

ESCUELA SUPERIOR POLITECNICA DEL LITORAL



Escuela de Diseño y Comunicación Visual

Licenciatura en Diseño y Producción Audiovisual

TÓPICO DE GRADUACIÓN

T e m a :

Proceso de Elaboración de Cursos Semipresenciales para
Obtener la Certificación en Productos de Adobe

A u t o r

Hugo Robles R.

D i r e c t o r

Lcdo. Pedro Marmol



2 0 0 6

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL



ESCUELA DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

LICENCIATURA EN DISEÑO Y PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

TÓPICO DE GRADUACIÓN

TEMA:

**PROCESO DE ELABORACIÓN DE CURSOS SEMIPRESENCIALES
PARA OBTENER LA CERTIFICACIÓN EN PRODUCTOS DE ADOBE**

AUTOR:

HUGO ROBLES R.

DIRECTOR:

LCDO. PEDRO MARMOL

2006

62

Agradecimiento

A la Vida

Dedicatoria

A todos los que no pudieron estudiar

Declaración Expresa

La responsabilidad por los conceptos y metodologías y demás recursos empleados en este tópico de graduación y el patrimonio y propiedad intelectual de la misma le corresponde a la Escuela de Diseño y Comunicación Visual (EDCOM) de la Escuela Superior Politécnica del Litoral, (Reglamento de exámenes y títulos de la ESPOL)

Director de
Tópico de graduación

A stylized, handwritten signature in black ink, featuring a large, looped initial 'P' and 'M' followed by several horizontal strokes.

Lcdo. Pedro Mármol

Autor del
Tópico de graduación

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Hugo Robles Ramírez', with a stylized, cursive script.

Hugo Robles Ramírez.

TABLA DE CONTENIDO

CÁPITULO 1

1. ANTECEDENTES	1
1.1 EL RETO DE LA EDUCACIÓN SUPERIOR EN EL SIGLO XXI	1

CÁPITULO 2

2. SITUACIÓN ACTUAL	1
2.1 Presentación del proyecto	1
2.2 Delimitación	1
2.3 Motivación	1

CÁPITULO 3

3. JUSTIFICACIÓN	1
3.1 Validez Social	1
3.2 Validez Comercial	1
3.3 Validez académica	1

CÁPITULO 4

4. PROPUESTA	1
4.1 Objetivos generales	1
4.2 Objetivos específicos	1
4.3 MARCO CONCEPTUAL	1
4.3.1 CONCEPTO	1
4.3.2 GENERO	1
4.3.3 DESCRIPCIÓN DEL TRATAMIENTO O TÉCNICAS A UTILIZARSE	1
4.3.4 DURACIÓN	2
4.3.5 FRECUENCIA	2
4.3.6 MEDIO DE DIFUSIÓN	2
4.3.7 GRUPO OBJETIVO	2

CÁPITULO 5

5. ANÁLISIS Y COMPARACIÓN DEL PRODUCTO CON PROPUESTAS SIMILARES A NIVEL LOCAL E INTERNACIONAL	1
--------------------------------------------------------------------------------------------------------	---

CÁPITULO 6

6. REQUERIMIENTOS OPERACIONALES E INFRAESTRUCTURA.....	1
6.1 REQUERIMIENTOS DE HARDWARE.....	1
6.2 REQUERIMIENTOS DE SOFTWARE.....	2
6.3 EQUIPO DE TRABAJO.....	3
6.3.1 GRUPO DE TRABAJO.....	3
6.3.2 ORGANIGRAMA.....	4
6.4 PERFIL DE FUNCIONES.....	4
6.4.1 JEFE DE PROYECTO.....	4
6.4.1.1 PROPOSITO GENERAL.....	4
6.4.1.2 PRINCIPALES DESAFIOS.....	4
6.4.1.3 PRINCIPALES AREAS DE RESPONSABILIDAD.....	5
6.4.1.4 DIMENSIONES.....	5
6.4.1.5 AUTORIDAD PARA LA TOMA DE DECISIONES.....	5
6.4.1.6 RELACIONES DE TRABAJO.....	6
6.4.1.7 RECURSOS DE COMPETENCIA PARA EL EJERCICIO DEL CARGO.....	6
6.4.2 DIRECTOR.....	7
6.4.2.1 PROPOSITO GENERAL.....	7
6.4.2.2 PRINCIPALES DESAFIOS.....	7
6.4.2.3 PRINCIPALES AREAS DE RESPONSABILIDAD.....	7
6.4.2.4 DIMENSIONES.....	8
6.4.2.5 AUTORIDAD PARA LA TOMA DE DECISIONES.....	8
6.4.2.6 RELACIONES DE TRABAJO.....	8
6.4.2.7 RECURSOS DE COMPETENCIA PARA EL EJERCICIO DEL CARGO.....	8
6.4.3 ASISTENTE DE DIRECTOR.....	9
6.4.3.1 PROPOSITO GENERAL.....	9
6.4.3.2 PRINCIPALES DESAFIOS.....	9
6.4.3.3 PRINCIPALES AREAS DE RESPONSABILIDAD.....	10
6.4.3.4 DIMENSIONES.....	10
6.4.3.5 AUTORIDAD PARA LA TOMA DE DECISIONES.....	10
6.4.3.6 RELACIONES DE TRABAJO.....	10
6.4.3.7 RECURSOS DE COMPETENCIA PARA EL EJERCICIO DEL CARGO.....	11
6.4.4 ASISTENTE DE PRODUCCIÓN.....	11
6.4.4.1 PROPOSITO GENERAL.....	11
6.4.4.2 PRINCIPALES DESAFIOS.....	12
6.4.4.3 PRINCIPALES AREAS DE RESPONSABILIDAD.....	12
6.4.4.4 DIMENSIONES.....	12
6.4.4.5 AUTORIDAD PARA LA TOMA DE DECISIONES.....	12
6.4.4.6 RELACIONES DE TRABAJO.....	13
6.4.4.7 RECURSOS DE COMPETENCIA PARA EL EJERCICIO DEL CARGO.....	13
6.4.5 DISEÑADOR GRÁFICO.....	14
6.4.5.1 PROPOSITO GENERAL.....	14
6.4.5.2 PRINCIPALES DESAFIOS.....	14
6.4.5.3 PRINCIPALES AREAS DE RESPONSABILIDAD.....	14
6.4.5.4 DIMENSIONES.....	15
6.4.5.5 AUTORIDAD PARA LA TOMA DE DECISIONES.....	15

6.4.5.6 RELACIONES DE TRABAJO	15
6.4.5.7 RECURSOS DE COMPETENCIA PARA EL EJERCICIO DEL CARGO	15
6.4.6 SONIDISTA.....	16
6.4.6.1 PROPOSITO GENERAL	16
6.4.6.2 PRINCIPALES DESAFIOS.....	16
6.4.6.3 PRINCIPALES AREAS DE RESPONSABILIDAD.....	17
6.4.6.4 DIMENSIONES	17
6.4.6.5 AUTORIDAD PARA LA TOMA DE DECISIONES	17
6.4.6.6 RELACIONES DE TRABAJO.....	17
6.4.6.7 RECURSOS DE COMPETENCIA PARA EL EJERCICIO DEL CARGO	18

CÁPITULO 7

7. COSTOS Y PRESUPUESTOS.....	1
7.1 PRESUPUESTO DE OPERACIÓN	1
7.2 PRESUPUESTO DE COSTO DE LOS EQUIPOS	2
7.3 REQUERIMIENTOS DE SOFTWARE	3

CÁPITULO 8

8. DESCRIPCIÓN DEL PROCESO DE PRODUCCIÓN.....	1
8.1 CAPACITACIÓN	1
8.1.1 DISEÑO METODOLÓGICO DEL MATERIAL EDUCATIVO	1
8.1.2 PRODUCCIÓN	1
8.1.3 POST-PRODUCCIÓN	1
8.1.4 AUTORÍA DEL DVD	2

CÁPITULO 9

9. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	1
9.1 CONCLUSIONES.....	1

ANEXO 1

CONTENIDO DEL PILOTO.....	2
CAPITULO 1. EL ÁREA DE TRABAJO (WORKSPACE)	2

ANEXO 2

PENSUM OFICIAL DE ADOBE

BIBLIOGRAFIA

TABLA DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1. Ventana de Inicio de Adobe Photoshop	2
Ilustración 2. Panel de Preferencias.....	3
Ilustración 3. Cambio de aplicación	3
Ilustración 4. Archivo de preferencias de Adobe Photoshop	4
Ilustración 5. Cuadro de configuración de color	4
Ilustración 6. Paletas de Photoshop	5
Ilustración 7. Menú de Paletas	6
Ilustración 8. Personalización de Paletas	7
Ilustración 9. Creación de grupos de paletas (paso 1).....	8
Ilustración 10. Creación de grupos de paletas (paso 2).....	9
Ilustración 11. Paletas personalizadas	10
Ilustración 12. Menú de salida de la aplicación	11
Ilustración 13. Preferencias actualizadas	12
Ilustración 14. Aplicación por default	12
Ilustración 15. Menú de preferencias general	13
Ilustración 16. Menú de nuevo archivo	13
Ilustración 17. Cuadro de configuración de nuevo archivo	14
Ilustración 18. Ejemplo de configuración predeterminada.....	14
Ilustración 19. Opción para personalizar un nuevo documento	15
Ilustración 20. Guardar una configuración personalizada (paso 1)	15
Ilustración 21. Guardar una configuración personalizada (paso 2)	16
Ilustración 22. Guardar una configuración personalizada (paso 3)	16
Ilustración 23. Asignación de modo de color	17





CAPÍTULO 1

ANTECEDENTES



1. ANTECEDENTES

1.1 EL RETO DE LA EDUCACIÓN SUPERIOR EN EL SIGLO XXI

Extracto de la “Declaración Mundial Sobre La Educación Superior en el Siglo XXI: Visión y Acción”, Unesco, 1998.

http://www.unesco.org/education/educprog/wche/declaration_spa.htm

“En los albores del nuevo siglo, se observa una demanda de educación superior sin precedentes, acompañada de una gran diversificación de la misma, y una mayor toma de conciencia de la importancia fundamental que este tipo de educación reviste para el desarrollo sociocultural y económico y para la construcción del futuro, de cara al cual **las nuevas generaciones deberán estar preparadas con nuevas competencias y nuevos conocimientos e ideales.** La educación superior comprende todo tipo de estudios de formación para la investigación en el nivel postsecundario, impartidos por una universidad u otros establecimientos de enseñanza que estén acreditados por las autoridades competentes del Estado como centros de enseñanza superior. **La educación superior se enfrenta en todas partes a desafíos y dificultades relativos a la financiación, la igualdad de condiciones de acceso a los estudios y en el transcurso de los mismos, una mejor capacitación del personal, la formación basada en las competencias, la mejora y conservación de la calidad de la enseñanza, la investigación y los servicios, la pertinencia de los planes de estudios, las posibilidades de empleo de los diplomados, el establecimiento de acuerdos de cooperación eficaces y la igualdad de acceso a los beneficios que reporta la cooperación internacional. La educación superior debe hacer frente a la vez a los retos que suponen las nuevas oportunidades que abren las tecnologías, que mejoran la manera de producir, organizar, difundir y controlar el saber y de acceder al mismo. Deberá garantizarse un acceso equitativo a estas tecnologías en todos los niveles de los sistemas de enseñanza.**

La segunda mitad de nuestro siglo pasará a la historia de la educación superior como la época de expansión más espectacular; a escala mundial, el número de estudiantes matriculados se multiplicó por más de seis entre 1960 (13 millones) y 1995 (82 millones). **Pero también es la época en que se ha agudizado aún más la disparidad, que ya era enorme, entre los países industrialmente desarrollados, los países en desarrollo y en particular los países menos adelantados en lo que respecta al acceso a la educación superior y la investigación y los recursos de que disponen.** Ha sido igualmente una época de mayor estratificación socioeconómica y de aumento de las diferencias de oportunidades de enseñanza dentro de los propios países, incluso en algunos de los más desarrollados y más ricos. Si carece de instituciones de educación superior e investigación adecuadas que formen a una masa crítica de personas cualificadas y cultas, ningún país podrá garantizar un auténtico desarrollo endógeno y sostenible; los países en desarrollo y los países pobres, en particular, no podrán acortar la distancia que los separa de los países desarrollados industrializados. El intercambio de conocimientos, la cooperación internacional **y las nuevas tecnologías pueden brindar nuevas oportunidades de reducir esta disparidad.**

La educación superior ha dado sobradas pruebas de su viabilidad a lo largo de los siglos y de su capacidad para transformarse y propiciar el cambio y el progreso de la sociedad.



Dado el alcance y el ritmo de las transformaciones, la sociedad cada vez tiende más a fundarse en el conocimiento, razón de que la educación superior y la investigación formen hoy en día parte fundamental del desarrollo cultural, socioeconómico y ecológicamente sostenible de los individuos, las comunidades y las naciones. Por consiguiente, y dado que tiene que hacer frente a imponentes desafíos, la propia educación superior ha de emprender la transformación y la renovación más radicales que jamás haya tenido por delante, de forma que la sociedad contemporánea, que en la actualidad vive una profunda crisis de valores, pueda trascender las consideraciones meramente económicas y asumir dimensiones de moralidad y espiritualidad más arraigadas.

