educativo.	Mejora continua Persistencia y adaptabilidad. Creatividad en el diseño de soluciones. Empatía con el cliente y sus necesidades. Responsabilidad. Trabajo colaborativo. Valoración del prototipo como parte clave del proceso emprendedor.
El prototipo. Características Función en el proceso emprendedor. Etapas del desarrollo de un producto o servicio. Tipos de prototipos. La Innovación Importancia Tipos de innovación. Diseño de prototipo centrado en el usuario. Herramientas básicas de diseño y validación de ideas. Evaluación y mejora del prototipo a partir de retroalimentación.	Descripción de la necesidad del mercado. Generación de ideas de soluciones creativas e innovadoras. Desarrollo del prototipo adecuado. Construcción del prototipo utilizando materiales, herramientas o medios digitales simples. Relación entre problema o necesidad identificada y solución propuesta. Presentación del prototipo destacando cómo resuelve el problema identificado. Sometimiento del prototipo a validación de usuarios o compañeros de otro curso. Mejora del prototipo con base en observaciones o pruebas realizadas.	Responsabilidad. Respeto por las leyes y normativas comerciales. Disposición al trabajo en equipo. Receptivo a la ética en el proceso de emprender. Interés por conocer los derechos y deberes legales de un emprendedor.
Constitución legal de un emprendimiento en Rep. Dom. Importancia. Ventajas. Requisitos para el ejercicio de la actividad empresarial. Lo que se debe saber antes de constituir pequeños negocios y microempresas.	Identificación de los requisitos y la institución facultada para registrar un nombre comercial. Elección de la forma jurídica. Trámites oficiales y documentos constitutivos del pequeño negocio o microempresa: Elaboración de estatutos, registro mercantil, solicitud de RNC, asamblea constitutiva, acta	

Documentos legales requeridos para registrar pequeños negocios y microempresas. Trámites oficiales. Licencias y permisos. Instituciones involucradas en el proceso legal de un emprendimiento. Tipos de sociedades comerciales en República Dominicana. Legislación vigente aplicable: Ley No. 479-08 sobre Sociedades Comerciales. Código de Comercio. Normativas fiscales de la DGII. Código de trabajo. Reglamentos laborales vigentes. La asesoría y capacitación continua. Importancia.	de asamblea, certificados de aportes u otros. Simulación del llenado de formularios requeridos por la DGII y la Cámara de Comercio. Solicitud de licencias y permisos, si aplica. Ordenación cronológica de los pasos legales para constituir un emprendimiento. Investigación en línea o en físico los costos asociados a la constitución legal. Realización de un esquema o infografía del proceso de formalización de una empresa en el país.	Creatividad máxima en la organización del stand. Confianza en sí mismo y en el proyecto. Dinámico y extrovertido en la defensa del proyecto. Responsabilidad en el cumplimiento de tareas individuales y grupales. Trabajo colaborativo y respeto hacia los demás equipos. Capacidad de adaptación ante imprevistos técnicos o logísticos. Apertura a las críticas constructivas y recomendaciones.
Feria de emprendimiento Propósito Ventajas para el centro educativo. Ventajas para los estudiantes. Elementos clave de la realización efectiva de una feria: Organización Coordinación Invitados potenciales Estructura Mensaje comunicacional Recursos Espacios físicos y ambientación Tipos de prototipos y medios tecnológicos aplicables. Técnicas para la presentación de un emprendimiento. Comunicación verbal y no verbal en contextos de exposición Empatía con la audiencia Evaluación de proyectos: criterios comunes y cómo prepararse para la retroalimentación.	Definición del rol de cada integrante del equipo. Diseño y montaje de un stand atractivo y funcional. Elaboración y presentación de un pitch del proyecto en forma clara, precisa y convincente. Ensayo de la presentación del pitch. Uso de medios tecnológicos (presentaciones, videos, apps, maquetas digitales) para mostrar el prototipo. Gestión de los tiempos, recursos y materiales necesarios durante la feria. Preparación de los recursos visuales o gráficos de apoyo (afiches, volantes, brochures, tarjetas de presentación, códigos QR, etc.). Atención a las preguntas del público y evaluadores de forma efectiva. Demostración de oportunamente el stand.	