Subrayando que los sistemas de educación superior deberían: aumentar su capacidad para vivir en medio de la incertidumbre, **para transformarse y provocar el cambio, para atender las necesidades sociales y fomentar la solidaridad y la igualdad;** preservar y ejercer el rigor y la originalidad científicos con espíritu imparcial por ser un requisito previo decisivo para alcanzar y mantener un nivel indispensable de calidad; y colocar a los estudiantes en el primer plano de sus preocupaciones en la perspectiva de una educación a lo largo de toda la vida a fin de que se puedan integrar plenamente en la sociedad mundial del conocimiento del siglo que viene.

Artículo 7. Reforzar la cooperación con el mundo del trabajo y el análisis y la previsión de las necesidades de la sociedad

a) **En un contexto económico caracterizado por los cambios y la aparición de nuevos modelos de producción basados en el saber y sus aplicaciones, así como en el tratamiento de la información, deberían reforzarse y renovarse los vínculos entre la enseñanza superior, el mundo del trabajo y otros sectores de la sociedad.**

b) Los vínculos con el mundo del trabajo pueden reforzarse mediante la participación de sus representantes en los órganos rectores de las instituciones, la intensificación de la utilización, por los docentes y los estudiantes, en los planos nacional e internacional, de las posibilidades de aprendizaje profesional y de combinación de estudios y trabajo, el intercambio de personal entre el mundo del trabajo y las instituciones de educación superior y **la revisión de los planes de estudio para que se adapten mejor a las prácticas profesionales.**

c) En su calidad de fuente permanente de formación, perfeccionamiento y reciclaje profesionales, **las instituciones de educación superior deberían tomar en consideración sistemáticamente las tendencias que se dan en el mundo laboral y en los sectores científicos, tecnológicos y económicos.** A fin de satisfacer las demandas planteadas en el ámbito del trabajo los sistemas de educación superior y el mundo del trabajo deben crear y evaluar conjuntamente modalidades de aprendizaje, programas de transición y programas de evaluación y reconocimiento previos de los conocimientos adquiridos, que integren la teoría y la formación en el empleo. En el marco de su función prospectiva, las instituciones de educación superior podrían contribuir a fomentar la creación de empleos, sin que éste sea el único fin en sí.

Artículo 8. La diversificación como medio de reforzar la igualdad de oportunidades

a) La diversificación de los modelos de educación superior y de las modalidades y los criterios de contratación es indispensable para responder a la tendencia internacional de masificación de la demanda y a la vez para dar acceso a distintos modos de enseñanza y ampliar el acceso a grupos públicos cada vez más diversos, con miras a la educación a lo largo de toda la vida, lo cual supone que se pueda ingresar en el sistema de educación superior y salir de él fácilmente.

b) Unos sistemas de educación superior más diversificados suponen nuevos tipos de establecimientos de enseñanza postsecundaria, públicos, privados y no lucrativos, entre otros. **Esas instituciones deben ofrecer una amplia gama de posibilidades de educación y formación: títulos tradicionales, cursillos, estudios a tiempo parcial, horarios flexibles, cursos en módulos, enseñanza a distancia con ayuda, etc.**

Artículo 9. Métodos educativos innovadores: pensamiento crítico y creatividad

a) **En un mundo en rápido cambio, se percibe la necesidad de una nueva visión y un nuevo modelo de enseñanza superior**, que debería estar centrado en el estudiante, lo cual exige, en la mayor parte de los países, reformas en profundidad y **una política de ampliación del acceso, para acoger a categorías de personas cada vez más diversas, así como una renovación de los contenidos, métodos, prácticas y medios de transmisión del saber**, que han de basarse en nuevos tipos de vínculos y de colaboración con la comunidad y con los más amplios sectores de la sociedad.

d) Los nuevos métodos pedagógicos también supondrán nuevos materiales didácticos. Estos deberán estar asociados a nuevos métodos de examen, que pongan a prueba no sólo la memoria sino también las facultades de comprensión, la aptitud para las labores prácticas y la creatividad.

Artículo 12. El potencial y los desafíos de la tecnología

Los rápidos progresos de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación seguirán modificando la forma de elaboración, adquisición y transmisión de los conocimientos. También es importante señalar que las nuevas tecnologías brindan posibilidades de renovar el contenido de los cursos y los métodos pedagógicos, y de ampliar el acceso a la educación superior. No hay que olvidar, sin embargo, que la nueva tecnología de la información no hace que los docentes dejen de ser indispensables, sino que modifica su papel en relación con el proceso de aprendizaje, y que el diálogo permanente que transforma la información en conocimiento y comprensión pasa a ser fundamental. Los establecimientos de educación superior han de dar el ejemplo en materia de aprovechamiento de las ventajas y el potencial de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, velando por la calidad y manteniendo niveles elevados en las prácticas y los resultados de la educación, con un espíritu de apertura, equidad y cooperación internacional, por los siguientes medios:

a) constituir redes, realizar transferencias tecnológicas, formar recursos humanos,

elaborar material didáctico e intercambiar las experiencias de aplicación de estas tecnologías a la enseñanza, la formación y la investigación, permitiendo así a todos el acceso al saber;

b) crear nuevos entornos pedagógicos, que van desde los servicios de educación a distancia hasta los establecimientos y sistemas "virtuales" de enseñanza superior, capaces de salvar las distancias y establecer sistemas de educación de alta calidad, favoreciendo así el progreso social y económico y la democratización así como otras prioridades sociales importantes; empero, han de asegurarse de que el funcionamiento de estos complejos educativos virtuales, creados a partir de redes regionales continentales o globales, tenga lugar en un contexto respetuoso de las identidades culturales y sociales;

c) aprovechar plenamente las tecnologías de la información y la comunicación con fines educativos, esforzándose al mismo tiempo por corregir las graves desigualdades existentes entre los países, así como en el interior de éstos en lo que respecta al acceso a las nuevas tecnologías de la información y la comunicación y a la producción de los correspondientes recursos;

d) adaptar estas nuevas tecnologías a las necesidades nacionales y locales, velando por que los sistemas técnicos, educativos, institucionales y de gestión las apoyen;

f) seguir de cerca la evolución de la sociedad del conocimiento a fin de garantizar el mantenimiento de un nivel alto de calidad y de reglas de acceso equitativas;

g) teniendo en cuentas las nuevas posibilidades abiertas por el uso de las tecnologías de la información y la comunicación, es importante observar que ante todo son los establecimientos de educación superior los que utilizan esas tecnologías para modernizar su trabajo en lugar de que éstas transformen a establecimientos reales en entidades virtuales”.



CAPÍTULO 2

SITUACIÓN ACTUAL

2. SITUACIÓN ACTUAL

2.1 PRESENTACIÓN DEL PROYECTO

A la luz de los anteriores antecedentes queda claro que los retos del nuevo siglo demandan que la universidad, como centro de distribución del conocimiento e información de una sociedad, se renueve y actualice constantemente, tomando en cuenta lo que exige el mercado laboral y el constante avance tecnológico. La meta es lograr una democratización del conocimiento mediante el libre flujo de información. Cómo lograrlo es el reto. El presente proyecto se enmarca en esta visión y propone el uso de la tecnología DVD como un medio idóneo tanto por los costos de reproducción como su alcance social para transferir la información a un mayor número de individuos. En el marco de esta visión considera que el aspecto más crítico en esta ecuación es la calidad de la información que vamos a transferir. Para lograrla se propone someter a los instructores al proceso más riguroso que existe en la actualidad para medir el conocimiento y dominio de una determinada herramienta informática, la certificación. El resultado sería la creación de cursos semipresenciales en formato DVD para lograr el dominio en una herramienta informática determinada, que a su vez faculte al estudiante para rendir el examen de certificación en dicha aplicación. Efecto multiplicador.

2.2 DELIMITACIÓN

Por qué este tema?. Porque las tecnologías de comunicación han sido ampliamente masificadas, como es el caso de los reproductores DVD, que por su bajo costo, son más accesibles para la población que un ordenador personal.

Porque los medios para crear un producto audiovisual de este tipo permiten generar material educativo de gran calidad con un costo relativamente bajo.

Porque si seguimos los parámetros aconsejados en el presente proyecto podremos preservar la calidad de la educación en un nivel muy superior al que se obtendría en un curso regular.

Porque es tiempo de diversificar la oferta educativa.

Porque esta experiencia abre el camino a nuevos métodos de educación en el área informática de nuestra escuela como el uso de Internet e intranets (SIB WEB).

2.3 MOTIVACIÓN

Si me preguntaran cómo me gustaría estudiar una determinada habilidad o técnica, sin duda elegiría una que contenga material audiovisual como soporte. Si adicionalmente este método es asequible económicamente y está bien estructurado en lo pedagógico, creo que puede ser de enorme beneficio para el estudiante. Una de mis preocupaciones como docente es cómo mejorar el efecto multiplicador del conocimiento sin que en el proceso se pierda la calidad de la misma. Una de las experiencias que he logrado comprender es que el nivel del estudiante está intrínsecamente ligado al nivel académico de sus maestros. Un estudiante difícilmente podrá dominar una determinada herramienta si su instructor tiene alguna deficiencia o desconocimiento de parte de la misma. El problema se agrava cuando vemos cómo las herramientas de informática actuales

globalizan su contenido de tal manera que pueda ser útiles para profesionales de una misma rama pero con especialidades tan disímiles como un diseñador de paginas web, un diagramador de revistas y periódicos, un editor de video o un ilustrador. Es prácticamente imposible que un solo individuo domine todas estas técnicas, pero resulta fundamental al momento de enseñar una determinada herramienta, pues se puede caer en el error de dirigir inconscientemente al estudiante hacia una determinada especialidad en detrimento de otra.

Podemos constatar la objetividad de este planteamiento al observar que en el caso de las herramientas de Adobe, el mayor fabricante de software para artistas y creativos del mundo y, específicamente la aplicación que he tomado como piloto o prueba que es Photoshop, que en el campo de la edición de imágenes domina el 94% del mercado mundial, aún pese a ser según estos datos una aplicación de extrema importancia para los estudiantes y profesionales de diseño, vemos que no existe un solo ecuatoriano que haya obtenido el grado de certificación que demanda Adobe.

Si esto sucede con un programa que tiene una participación del 94 % del mercado de aplicaciones para edición de imágenes y que pertenece a la mayor empresa fabricante de software para artistas y creativos del mundo, como mínimo podremos inferir que existe un problema que exige soluciones inmediatas.





CAPÍTULO 3

JUSTIFICACIÓN

3. JUSTIFICACIÓN

3.1 VALIDEZ SOCIAL

- Diversificación de la oferta educativa post-secundaria.
- Democratización educativa. Igualdad de condiciones de acceso a los estudios.
- Contribuir al mejoramiento y conservación de la calidad de la enseñanza post-secundaria.
- Hacer uso adecuado de las nuevas tecnologías, que mejoran la manera de producir, organizar, difundir y controlar el saber y la manera de acceder al mismo.
- Garantizar un acceso equitativo a nuevas tecnologías en todos los niveles de los sistemas de enseñanza.
- Renovar y reforzar los vínculos entre la enseñanza superior, el mundo del trabajo y otros sectores de la sociedad.
- Descentralizar la oferta educativa.

3.2 VALIDEZ COMERCIAL

- La diversificación de la oferta educativa situaría a EDCOM como pionera en nuestro medio en lo referente a usos de nuevas tecnologías aplicadas a la educación.
- El contenido del producto final, si bien en primera instancia está orientado a reproducirse en formato DVD, puede ser migrado a otro tipo de tecnologías como Internet, generando nuevas oportunidades de negocio en este campo.
- El contenido del producto final, si bien en primera instancia tiene carácter semi-presencial, puede ser modificado como curso de autoaprendizaje sin necesidad de tutor alguno, generando nuevas oportunidades de negocio en este campo.

3.3 VALIDEZ ACADÉMICA

- Esta metodología permite mantener el control de la calidad de la enseñanza impartida.
- Ahorro de personal docente.
- Reducción de usos de laboratorios.
- Mayor cantidad de alumnos en un mismo período de tiempo.



CAPÍTULO 4

PROPUESTA



4. PROPUESTA

4.1 OBJETIVOS GENERALES

Establecer los lineamientos para la elaboración de cursos semipresenciales en formato DVD para estudiantes que deseen prepararse para la certificación en una aplicación informática determinada, tomando como ejemplo el programa Adobe Photoshop.

4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Documentar el proceso de creación de aplicativos educativos semipresenciales en formato DVD.
- Establecer los requerimientos humanos y tecnológicos que intervendrían en el proceso
- Desarrollar un piloto del aplicativo educativo semipresencial en formato DVD de la herramienta Adobe Photoshop.



4.3 MARCO CONCEPTUAL

4.3.1 CONCEPTO

Con la finalidad de preparar al estudiante para rendir el examen de certificación en la herramienta informática que desee, el presente proyecto propone elaborar cursos semipresenciales en formato DVD para el aprendizaje de dicha herramienta, cuyo contenido se ajustará a lo requerido por la empresa fabricante del software para pasar la prueba de certificación.

Cada estudiante recibirá un DVD de entrenamiento semanal de la herramienta que desee prepararse, con una duración aproximada de 4 horas, el cual deberá repasar. Al final de la semana, el estudiante debe asistir a una clase presencial de dos horas donde recibirá respuesta a sus interrogantes y en la cual debe rendir una prueba para medir sus avances. Concluido el mismo se procede a la entrega del material didáctico para la siguiente semana y así sucesivamente hasta terminar el entrenamiento, donde rendirá una prueba final similar a la que le espera en el proceso de certificación (Anexo 2).

4.3.2 GENERO

Educativo

4.3.3 DESCRIPCIÓN DEL TRATAMIENTO O TÉCNICAS A UTILIZARSE

Captura en video de la pantalla de la computadora con software especializado.
Grabación de audio. Autoría en DVD.

4.3.4 DURACIÓN

20 horas de contenido en DVD

4.3.5 FRECUENCIA

2 horas presenciales + 4 horas de entrenamiento en DVD por semana, durante 5 semanas para cubrir todo el programa.

Esta carga horaria ha sido elaborada considerando una hora de estudios diaria, que a su vez se traducirían en dos o tres horas con el respectivo repaso y revisión. Es de recalcar que el estudiante que ingrese a este plan de estudios debe ser constante en el avance del mismo, asumiendo su responsabilidad en el cumplimiento del cronograma establecido. El profesor tutor tiene como función verificar y estimular al estudiante en este aspecto.

4.3.6 MEDIO DE DIFUSIÓN

Reproductor de DVD tanto para computadoras como televisiones estándar 640x480 px

4.3.7 GRUPO OBJETIVO

Para el presente tópico, que toma como ejemplo las aplicaciones de Adobe y específicamente el programa Adobe Photoshop, el grupo objetivo estaría formado por:

- Alumnos regulares de la carrera de Diseño Gráfico de la Espol (grupo principal)
- Alumnos regulares de carreras afines con el diseño y la publicidad de otras universidades.
- Profesionales del medio.
- Público con interés en mejorar sus habilidades en los productos de Adobe.



CAPÍTULO 5

ANÁLISIS Y COMPARACIÓN DEL PRODUCTO CON PROPUESTAS SIMILARES

5. ANÁLISIS Y COMPARACIÓN DEL PRODUCTO CON PROPUESTAS SIMILARES A NIVEL LOCAL E INTERNACIONAL

El uso de la tecnología DVD como medio educativo, se lo puede dividir en dos grupos:

- a) Material educativo en formato DVD para ser reproducido por una computadora
- b) Material educativo en formato DVD para ser reproducido tanto en computadoras como en DVD Players para televisión.

Elegir el formato adecuado depende tanto del público objetivo como del propósito general del proyecto. La diferencia principal entre estos dos métodos de reproducción radica en la resolución máxima de la pantalla sobre la cual se va a capturar el material desde la computadora. Para los casos de DVD's que van a ser reproducidos exclusivamente en computadoras el límite de esta resolución depende de la tarjeta gráfica del equipo de trabajo, aunque se recomienda un máximo de 1024 x 768 px para mejor compatibilidad con la mayoría de monitores actuales. Para la captura de material educativo cuyo destino es ser visto en un televisor, la resolución de pantalla máximo podrá ser de 640x480 px, por cuanto es el tamaño estándar para televisión.

Las ventajas y desventajas de estos dos métodos de reproducción deben ir de la mano con el propósito general del proyecto como ya se ha mencionado. Si el material educativo va a ser distribuido a un grupo de usuarios que tienen acceso a computadoras con reproductor de DVD incluido, el formato más adecuado sería el primero, por cuanto la imagen capturada es mayor. Su desventaja es que no podrá ser reproducida en televisores convencionales. Si el material educativo va a ser distribuido a un grupo de usuarios que en un número considerable no disponen de acceso a una computadora, el formato ideal sería el segundo, pues pueden revisar el material desde sus propios televisores con la ayuda de cualquier reproductor de DVD's. Las desventajas de este método es que se trabaja con resoluciones mucho menores, que en el caso de ser reproducidas en una computadora la imagen se auto ajustará resultando en una imagen más pobre de la que se puede lograr con formatos exclusivamente para computadoras.

En el mercado actual el método más utilizado para material educativo relacionado con aplicaciones informáticas es el primero, citando como ejemplos los siguientes títulos:

DIGITAL MEDIA TRAINING SERIES

www.digitalmediatraining.com/

Empresa que desarrolla material educativo para Diseño Gráfico y Producción Audiovisual, entre los que destacamos:

APPLE

DVD Studio Pro 4

DVD StudioPro 3

FCE HD 3.5 *new

Final Cut Express 2

Final Cut Pro - Field

Final Cut Pro 5
Final Cut Pro HD/4.5
Final Cut Studio
GarageBand
iLife '06 *new
iLife '04
iWork '06 *new
iWork '05
Keynote 2
Logic Pro 7.1
Motion 2
Motion
OS X: Panther
OS X: Tiger
Pages
Production Suite
Soundtrack Pro

ADOBE
Acrobat 7
After Effects 7 *new
After Effects 6
Creative Suite 2
Creative Suite
Design Bundle *new
Encore DVD
Flash 8 *new
GoLive CS2
GoLive CS
Illustrator CS2 *new
Illustrator CS
InDesign CS2
InDesign CS
Photoshop CS2 *new
Photoshop CS
Premiere Pro 2 *new
Premiere Pro
Production Studio *new
Video Bundle *new
Video Collection

En el segundo grupo encontramos de igual manera una variada oferta de material educativo para propósitos tan variados como “las Clases del Barca”, curso en DVD para aprender técnicas de fútbol (distribuido por Diario El Universo en Ecuador), Cursos para aprender a tocar algún instrumento musical (www.musicroom.com/se/ID_No/025938/details.html). Debido a que el contenido de este tipo de material no requiere el uso de computadoras, obviamente lo hace idóneo para su reproducción en televisión.

Pero, en este grupo también encontramos material de entrenamiento en aplicaciones informáticas, cuyo máximo ejemplo son los programas que ofrece Total Training (www.totaltraining.com), cuya calidad es tal que inclusive es recomendado desde la propia página web de Adobe (www.adobe.com/training).

Para el presente proyecto se ha considerado los dos tipos de captura y reproducción disponibles, analizados sus pro y contras, concluyendo que el método más idóneo para acceder a un mayor grupo poblacional es el segundo, es decir el curso que propone este proyecto ha de ser capaz de reproducirse tanto en computadoras como en televisores, aliviando de alguna manera la cantidad de horas que el estudiante deba recurrir a una computadora, que en muchos casos, al no poseerla deben alquilarla.

Diferencias de la presente propuesta a ofertas similares existentes en el mercado.

Son varias, entre las que se destacan:

Cursos Personalizados

El presente proyecto propone crear una estructura metodológica acorde a nuestra realidad.

Material Semipresencial con diploma

El estudiante que termine satisfactoriamente el curso propuesto recibirá un Certificado avalado por Espol que reconozca su esfuerzo.

Tutor disponible

Los avances de los participantes serán monitoreados por un experto en la materia, quien a su vez dará respuesta a las dudas que se presenten en los mismos.

Material educativo de soporte

Si bien el soporte audiovisual es la clave en este proyecto, este no es el único material que el estudiante recibirá, pues adicional se le asignarán ejercicios relacionados con el tema de estudio y material de evaluación para medir su progreso.

Posibilidad de acceder a un laboratorio de computadoras

Dependiendo de la disponibilidad y predisposición de la universidad, el presente proyecto puede ampliar la gama de servicios a sus estudiantes ofreciendo un lugar donde puedan realizar su entrenamiento.

En Español

Este es uno de los factores clave en la presente propuesta, pues de las ofertas existentes en el mercado actual ninguna se dicta en idioma español.

Preparar al estudiante para su certificación

Este es el elemento diferenciador de la presente propuesta, pues de las ofertas existentes en el mercado actual, ninguna garantiza cubrir todo el contenido que faculta al estudiante a rendir la prueba máxima de conocimientos en la herramienta que estudia como lo es la certificación oficial de la misma.

Experiencia

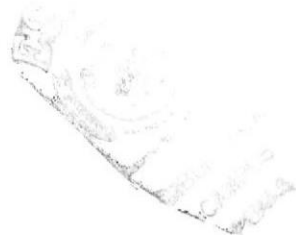
Los estudiantes que deseen acceder al plan de certificaciones podrán recibir asesoría directa del proceso de manos de un tutor que previamente pasó esta prueba.

Por último, vale resaltar que todos los ejemplos de productos citados anteriormente corresponden a empresas internacionales, nacionalmente este sería el primer proyecto de su tipo.



CAPÍTULO 6

REQUERIMIENTOS OPERACIONALES E INFRAESTRUCTURA



6. REQUERIMIENTOS OPERACIONALES E INFRAESTRUCTURA

6.1 REQUERIMIENTOS DE HARDWARE

Para **desarrollar** la aplicación se sugieren los siguientes equipos de hardware:

Cantidad	Equipos	Detalle
1	Xserve DP/1GB/80GB/Combo/2xGigE/Unlimited	Control de Metadatos
1	Xserve Raid 7x500GB Apple Drive Modules 3.5 TB	Almacenamiento video
1	QLogic SANbox Express 1400 Fibre Channel	Switcher
5	Apple Fibre Channel PCI Express Card	Tarjetas de Fibra
5	Estaciones Power Mac Dual Core 2	Edición, Post-producción
5	Apple Cinema Display (20" flat panel)	Visualización
6	Licencias Xsan	Almacenamiento Compartido
1	Apple remote Desktop 10 client	Administración Remota
1	Dac Video Converter	Conversión de video
1	Disco duro externo firewire	Transporte datos
1	Monitor Tv 21"	Previsualización
1	Micrófono corbatero	Captura audio
2	Audífonos	Edición audio
1	Mbox DigiDesign	Audio

Para **ejecutar** la aplicación se requieren los siguientes equipos:

- Computadora con cualquier sistema operativo gráfico con lector de DVD; ó,
- Reproductor de DVD convencional conectado a un televisor estándar.

6.2 REQUERIMIENTOS DE SOFTWARE

Para **desarrollar** la aplicación se sugieren los siguientes programas:

Cantidad	Programa	Función
2	Software de Entrenamiento en Creative Suite	Capacitación
2	Software de Entrenamiento en Authoring DVD	Capacitación
1	Photoshop CS2	Aplicación base
1	Final Cut Studio	Edición de video
1	Snapz Pro	Captura de interfaz en video
1	After Effects	Post-producción

La aplicación no requiere la instalación de ningún programa adicional para su **ejecución**.

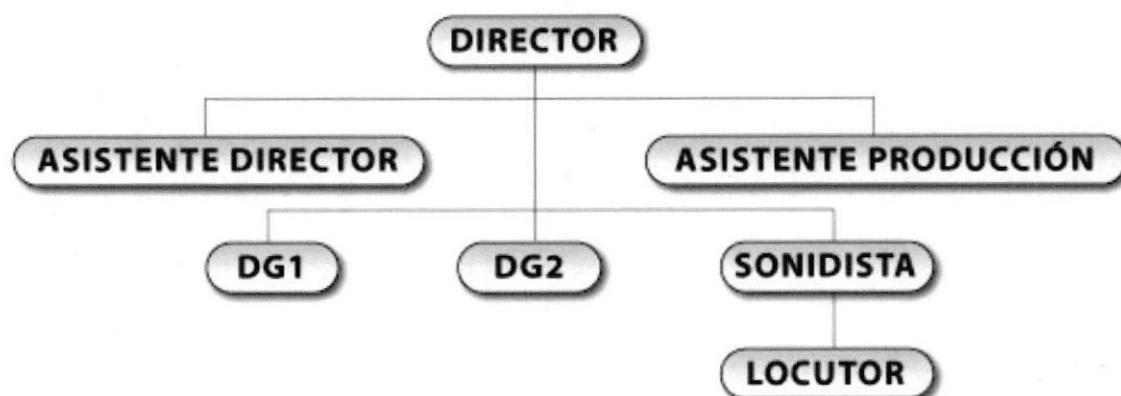
6.3 EQUIPO DE TRABAJO

6.3.1 GRUPO DE TRABAJO

CANT.	CARGO	FUNCIÓN
1	Jefe de proyecto	Diseño e implementación del modelo de negocio. Buscar financiamiento. Buscar capacitación para el personal. Supervisión de cada uno de los cursos a desarrollarse.
1	Director	Guión del proyecto a su cargo. Definirá el contenido de los mismos. Supervisará el avance del mismo. Será el responsable de la edición y armado final.
1	Asistente de Dirección	Conseguir los elementos y materiales que requiera el Director para uso en el proyecto. Edición y post-producción del audio y video entregado por los diseñadores.
1	Asistente de Producción	Control de asuntos financieros y administrativos. Reportará los avances del proyecto en base al cronograma.
2	Diseñadores Gráficos	Asistir y aprobar la capacitación. Desarrollo del guión de los capítulos que le sean asignados. Capturar en video los capítulos asignados. Editar y entregar en formato .avi o .mov los capítulos asignados. Voz en off de referencia.
1	Sonidista	Grabar en off el guión. Sonorizar el fondo de la aplicación.
1	Locutor	Voz en off



6.3.2 ORGANIGRAMA



6.4 PERFIL DE FUNCIONES

6.4.1 JEFE DE PROYECTO

DESCRIPCION DEL PUESTO	
TITULO DEL PUESTO: Jefe de Proyecto	FECHA: 20 de junio 2005
OCUPANTE:	PREPARADO POR: Hugo Robles
LOCALIZACION: Guayaquil	APROBADA POR: _____
DPTO./DIVISION: Administración	Firma del Titular del
SUBORDINADA A:	_____
	Firma del superior

6.4.1.1 PROPOSITO GENERAL

Planear organizar, coordinar, dirigir, y controlar las actividades de administración y producción de la empresa, para lograr la eficiencia máxima en sus operaciones al llevar a cabo las misiones que se le asignen.