Estrategias Metodológicas:

- Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP): (Los estudiantes desarrollan un emprendimiento real o simulado desde la idea hasta su presentación en una feria).
- Aprendizaje Colaborativo: (Se organiza a los estudiantes en equipos con roles definidos para fomentar el liderazgo, la negociación y la responsabilidad compartida).
- Simulación y Role-Playing: (Se recrean situaciones reales del mundo empresarial: reuniones con inversionistas, atención a clientes, entrevistas con proveedores, entre otras).
- Estudio de Casos: (Análisis de experiencias reales de emprendedores locales o internacionales).
- Tutoría y Acompañamiento Docente: (El docente actúa como facilitador, brindando retroalimentación continua durante el proceso, revisión periódica de avances, asesoría en elaboración de prototipos, corrección de pitch, etc).
- Uso de TICs y Recursos Digitales: (Integración de herramientas como Canvas, PowerPoint, simuladores financieros, videos explicativos y apps de diseño).
- Realización de debates, lluvia de ideas, mesas redondas y actividades de análisis sobre factores claves del éxito empresarial y la organización de un pequeño negocio o microempresa.
- Realización de visitas guiadas, tanto a instituciones relacionadas con los trámites legales para la creación de empresas, así como visitas a ferias profesionales e intercambio de experiencias con otras instituciones y centros educativos.
- Ferias, Concursos y Exposiciones: (Espacios reales de evaluación y validación pública de los proyectos, interacción con empresarios, gerentes y funcionarios educativos).
- Aprendizaje Reflexivo: (Fomentar la autoevaluación y metacognición a lo largo del proceso, diarios de aprendizaje, rúbricas de autoevaluación, evaluación post-feria).

7. PERFIL DEL (DE LA) DOCENTE DE LOS MÓDULOS FORMATIVOS

Requisitos para el ejercicio de la función docente:

1. Poseer los conocimientos y competencias requeridas para el ejercicio de la función docente, acreditadas mediante los mecanismos de selección establecidos, garantizando el principio de igualdad en el acceso a la función docente.
 - a. Para los módulos asociados a unidades de competencia: poseer un grado académico de Licenciado en el área de Artes Gráficas, Diseño Gráfico, Diseño Editorial y Multimedia, Diseño Gráfico Publicitario, Fotografía o Publicidad; y/o Tecnólogo en Multimedia, Diseño Gráfico Publicitario, Diseño Editorial, o Bachiller Técnico en Multimedia y Gráfica.
 - b. Poseer formación y dominio en el uso de herramientas digitales aplicadas al Multimedia y Comunicación Visual, incluyendo edición de imagen, video, producción audiovisual y desarrollo de contenidos digitales interactivos.
 - c. Poseer habilitación docente reconocida por el Ministerio de Educación (MINERD).
 - d. Para los módulos comunes:
 - Módulo de Tecnologías Digitales: poseer un grado académico de Licenciado en el área del conocimiento de Tecnologías de la Información y la Comunicación.
 - Módulo de Formación y Orientación Laboral: poseer un grado académico de Licenciado en el área del conocimiento de Administración, Economía, Negocios y Ciencias Sociales o de Humanidades.
 - Módulo de Emprendimiento: poseer un grado académico de Licenciado en el área del conocimiento de Administración, Economía, Negocios y Ciencias Sociales o de Humanidades.
2. Competencia pedagógica reconocida por el Ministerio de Educación.
3. Sin ser un requisito imprescindible, para los módulos asociados a unidades de competencia se valorará poseer experiencia profesional mínima de tres (3) años en el área de Audiovisuales y Gráficas, vinculada a procesos de diseño gráfico, producción multimedia, edición audiovisual o desarrollo de productos digitales.