6.4.1.2 PRINCIPALES DESAFIOS

- Incrementar la eficiencia de la organización mediante la optimización de los recursos humanos, materiales, tecnológicos y financieros de que se dispone.
- Emplear métodos eficientes para el desarrollo de las actividades vinculadas a la producción.

- Estar en alerta para conservar los recursos de la empresa y para producir el máximo volumen de resultados finales sin pérdida de recursos ni tiempo.

6.4.1.3 PRINCIPALES AREAS DE RESPONSABILIDAD

IMPORTANCIA	ACCIONES	RESULTADO FINAL ESPERADO	FORMAS DE MEDIR EL LOGRO
1	Diseño e implementación del modelo de negocio	Alcanzar las metas y minimizar los imprevistos	Entrega de Manual de Proyecto
1	Organizar y supervisar el trabajo para entregar el producto final.	Cubrir las expectativas de los clientes.	Satisfacción del cliente.
1	Evaluar la viabilidad técnica y económica de un proyecto.	Proyección del alcance de los proyectos.	Aumento de rentabilidad.

6.4.1.4 DIMENSIONES

Total de personas que depende del puesto

- ✓ Personal subordinado directo: 1
- ✓ Personal subordinado indirecto: 6

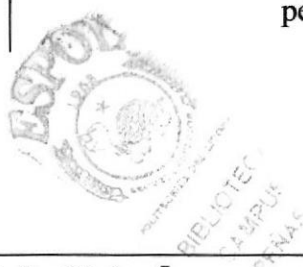
6.4.1.5 AUTORIDAD PARA LA TOMA DE DECISIONES

DECISIONES ESPERADAS

- Diseñar e implantar sistemas de seguimiento y de control de proyectos.
- Promover, planear y coordinar procesos de reflexión para detectar áreas de oportunidad.
- Buscar capacitación para el personal

RECOMENDACIONES ESPERADAS

- Organizar y coordinar la participación de grupos de trabajo en los procesos
- Apoyar el proceso de planeación estratégica de la organización a través de la generación de modelos cualitativos y cuantitativos.
- Crear un rubro para capacitación del personal



6.4.1.6 RELACIONES DE TRABAJO

CONTACTOS MÁS IMPORTANTES	NATURALEZA O PROPOSITO
Autoridades de Espol	Entablar negociaciones.

6.4.1.7 RECURSOS DE COMPETENCIA PARA EL EJERCICIO DEL CARGO

CONOCIMIENTOS	NIVEL
Experiencia en área gráfica	A
Sistemas informáticos y audiovisuales.	M
Gestión de negocios	M
Idioma inglés.	A

HABILIDADES	NIVEL
Buen comunicador	A
Toma de decisiones	A
Relaciones Interpersonales	A
Creativo en la solución de problemas.	A
Orientado a los retos.	A

ATRIBUTOS	NIVEL
Organizado	A
Responsable	A
Líder	A
Visionario	A
Comprometido	A
Disciplinado	A
Emprendedor.	A



6.4.2 DIRECTOR

DESCRIPCION DEL PUESTO	
TITULO DEL PUESTO: Director	FECHA: 20 de junio 2005
OCUPANTE:	PREPARADO POR: Hugo Robles
LOCALIZACION: Guayaquil	APROBADA POR: _____
DPTO./DIVISION: Administración	Firma del Titular
SUBORDINADA A:	_____
	Firma del superior

6.4.2.1 PROPOSITO GENERAL

Guiar y coordinar todos los procesos creativos y logísticos del proyecto a su cargo.

6.4.2.2 PRINCIPALES DESAFIOS

- Mantener el nivel de calidad establecido en el plan inicial
- Motivar a su grupo de trabajo
- Optimizar los recursos

6.4.2.3 PRINCIPALES AREAS DE RESPONSABILIDAD

IMPORTANCIA	ACCIONES	RESULTADO FINAL ESPERADO	FORMAS DE MEDIR EL LOGRO
1	Cumplir con el guión a su cargo	Que el producto sea el esperado	Entrega de capítulos según el organigrama
1	Organizar y supervisar el trabajo para entregar el producto final.	Cubrir las expectativas de los clientes.	Satisfacción del cliente.
1	Edición y armado final	Producto listo para ser usado	Navegando y haciendo pruebas de usabilidad del producto

HABILIDADES	NIVEL
Buen comunicador	A
Toma de decisiones	A
Relaciones Interpersonales	A
Creativo en la solución de problemas.	A
Orientado a los retos.	A

ATRIBUTOS	NIVEL
Organizado	A
Responsable	A
Líder	A
Visionario	A
Comprometido	A
Disciplinado	A
Emprendedor.	A

6.4.3 ASISTENTE DE DIRECTOR

DESCRIPCION DEL PUESTO	
TITULO DEL PUESTO: Asistente de Director	FECHA: 20 de junio 2005
OCUPANTE:	PREPARADO POR: Hugo Robles
LOCALIZACION: Guayaquil	APROBADA POR: _____
DPTO./DIVISION: Administración	Firma del Titular del
SUBORDINADA A:	_____
	Firma del superior

6.4.3.1 PROPOSITO GENERAL

Coordinar y hacer cumplir los requerimientos del Director.

6.4.3.2 PRINCIPALES DESAFIOS

- Dar soporte a las decisiones del Director
- Contribuir en el proceso creativo
- Conseguir los materiales que requiera la producción
- Coordinar con el Asistente de Producción los aspectos económicos y logísticos.

6.4.3.3 PRINCIPALES AREAS DE RESPONSABILIDAD

IMPORTANCIA	ACCIONES	RESULTADO FINAL ESPERADO	FORMAS DE MEDIR EL LOGRO
1	Entregar material solicitado	Producto completo	Revisión de avances
1	Edición de video	Edición de alta calidad	Revisión de cortes
1	Post-Producción	Interfaz agradable e intuitiva	Revisión de interfaces

6.4.3.4 DIMENSIONES

Total de personas que depende del puesto

✓ Personal subordinado directo: 0

✓ Personal subordinado indirecto: 4

6.4.3.5 AUTORIDAD PARA LA TOMA DE DECISIONES

DECISIONES ESPERADAS	RECOMENDACIONES ESPERADAS
Entregar material de capítulos	Seleccionar imágenes o gráficos de alta calidad acorde al capítulo
Edición de capítulos	Entregar a tiempo los capítulos
Capacitarse	Cumplir con el cronograma de capacitación

6.4.3.6 RELACIONES DE TRABAJO

CONTACTOS MÁS IMPORTANTES	NATURALEZA O PROPOSITO
Director	Revisar Avances.
Asistente de Producción	Aspectos financieros
Diseñadores	Coordinar entrega de material

6.4.3.7 RECURSOS DE COMPETENCIA PARA EL EJERCICIO DEL CARGO

CONOCIMIENTOS	NIVEL
Experiencia en área gráfica	A
Sistemas informáticos y audiovisuales.	A
Experiencia en edición de video	M

HABILIDADES	NIVEL
Buen comunicador	A
Toma de decisiones	A
Relaciones Interpersonales	A
Creativo en la solución de problemas.	A
Orientado a los retos.	A

ATRIBUTOS	NIVEL
Organizado	A
Responsable	A
Líder	A
Visionario	A
Comprometido	A
Disciplinado	A
Emprendedor.	A

6.4.4 ASISTENTE DE PRODUCCIÓN

DESCRIPCION DEL PUESTO	
TITULO DEL PUESTO: Asistente de Producción	FECHA: 20 de junio 2005
OCUPANTE:	PREPARADO POR: Hugo Robles
LOCALIZACION: Guayaquil	APROBADA POR: _____
DPTO./DIVISION: Administración	Firma del Titular del
SUBORDINADA A:	_____

6.4.4.1 PROPOSITO GENERAL

Mantener los estados financieros del proyecto en regla.

6.4.4.2 PRINCIPALES DESAFIOS

- Facilitar el trámite financiero
- Reportar al Jefe de proyecto avances del mismo
- Conseguir los materiales que requiera la producción
- Coordinar con el Asistente de Director los aspectos logísticos

6.4.4.3 PRINCIPALES AREAS DE RESPONSABILIDAD

IMPORTANCIA	ACCIONES	RESULTADO FINAL ESPERADO	FORMAS DE MEDIR EL LOGRO
1	Control de Gastos	Mantener el presupuesto	Estado de cuentas
1	Reporte de avance del proyecto	Revisión periódica del material	Entrega del material

6.4.4.4 DIMENSIONES

Total de personas que depende del puesto

- ✓ Personal subordinado directo: 0
- ✓ Personal subordinado indirecto: 4

6.4.4.5 AUTORIDAD PARA LA TOMA DE DECISIONES

DECISIONES ESPERADAS	RECOMENDACIONES ESPERADAS
Mantener los estados financieros	Controlar el gasto
Vigilar avance del proyecto	Presencia continua en la producción

6.4.4.6 RELACIONES DE TRABAJO

CONTACTOS MÁS IMPORTANTES	NATURALEZA O PROPOSITO
Jefe de Proyecto	Revisar Avances.
Director	Aspectos financieros
Asistente de Dirección	Aspectos financieros

6.4.4.7 RECURSOS DE COMPETENCIA PARA EL EJERCICIO DEL CARGO

CONOCIMIENTOS	NIVEL
Experiencia en contabilidad	A
Sistemas ofimáticas	A

HABILIDADES	NIVEL
Buen comunicador	A
Toma de decisiones	A
Relaciones Interpersonales	A
Lógico en la solución de problemas.	A
Orientado a los retos.	A

ATRIBUTOS	NIVEL
Organizado	A
Responsable	A
Líder	A
Visionario	A
Comprometido	A
Disciplinado	A
Emprendedor.	A

6.4.5 DISEÑADOR GRÁFICO

DESCRIPCION DEL PUESTO	
TITULO DEL PUESTO: Diseñador Gráfico	FECHA: 20 de junio 2005
OCUPANTE:	PREPARADO POR: Hugo Robles
LOCALIZACION: Guayaquil	APROBADA POR: _____
DPTO./DIVISION: Administración	Firma del Titular del
SUBORDINADA A:	_____
	Firma del superior

6.4.5.1 PROPOSITO GENERAL

Desarrollar y elaborar el material asignado por el Director del Proyecto.

6.4.5.2 PRINCIPALES DESAFIOS

- Dar soporte a las decisiones del Director
- Contribuir en el proceso creativo
- Capturar video de capítulos asignados

6.4.5.3 PRINCIPALES AREAS DE RESPONSABILIDAD

IMPORTANCIA	ACCIONES	RESULTADO FINAL ESPERADO	FORMAS DE MEDIR EL LOGRO
1	Entregar material solicitado	Producto completo	Revisión de avances
1	Edición de video	Edición de alta calidad	Revisión de cortes
1	Capacitación	Material de alta calidad	Lecciones periódicas

6.4.5.4 DIMENSIONES

Total de personas que depende del puesto

- ✓ Personal subordinado directo: 0
- ✓ Personal subordinado indirecto: 2

6.4.5.5 AUTORIDAD PARA LA TOMA DE DECISIONES

DECISIONES ESPERADAS	RECOMENDACIONES ESPERADAS
Entregar material de capítulos	Diseñar contenido de capítulos de alto nivel técnico
Capacitarse	Cumplir con el cronograma de capacitación

6.4.5.6 RELACIONES DE TRABAJO

CONTACTOS MÁS IMPORTANTES	NATURALEZA O PROPOSITO
Director	Revisar y desarrollar guiones
Sonidista	Coordinación de materiales

6.4.5.7 RECURSOS DE COMPETENCIA PARA EL EJERCICIO DEL CARGO

CONOCIMIENTOS	NIVEL
Experiencia en área gráfica	A
Sistemas informáticos y audiovisuales.	A
Experiencia en edición de video	M

HABILIDADES	NIVEL
Buen comunicador	A
Toma de decisiones	A
Relaciones Interpersonales	A
Creativo en la solución de problemas.	A
Orientado a los retos.	A

ATRIBUTOS	NIVEL
Organizado	A
Responsable	A
Visionario	A
Comprometido	A
Disciplinado	A
Emprendedor.	A

6.4.6 SONIDISTA

DESCRIPCION DEL PUESTO	
TITULO DEL PUESTO: Sonidista	FECHA: 20 de junio 2005
OCUPANTE:	PREPARADO POR: Hugo Robles
LOCALIZACION: Guayaquil	APROBADA POR: _____
DPTO./DIVISION: Administración	Firma del Titular del
SUBORDINADA A:	_____
	Firma del superior

6.4.6.1 PROPOSITO GENERAL

Desarrollar y elaborar el material de audio asignado por el Director del Proyecto.

6.4.6.2 PRINCIPALES DESAFIOS

- Dar soporte a las decisiones del Director
- Contribuir en el proceso creativo
- Crear audio de alta calidad

6.4.6.3 PRINCIPALES AREAS DE RESPONSABILIDAD

IMPORTANCIA	ACCIONES	RESULTADO FINAL ESPERADO	FORMAS DE MEDIR EL LOGRO
1	Entregar material solicitado	Producto completo	Revisión de avances
1	Edición de audio	Edición de alta calidad	Revisión de pistas
1	Capacitación	Material de alta calidad	Lecciones periódicas

6.4.6.4 DIMENSIONES

Total de personas que depende del puesto

- ✓ Personal subordinado directo: 0
- ✓ Personal subordinado indirecto: 3

6.4.6.5 AUTORIDAD PARA LA TOMA DE DECISIONES

DECISIONES ESPERADAS	RECOMENDACIONES ESPERADAS
Entregar material de capítulos	Diseñar sonidos de fondo, musicalización y voces de alto nivel técnico y artístico
Capacitarse	Cumplir con el cronograma de capacitación

6.4.6.6 RELACIONES DE TRABAJO

CONTACTOS MAS IMPORTANTES	NATURALEZA O PROPOSITO
Director	Revisar y desarrollar guiones
Diseñadores	Coordinación de materiales
Locutor	Grabar voz en off

6.4.6.7 RECURSOS DE COMPETENCIA PARA EL EJERCICIO DEL CARGO**CONOCIMIENTOS****NIVEL**

Experiencia en área gráfica	A
Sistemas informáticos y audiovisuales.	A
Experiencia en edición de audio	A
Fundamentos de Composición musical	A

HABILIDADES**NIVEL**

Buen comunicador	A
Toma de decisiones	A
Relaciones Interpersonales	A
Creativo en la solución de problemas.	A
Orientado a los retos.	A

ATRIBUTOS**NIVEL**

Organizado	A
Responsable	A
Visionario	A
Comprometido	A
Disciplinado	A
Emprendedor.	A



CAPÍTULO 7

COSTOS Y PRESUPUESTO

7. COSTOS Y PRESUPUESTOS

7.1 PRESUPUESTO DE OPERACIÓN

En el presupuesto aquí definido se establecen costos referenciales respecto a los requerimientos de equipo humano, hardware y software necesarios para el desarrollo del material completo del curso a realizarse, en este caso la aplicación Adobe Photoshop.

PRESUPUESTO DE OPERACIÓN					
DESCRIPCIÓN	COSTO UNIT.	CANT.	UNIDAD	MENSUAL	TOTAL PROYECTO (Anual)
PERSONAL ADM.					
Jefe de Proyecto	1500	1	Mensual	1500	18000
Director	800	1	Mensual	800	9600
Asistente del Director	550	1	Mensual	550	6600
Asistente de Producción	550	1	Mensual	550	6600
Diseñador Gráfico	550	2	Mensual	550	13200
Sonidista	400	1	Mensual	400	4800
Locutor	700	1	Por Proyecto	700	700
Secretaria	300	1	Mensual	300	3600
COSTOS ADM.					
Útiles de oficina		1	Mensual	200	2400
TOTAL					US \$ 61900

7.2 PRESUPUESTO DE COSTO DE LOS EQUIPOS

<i>CANTIDAD</i>	<i>EQUIPOS</i>	<i>PRECIO UNITARIO</i>	<i>SUB-TOTAL</i>
1	Xserve DP/1GB/80GB/Combo /2xGigE/Unlimited	\$ 3000.00	\$ 3000.00
1	Xserve Raid 7x500GB Apple Drive Modules 3.5 TB	\$ 8500.00	\$ 8500.00
1	QLogic SANbox Express 1400 Fibre Channel	\$ 2000.00	\$ 2000.00
5	Apple Fibre Channel PCI Express Card	\$ 600.00	\$ 3000.00
5	Estaciones Power Mac Dual Core 2	\$ 2000.00	\$ 10000.00
5	Apple Cinema Display (20" flat panel)	\$ 800.00	\$ 4000.00
6	Licencias Ssan	\$ 1000.00	\$ 6000.00
1	Apple remote Desktop 10 client	\$ 300.00	\$ 300.00
1	Dac Video Converter	\$ 300.00	\$ 300.00
1	Disco duro externo firewire	\$ 180.00	\$ 180.00
1	Monitor Tv 21"	\$ 460.00	\$ 460.00
1	Micrófono corbatero	\$ 200.00	\$ 200.00
2	Audífonos	\$ 60.00	\$ 120.00
1	Mbox DigiDesign	\$ 450.00	\$ 450.00
TOTAL			\$ 35510.00

7.3 REQUERIMIENTOS DE SOFTWARE

CANTIDAD	PROGRAMA	PRECIO UNITARIO	SUBTOTAL
2	Software de Entrenamiento en Creative Suite	\$ 250.00	\$ 500.00
2	Software de Entrenamiento en Authoring DVD	\$ 100.00	\$ 200.00
1	Photoshop CS2	\$ 450.00	\$ 450.00
1	Final Cut Studio	\$ 1299.00	\$ 1299.00
1	Snapz Pro	\$ 80.00	\$ 80.00
1	After Effects	\$ 999.00	\$ 999.00
TOTAL			\$ 3528.00



CAPÍTULO 8

DESCRIPCIÓN DEL PROCESO DE PRODUCCIÓN

8. DESCRIPCIÓN DEL PROCESO DE PRODUCCIÓN

8.1 CAPACITACIÓN

El primer paso para la elaboración del presente proyecto es la capacitación del elemento humano que ha de intervenir en el diseño y estructuración de la metodología de estudios. Los integrantes deberán pasar el proceso de certificación requerido por Adobe, para lo cual se contempla un período de 3 meses para lograr este objetivo.

8.1.1 DISEÑO METODOLÓGICO DEL MATERIAL EDUCATIVO

El director del proyecto, tomando como base el contenido de temas que sugiere Adobe (Anexo 2) para prepararse para la certificación ha de elaborar un guión para cada capítulo del material educativo. El asistente del director se encargará de gestionar y supervisar a los diseñadores para que provean el material que se requiera para que el guión se lleve a efecto, por ejemplo, las imágenes que el director sugiera para un determinado tema han de ser suministradas por el asistente o en su defecto colaborar con el resto de diseñadores para que las consigan. Adicional al guión que elabore el director para cada capítulo, éste se encargará de estructurar el contenido del material de apoyo, como ejercicios de refuerzo y lecciones de control. Este material será entregado a uno de los diseñadores para que diagrama el correspondiente material y lo prepare para su posterior impresión o reproducción (en caso de ser material digital).

8.1.2 PRODUCCIÓN

Una vez que el director haya elaborado el guión correspondiente a un tema o capítulo en particular, el asistente se encargará de preparar y entregar el texto al locutor para que junto al sonidista se encarguen de grabar la voz en off. Con la voz en off sirviendo de guía, los diseñadores procederán a capturar la interfaz de la aplicación utilizando el programa correspondiente. Este material capturado, junto con el archivo de audio editado será entregado al asistente del director que se encargará de unir el contenido y prepararlo para su exportación a la aplicación de autoría correspondiente.

8.1.3 POST-PRODUCCIÓN

Adicional a la grabación de la voz en off, es tarea del sonidista crear las pistas de audio que servirán de fondo, así como efectos de sonido que requiera la producción.

Adicional a la edición del video capturado, es tarea del asistente del director y bajo supervisión del mismo, diseñar la interfaz gráfica y programar la navegación del multimedia audiovisual, así como añadir metraje adicional al material educativo para su mejor comprensión.

8.1.4 AUTORÍA DEL DVD

Una vez que el material educativo ha sido editado y post-producido, el asistente del director se encargará de armar dicho material en la aplicación de autoría correspondiente y entregarle dicho material al director del proyecto, quien debe revisar que la navegación y el contenido se ajusten a los parámetros de calidad requeridos y apruebe finalmente la grabación de la copia maestra o copia cero, la cual estará lista para su posterior reproducción.





CAPÍTULO 9

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES



9. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

9.1 CONCLUSIONES

Se estima que anualmente se gradúan alrededor de 5000 nuevos diseñadores gráficos en Ecuador, tomando de referencia que esta explosiva demanda educativa lleva alrededor de 10 años, estamos hablando de un mercado objetivo de aproximadamente 50000 usuarios. A esto se debe agregar el interés que determinadas herramientas informáticas para diseño despiertan en carreras con propósitos similares. De este gran universo de graduados, ninguno posee el título de certificación oficial. La principal causa de esta acefalía es definitivamente la ausencia de un plan de estudios que les permita capacitarse adecuadamente y tomen el desafío de la certificación. Más allá de la viabilidad económica, que en una siguiente fase puede ser expandida a toda América Latina, está el compromiso con nuestros egresados, de brindarles nuevas y mejores oportunidades de capacitación continua para que a su vez reactiven con su talento el aparato productivo de nuestra nación. Hoy por hoy, el rol del diseñador sigue sin ser considerado seriamente por empresarios y proveedores de servicios, por desconocimiento o malas experiencias en el pasado. Una forma de mejorar efectivamente esta realidad es entregando al mercado laboral, profesionales capacitados y certificados.



ANEXOS





ANEXO 1

STORY BOARD



TABLA DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1. Ventana de Inicio de Adobe Photoshop	2
Ilustración 2. Panel de Preferencias	3
Ilustración 3. Cambio de aplicación.....	3
Ilustración 4. Archivo de preferencias de Adobe Photoshop	4
Ilustración 5. Cuadro de configuración de color.....	4
Ilustración 6. Paletas de Photoshop.....	5
Ilustración 7. Menú de Paletas	6
Ilustración 8. Personalización de Paletas.....	7
Ilustración 9. Creación de grupos de paletas (paso 1).....	8
Ilustración 10. Creación de grupos de paletas (paso 2).....	9
Ilustración 11. Paletas personalizadas	10
Ilustración 12. Menú de salida de la aplicación.....	11
Ilustración 13. Preferencias actualizadas.....	12
Ilustración 14. Aplicación por default.....	12
Ilustración 15. Menú de preferencias general.....	13
Ilustración 16. Menú de nuevo archivo	13
Ilustración 17. Cuadro de configuración de nuevo archivo.....	14
Ilustración 18. Ejemplo de configuración predeterminada	14
Ilustración 19. Opción para personalizar un nuevo documento	15
Ilustración 20. Guardar una configuración personalizada (paso 1)	15
Ilustración 21. Guardar una configuración personalizada (paso 2)	16
Ilustración 22. Guardar una configuración personalizada (paso 3)	16
Ilustración 23. Asignación de modo de color	17



CONTENIDO DEL PILOTO

Se desarrollará 1 capítulo de la aplicación Adobe Photoshop CS a manera de ejemplo.

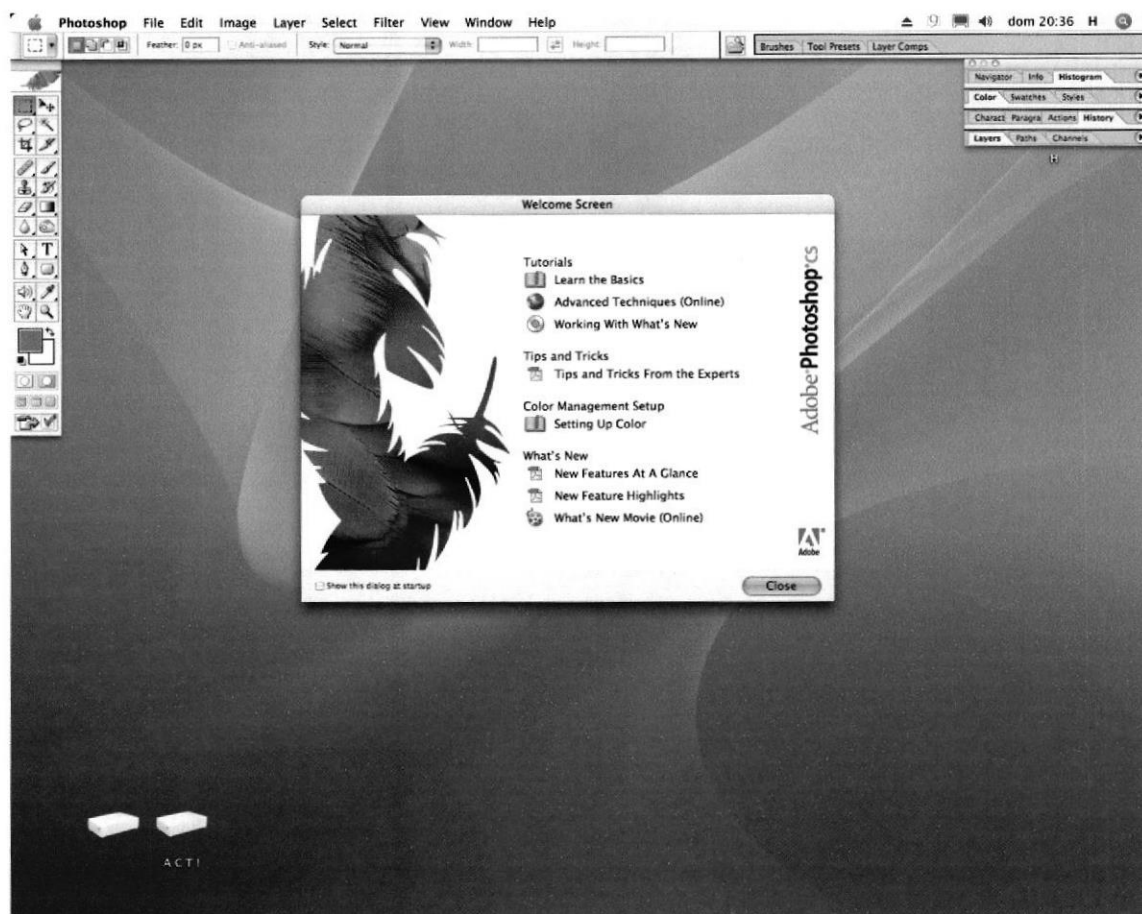


Ilustración 1. Ventana de Inicio de Adobe Photoshop

Voz en OFF:

CAPITULO 1. EL ÁREA DE TRABAJO (WORKSPACE)

Todo programa tiene su forma de interactuar con el usuario a través de lo que se denomina su Interfaz de usuario o user interface.