8. REQUISITOS MÍNIMOS DE ESPACIOS, INSTALACIONES Y EQUIPAMIENTO

Espacio Formativo	Superficie m ² 20 alumnos	Superficie m ² 30 alumnos
Aula polivalente	30	45
Laboratorio de informática para Multimedia y Comunicación Visual	40	60
Taller multimedia y producción digital:		
Área de diseño gráfico y composición visual	30	45
Área de tipografía y maquetación digital	20	30
Área de edición y postproducción audiovisual	30	45
Área de fotografía aplicada y captura digital	24	36
Área de publicación digital y entornos interactivos	20	30
Área de impresión y arte final	20	30
Área de almacenamiento de equipos tecnológicos y audiovisuales	10	15
Área de casilleros y guarda pertenencias	10	15
Área de primeros auxilios	10	10
Almacén	10	15
Área de disposición y reciclaje de materiales tecnológicos y consumibles	8	10

Espacios Formativos	AUGR-MF036_3	AUGR-MF037_3	AUGR-MF038_3	AUGR-MF039_3	AUGR-MF040_3	AUGR-MF041_3
Aula polivalente	X	X	X	X	X	X
Laboratorio de informática para Multimedia y Comunicación Visual	X	X	X	X	X	X
Taller multimedia y producción digital	X	X	X	X	X	X
Área de tipografía y composición visual		X	X	X		X
Estudio básico de fotografía y producción audiovisual			X		X	X
Área de edición y postproducción audiovisual					X	X
Área de impresión, maquetación y arte final	X	X		X		
Área de publicación digital y entornos interactivos				X	X	X

Área de almacenamiento de equipos y recursos tecnológicos	X	X	X	X	X	X
Área de casilleros o lockers	X	X	X	X	X	X
Área de primeros auxilios y seguridad	X	X	X	X	X	X

Leyenda:

MÓDULOS FORMATIVOS ASOCIADOS A UNIDADES DE COMPETENCIA

AUGR-MF036_3: Producción Gráfica y Multimedia

AUGR-MF037_3: Tipografía Digital y Comunicación Visual

AUGR-MF038_3: Diseño de Imagen Digital y Fotografía Aplicada

AUGR-MF039_3: Maquetación y Arte Final para Impresión y Medios Digitales

AUGR-MF040_3: Edición y Postproducción Audiovisual Digital

AUGR-MF041_3: Diseño y Publicación en Entornos Digitales Interactivos



Espacio Formativo	Equipamiento
Aula polivalente	• Pizarra blanca. • Pizarra interactiva o digital. • Proyector multimedia. • Pantalla de proyección. • Sistema de audio. • Mesas y sillas para docente y estudiantes. • Conexión a internet y red Wi-Fi. • Equipos audiovisuales básicos. • Material gastable de aula. • Mobiliario ergonómico. • Equipos de protección eléctrica. • Televisor Smart TV o monitor interactivo para revisión de contenidos multimedia.
Laboratorio de informática	• 30 estaciones de trabajo en red con conexión a internet, con capacidad para edición multimedia, ilustración digital y postproducción audiovisual. • PC para docente. • Monitores de alta resolución. • Impresora multifuncional. • Escáner de superficie plana. • Proyector multimedia. • Pantalla de proyección. • Pizarra interactiva. • Sistemas de almacenamiento externo, en la nube y estación de almacenamiento en red (NAS) para respaldo y gestión de proyectos multimedia.