Al cargar por primera vez una aplicación, en este caso Adobe Photoshop, su IU se carga por “default”, es decir, con los parámetros asignados por Adobe. A partir del primer clic que el usuario de en la aplicación, el sistema operativo empieza a registrar todos los cambios que este realiza. Lo que se conoce como personalización. Todos estos cambios el sistema operativo los almacena en la carpeta Usuario/librería/preferencias/. Esto con el objetivo de mantener la interfaz del programa listo como el usuario lo ha configurado.

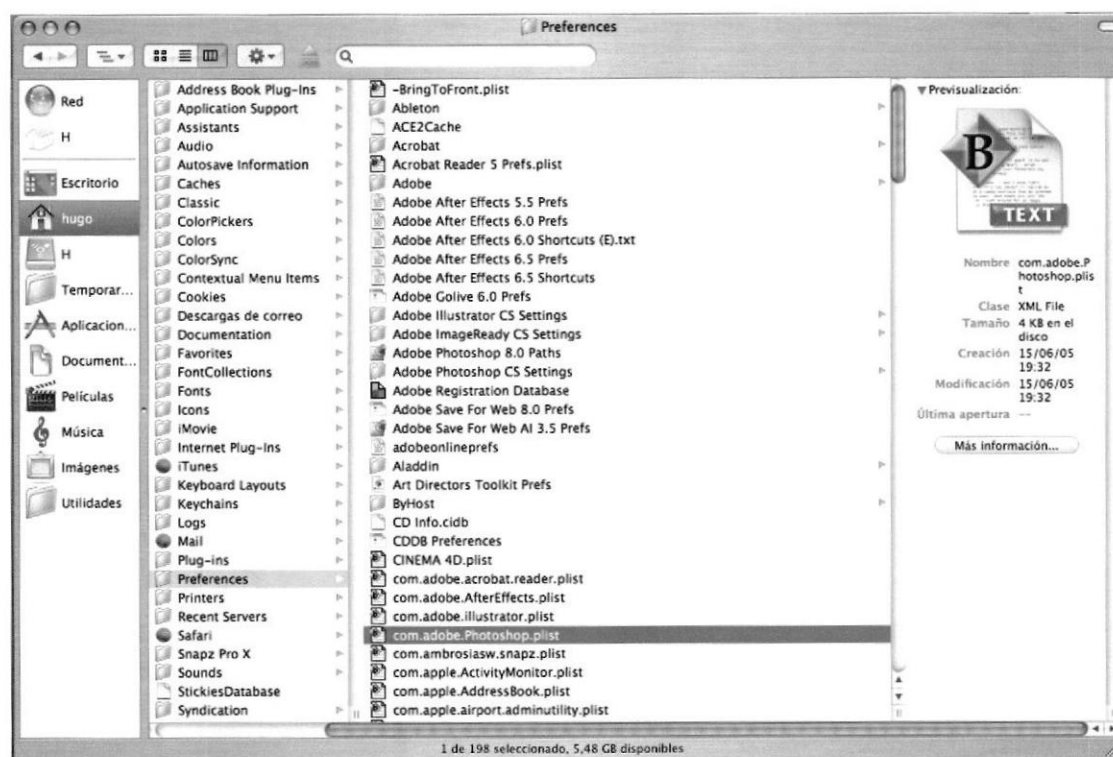


Ilustración 2. Panel de Preferencias

En el caso de que un usuario no se encuentre conforme con sus preferencias o si deseara restaurar la aplicación a su default, el primer paso es verificar que el programa no esté activo.

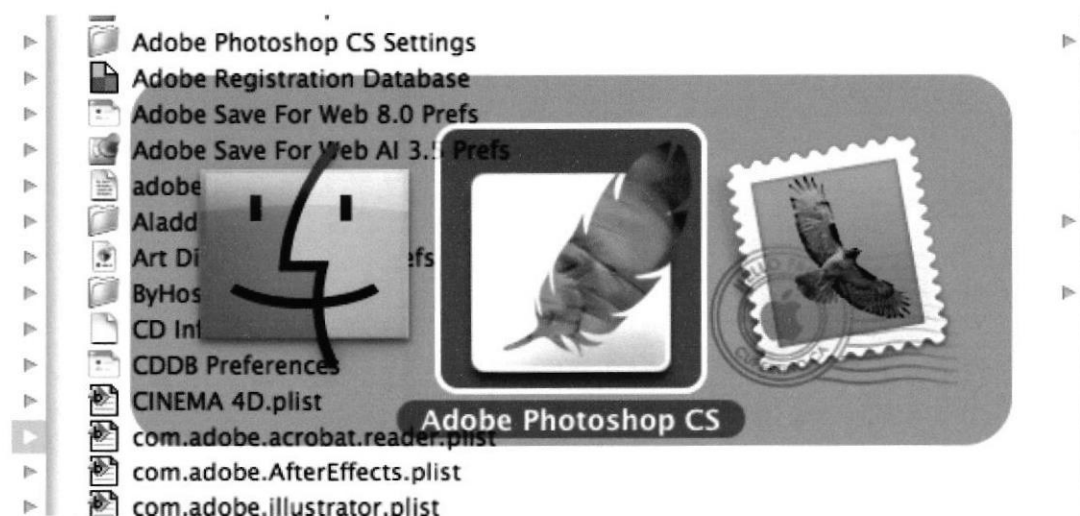


Ilustración 3. Cambio de aplicación

En caso de no querer eliminar permanentemente las preferencias anteriores, basta con moverlas de la carpeta preferencias a otra ubicación.

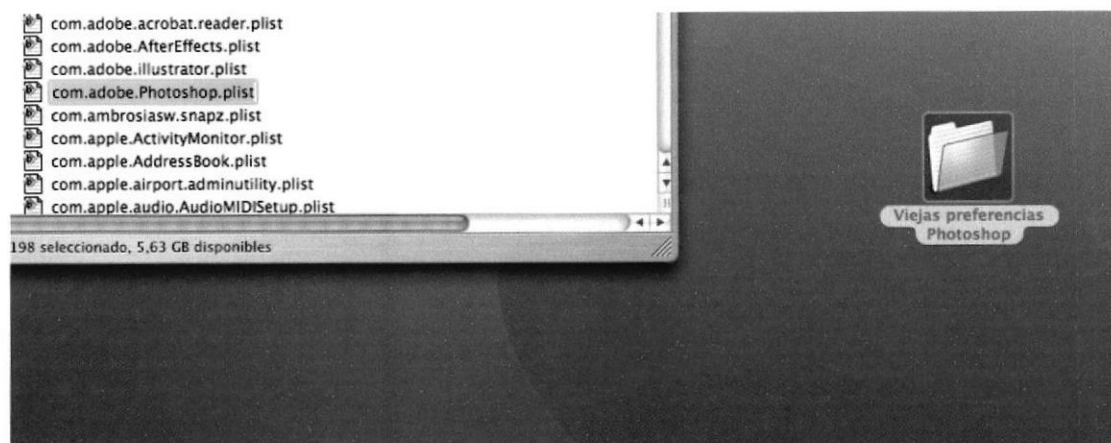


Ilustración 4. Archivo de preferencias de Adobe Photoshop

La próxima vez que abra la aplicación, ésta aparecerá con su IU por default.

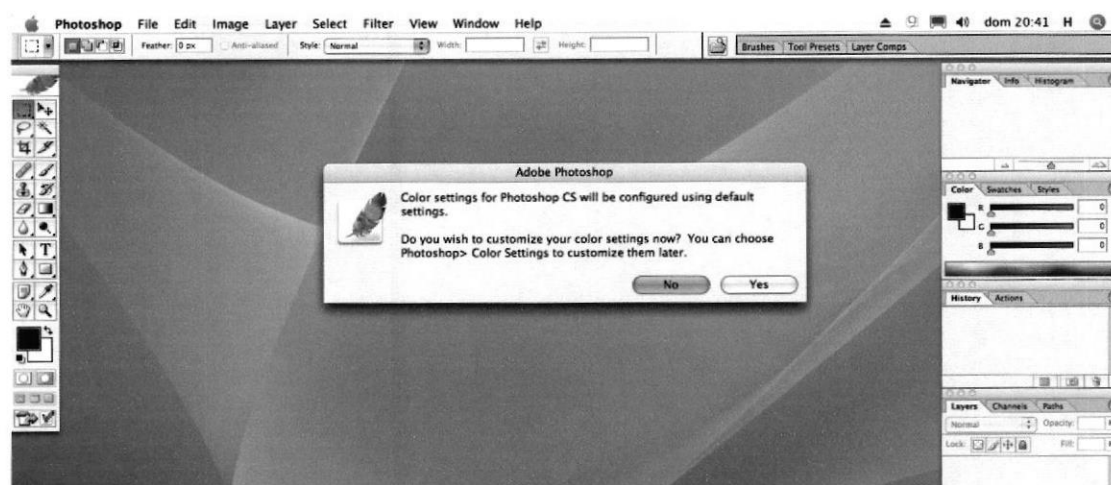


Ilustración 5. Cuadro de configuración de color

Lo primero que nos pide el programa es configurar un perfil de color para Photoshop, tema que analizaremos más adelante, por lo pronto de clic en la opción No.

Una vez dentro de la IU de Photoshop nos encontramos con las paletas de herramientas. Esta es la manera cómo el programa pone a nuestra disposición todas sus herramientas

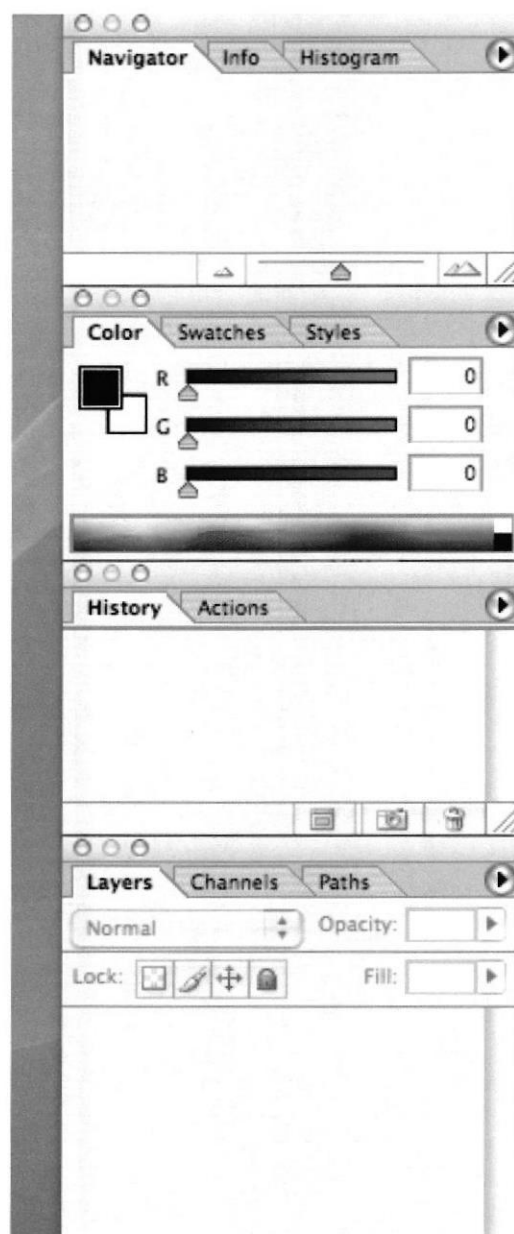


Ilustración 6. Paletas de Photoshop

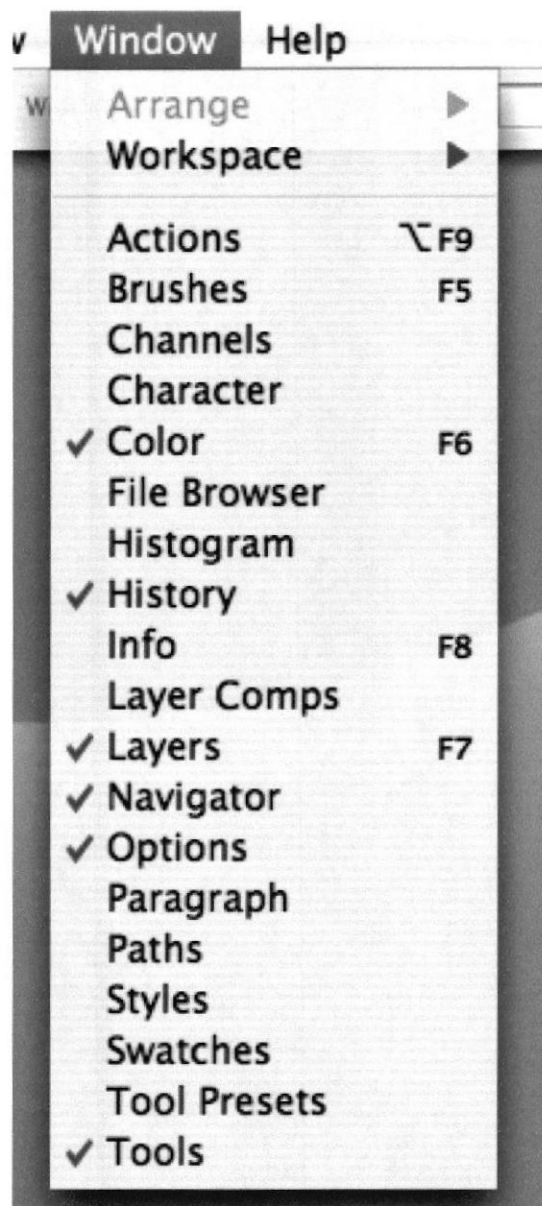


Ilustración 7. Menú de Paletas

Podemos activar o desactivar todas las paletas que deseemos, éstas se almacenan en el Menú Windows. Basta dar un clic en la paleta deseada y esta aparece en la pantalla.

Podemos formar grupos con ellas o separarlas individualment

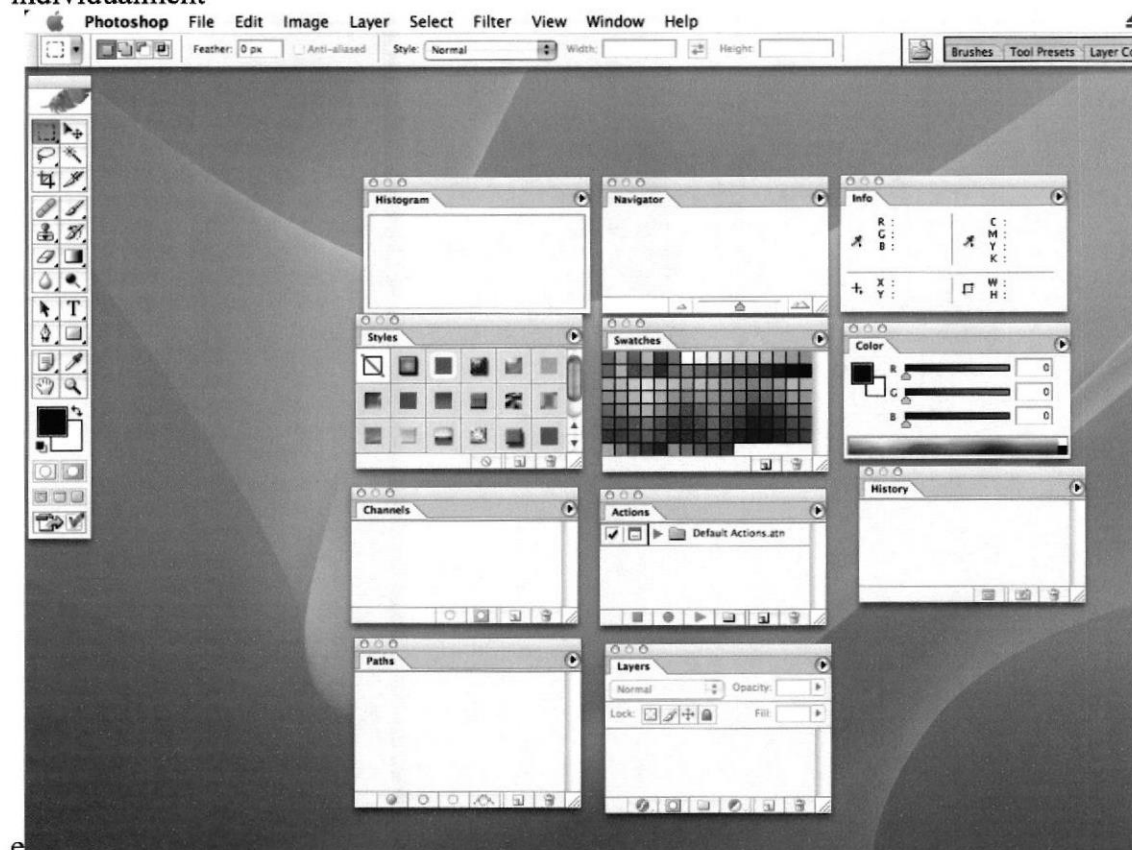


Ilustración 8. Personalización de Paletas

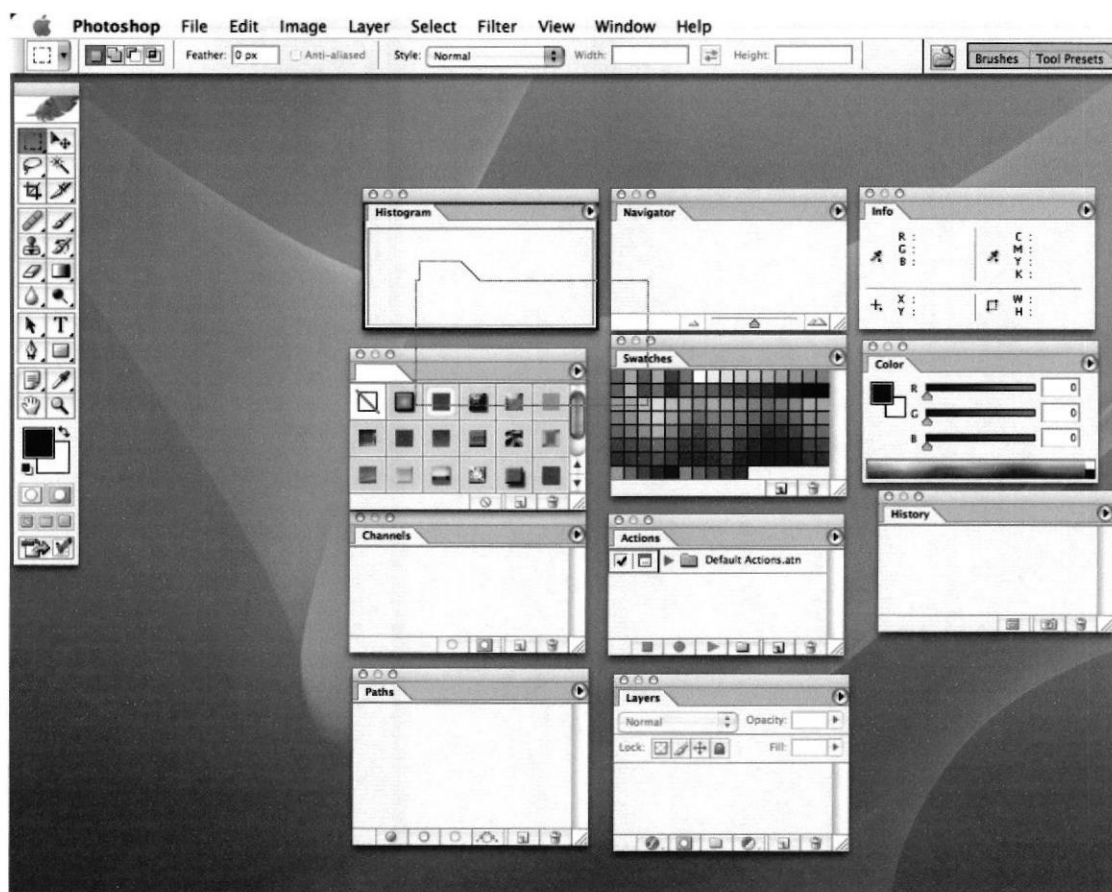


Ilustración 9. Creación de grupos de paletas (paso 1)

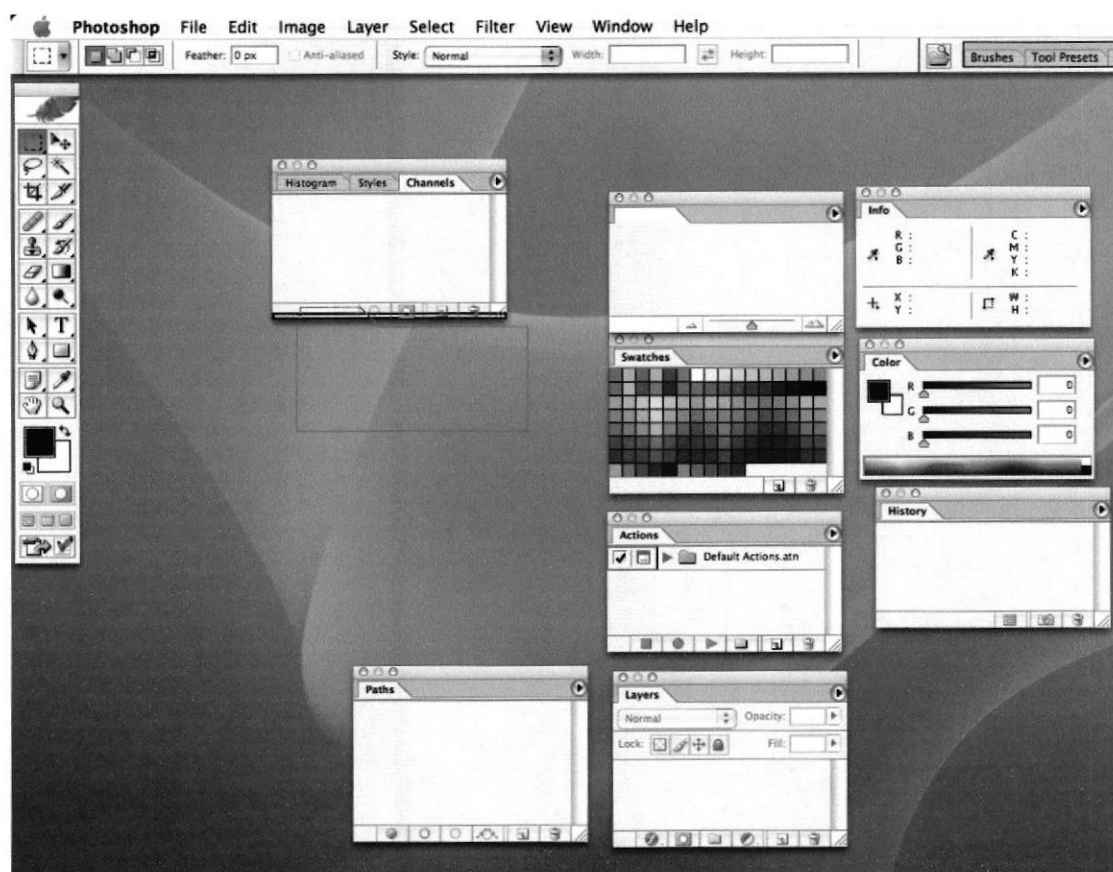


Ilustración 10. Creación de grupos de paletas (paso 2)

Una de las características más interesantes es la posibilidad de formar cadenas de paletas. Solo tiene que arrastrar una paleta hacia la parte inferior de otra, hasta que aparezca un borde negro, lo que indica que podemos soltar la paleta.