	• Licencias de sistema operativo. • Software especializado para diseño gráfico, maquetación, ilustración digital, edición fotográfica, edición multimedia, fotografía, audio y postproducción audiovisual. • Aplicaciones para desarrollo web y multimedia interactiva. • Software de prototipado UX/UI y diseño colaborativo en la nube (Figma o equivalente). • Software de modelado y previsualización 3D aplicado a multimedia y producción gráfica. • Herramientas de inteligencia artificial aplicada al diseño y generación de contenidos digitales. • Aplicaciones de ofimática. • Antivirus y sistemas de seguridad informática. • Cámaras web y micrófonos. • Auriculares de monitoreo. • Tabletas digitalizadoras gráficas multitáctiles con lápiz sensible a presión. • Calibradores de monitor para control de color en procesos de diseño e impresión. • Aire acondicionado. • UPS e inversor. • Mobiliario ergonómico para laboratorio.
Taller Multimedia y Producción Digital	• Estaciones de trabajo de alto rendimiento para edición audiovisual, animación y producción multimedia. • Monitores calibrados para diseño y tratamiento de imagen. • Tabletas digitalizadoras. • Impresora fotográfica y equipos para pruebas de color e impresión. • Escáner profesional. • Equipos multiplataforma para pruebas de visualización. • Dispositivos móviles y tabletas para pruebas de diseño responsivo y publicación interactiva. • Sistema de audio para edición y monitoreo. • Distribuidores de auriculares. • Pantallas de referencia para revisión de contenidos multimedia y experiencia de usuario. • Materiales y herramientas para elaboración de maquetas, prototipos y artes finales. • Plotter de impresión y corte para producción gráfica y publicitaria. • Plotter de corte para vinil y materiales gráficos. • Grabadora láser para corte y grabado de materiales utilizados en proyectos gráficos y multimedia. • Impresora y kit de sublimación para producción gráfica promocional. • Máquina de botones y accesorios promocionales. • Máquina de ojales y remachadora. • Guillotina de mesa para acabados gráficos. • Materiales para prototipado gráfico y elaboración de piezas promocionales.

Estudio Básico de Fotografía y Producción Audiovisual	• Cámaras fotográficas digitales DSLR o Mirrorless para fotografía y video. • Lentes intercambiables para retrato, fotografía de producto y producción audiovisual. • Trípodes profesionales para fotografía y video. • Estabilizadores de imagen tipo gimbal. • Kit de iluminación fotográfica y audiovisual. • Kit de flashes y modificadores de luz. • Softbox, reflectores, difusores y accesorios de iluminación fotográfica. • Fondos fotográficos, chroma key y soportes. • Micrófonos básicos, shotgun y accesorios antiviento para captura audiovisual. • Grabadoras de audio digital para captura audiovisual. • Fotómetros para prácticas de iluminación y exposición. • Monitores externos para revisión de imagen. • Computadora para descarga, respaldo y visualización de archivos audiovisuales. • Tarjetas de memoria y lectores. • Discos de almacenamiento externo. • Software de captura y gestión fotográfica. • Mochilas y maletas de protección para equipos audiovisuales.
Equipos de Seguridad y Bioseguridad	• Extintores de CO₂ y señalización de emergencia. • Botiquín de primeros auxilios. • Protectores eléctricos, reguladores de voltaje y UPS para equipos tecnológicos y estaciones multimedia. • Organizadores y protectores de cableado. • Señalización de seguridad, rutas de evacuación y riesgo eléctrico. • Recursos audiovisuales y didácticos: • Pantallas y proyectores para videos tutoriales y simulaciones. • Material impreso y digital con protocolos y procedimientos de emergencia.
Almacén técnico audiovisual y multimedia	• Armarios metálicos con cerradura para resguardo de equipos tecnológicos y audiovisuales. • Sistema de etiquetado e identificación de equipos institucionales.
Instalaciones	• Ventilación, iluminación y condiciones de control lumínico adecuadas para laboratorios multimedia, fotografía y edición audiovisual. • Instalaciones eléctricas seguras, con cableado estructurado y conectividad de red adaptadas para equipos informáticos y audiovisuales. • Acceso inalámbrico mediante puntos de acceso Wi-Fi de alta capacidad. • Espacios accesibles y adaptados para personas con movilidad reducida. • Sistemas de iluminación LED de bajo consumo energético y tecnologías orientadas al uso eficiente de la energía. • Sistemas básicos de seguridad, vigilancia, señalización y rutas de evacuación para protección de personas, equipos e instalaciones. • Áreas destinadas a la clasificación, manejo responsable de residuos y reciclaje.

	• Instalaciones sanitarias adecuadas para estudiantes y personal docente. • Áreas con acondicionamiento acústico básico para grabación, monitoreo y edición de audio.
--	--

Para el desarrollo del título **Bachillerato Técnico en Multimedia y Comunicación Visual**, los espacios de aprendizaje deberán ofrecer condiciones adecuadas de seguridad, accesibilidad, funcionalidad y bienestar, favoreciendo un ambiente que estimule la creatividad, el trabajo colaborativo y el uso responsable de la tecnología. Las aulas, laboratorios y talleres estarán organizados de forma que permitan la realización eficiente de actividades relacionadas con el diseño gráfico, la producción multimedia, la edición audiovisual y la publicación digital, considerando además principios de ergonomía y sostenibilidad.

Los equipos, herramientas y recursos tecnológicos utilizados en la formación deberán responder a las necesidades reales del proceso educativo y al número de estudiantes, permitiendo desarrollar de manera efectiva las competencias previstas en los módulos formativos. Esto incluye equipos informáticos, dispositivos audiovisuales, programas especializados, recursos de almacenamiento y plataformas digitales necesarias para la producción gráfica y multimedia. Siempre que sea posible, se promoverá el uso de soluciones tecnológicas accesibles, software libre y herramientas colaborativas que faciliten la actualización y sostenibilidad de los procesos formativos.

Las instalaciones deberán contar con condiciones técnicas apropiadas para el funcionamiento seguro de los equipos y la realización de prácticas, integrando medidas de protección eléctrica, ventilación, iluminación y conectividad acordes con entornos tecnológicos contemporáneos. Asimismo, se incentivará el uso eficiente de la energía, el aprovechamiento responsable de los recursos y la incorporación de prácticas vinculadas a la sostenibilidad y el cuidado del entorno.

El Ministerio de Educación garantizará que los espacios y equipamientos destinados a este título mantengan estándares adecuados de calidad, seguridad y pertinencia tecnológica, de manera que apoyen el desarrollo de experiencias de aprendizaje actualizadas y alineadas con las necesidades del sector del Multimedia y Comunicación Visual.

En los casos en que participen estudiantes con Necesidades Específicas de Apoyo Educativo (NEAE), se realizarán los ajustes y adecuaciones necesarios para asegurar condiciones de acceso, participación y aprendizaje en igualdad de oportunidades. Estas medidas podrán incluir adaptaciones físicas, señalización accesible, ajustes en estaciones de trabajo y recursos tecnológicos de apoyo.

Por último, se procurará que cada espacio formativo disponga de los recursos necesarios para favorecer el desarrollo de competencias técnicas, creativas y digitales, fortaleciendo la innovación, la responsabilidad social y la vinculación con las dinámicas actuales del entorno profesional y productivo.

9. CRÉDITOS

COMISIÓN TÉCNICA COORDINADORA GENERAL DEL DISEÑO DE LOS TÍTULOS DE LA EDUCACIÓN TÉCNICO PROFESIONAL (ETP), SEGÚN LOS PERFILES PROFESIONALES DEL CATÁLOGO NACIONAL DE CUALIFICACIONES (CNC)

Nombre	Cargo	Organización
Ancell Scheker Mendoza	Viceministra de Servicios Técnicos y Pedagógicos	Ministerio de Educación
Susana Michel	Directora General de Educación Secundaria	Ministerio de Educación
Cristhiam José Quelix Rodríguez	Encargado del Departamento de Educación Modalidad de Técnico Profesional	Ministerio de Educación
José del Carmen canario Encarnacion	División Pedagógica del Departamento de Educación Modalidad Técnico Profesional	Ministerio de Educación
Thelma Camarena	Coordinadora Marco Nacional de Cualificaciones	Ministerio de Educación
Patricia Solano	Especialista Catálogo Nacional de Cualificaciones	Ministerio de Educación
Amir Arturo Santiago	Especialista Catálogo Nacional de Cualificaciones	Ministerio de Educación

GRUPO DE TRABAJO FAMILIA PROFESIONAL AUDIOVISUALES Y GRÁFICAS (AUGR)

Nombre	Cargo	Organización
Coordinadores del Grupo de Trabajo		
Rosa María Fernández Ynfante	Técnico Docente Nacional	Departamento de Educación Modalidad de Técnico Profesional, MINERD
Kedwin Neftalí Martínez	Técnico Docente Nacional	Departamento de Educación Modalidad de Técnico Profesional, MINERD

Expertos Formativos		
Martín Santos	Experto Educación Audiovisual	Independiente
Ricky José Galán Paulino	Maestro Técnico	Politécnico María Auxiliadora (06-03)
Rolando Báez	Maestro Técnico	Departamento de Modalidad en Artes
Julio César Martínez	Maestro Técnico	Politécnico Calasanz (05-03)
Cristian Atahualpa Fortuna	Maestro Técnico	Instituto Politécnico Industrial Don Bosco (08-03)

Neón Darío Ureña	Maestro Técnico	Politécnico Cristo Obrero (10-01)
Steward Fernández	Maestro Técnico	Centro De Excelencia Prof. Cristina Billini Morales Fe Y Alegría (10-01)
Pablo Vargas Salazar	Maestro Técnico	Instituto Técnico Salesiano ITESA, 15-02
William Mir	Maestro Técnico	Politécnico Santa Ana, 15-02
José Luis Henríquez González	Maestro Técnico	Instituto San Juan Bautista, 15-03
Manuel Ferrer	Maestro Técnico	Instituto Técnico Salesiano ITESA, 15-02
Leandro Marte	Maestro Técnico	Instituto Técnico Salesiano ITESA, 15-02
Anthony Amín Amós Nuñez Cabrera	Maestro Técnico	Instituto Técnico Salesiano ITESA, 15-02
Juan Luis Rojas Peguero Politécnico	Maestro Técnico	Prof. Andrés Francisco López Cruz, 06-06
Franklin de Jesús Torres Molina	Maestro Técnico	Politécnico Prof. Andrés Francisco López Cruz, 06-06

ORGANIZACIONES QUE HAN PARTICIPADO EN LA VALIDACIÓN EXTERNA DE LOS TÍTULOS DE LA FAMILIA PROFESIONAL AUDIOVISUALES Y GRÁFICAS (AUGR)

Nombre	Cargo	Organización
Adabel Bienvenido Echavarría de la Cruz	Docente	Instituto San Juan Bautista
José R. Soto Jiménez	Docente adscrito	Facultad de Artes, UASD
Lázaro Estrada	Técnico Docente Nacional	Dirección de Currículo, MINERD
Maucelenin Severino	Docente	Politécnico ITLA
Ana María Turbidez	Directora	Politécnico ITLA
Cintia Michel Lora	Docente Técnico	Politécnico Padre Joaquim Rosselló
Braudin Eusebio Félix	Encargada de producción de Televisión y producciones especiales	Radio Televisión Educativa, EDUMAS
Héctor C. Méndez Reyes	Coordinador Gral. Dirección HMR	Radio Televisión Educativa, EDUMAS
Fanny Marte Ortiz	Docente Técnico	Politécnico Padre Joaquim Rosselló
Rolando Báez	Técnico Docente Nacional	DEMA
Virgilio De Paula De Jesús	Técnico de iluminación	Telemicro
Cándido Encarnación	Productor de Campo	Aldea Studio
Reyvin Jáquez	Docente adscrito	Facultad de Artes, UASD
Judith Decena	Coordinadora Docente	Instituto RTVD
José Ramón Toribio	Presidente	Asociación de Pequeños Comerciantes de la Zona Colonial, AMEGRAZCOL