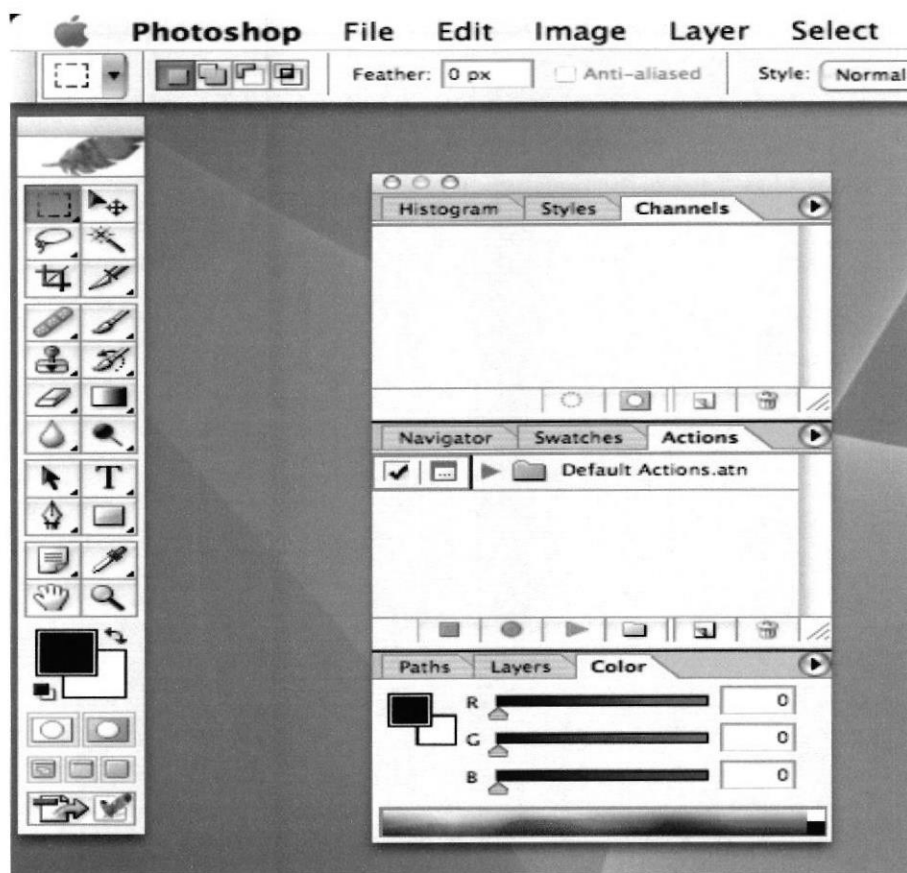


Ilustración 11. Paletas personalizadas



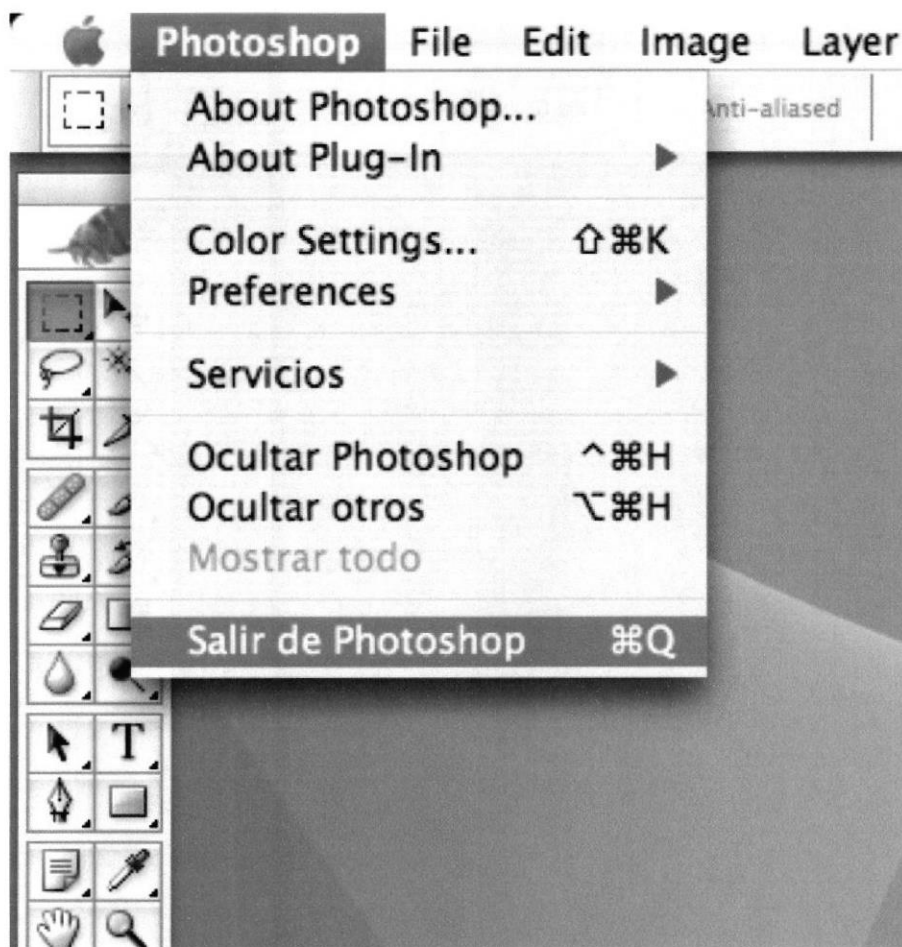


Ilustración 12. Menú de salida de la aplicación

Sea cual fuere la forma cómo organiza sus herramientas, tenga la seguridad que la próxima vez que abra la aplicación, la encontrará tal como la configuró, gracias al registro de las preferencias de la aplicación por parte del sistema operativo.

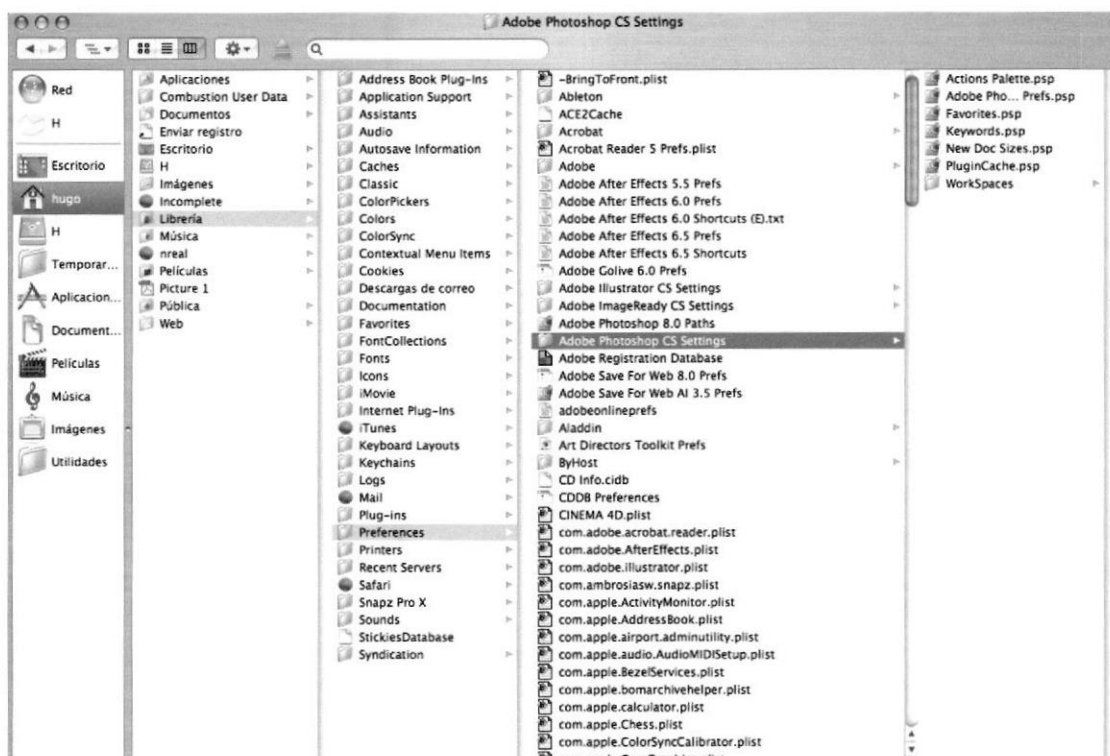


Ilustración 13. Preferencias actualizadas

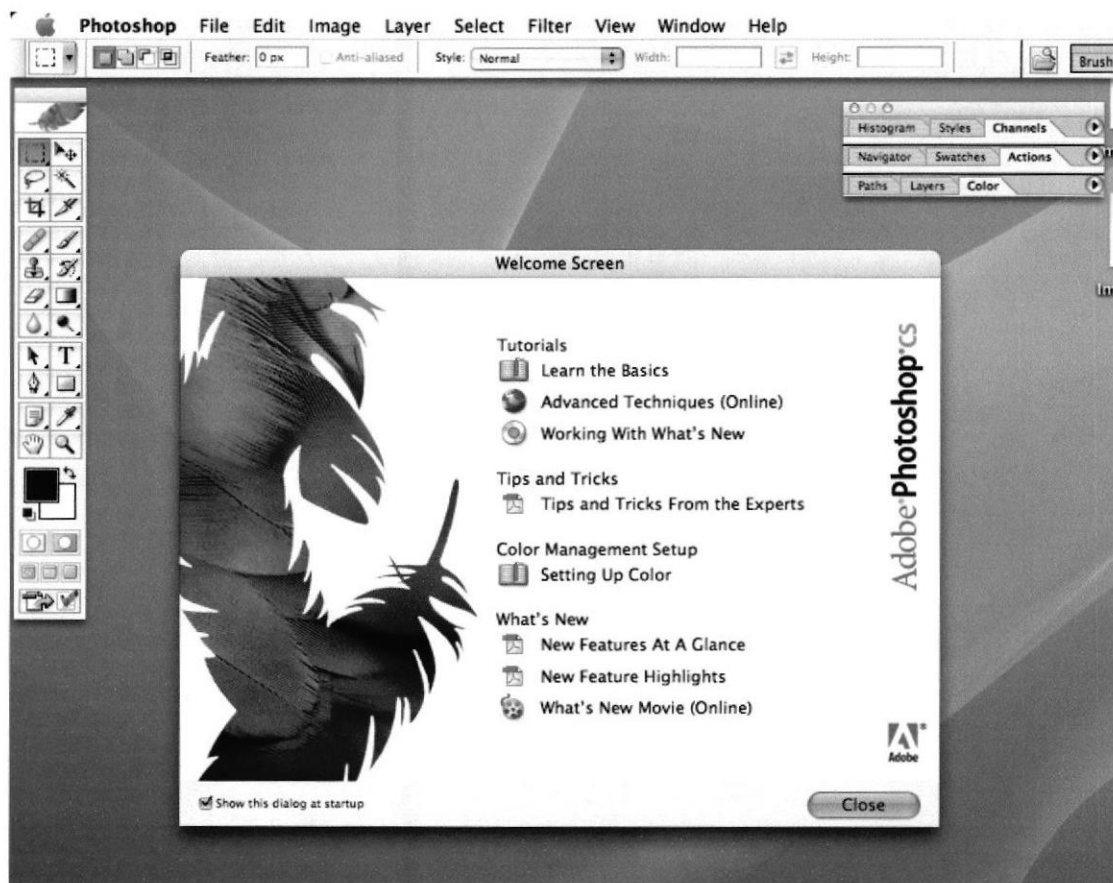


Ilustración 14. Aplicación por default

Al momento de resetear las preferencias, la primera pantalla en aparecer es la de bienvenida, en la que nos ofrece una serie de opciones tales como novedades de la nueva versión y enlaces a sitios de Adobe para obtener más información de la nueva versión.

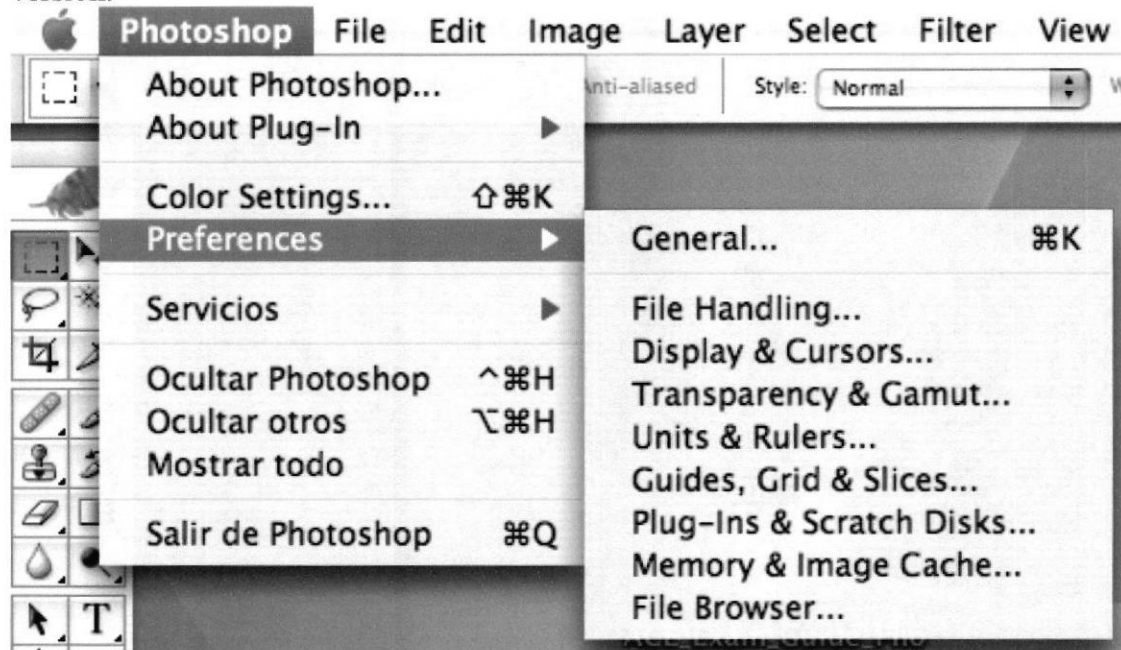


Ilustración 15. Menú de preferencias general

También podemos modificar más opciones de la aplicación mediante el menú Preferences situado debajo del botón de la aplicación.

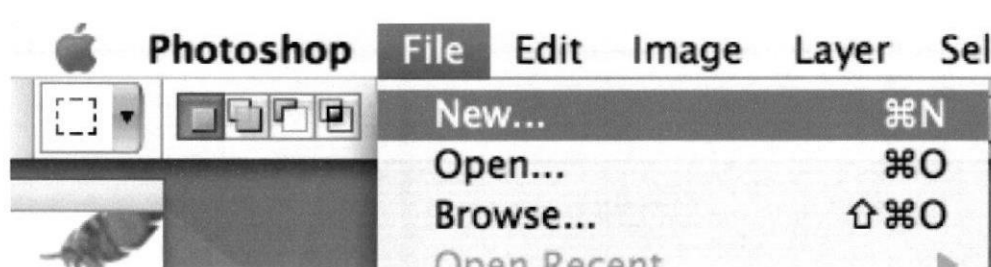


Ilustración 16. Menú de nuevo archivo

Una vez ordenadas las paletas a nuestro gusto, procedemos a crear un nuevo documento en donde realizaremos nuestro trabajo. Este documento dentro de photoshop recibe el nombre de lienzo o canvas, en alusión al soporte que utilizan los artistas para crear sus cuadros.

Para crear un nuevo lienzo, damos clic en la opción New del menú File

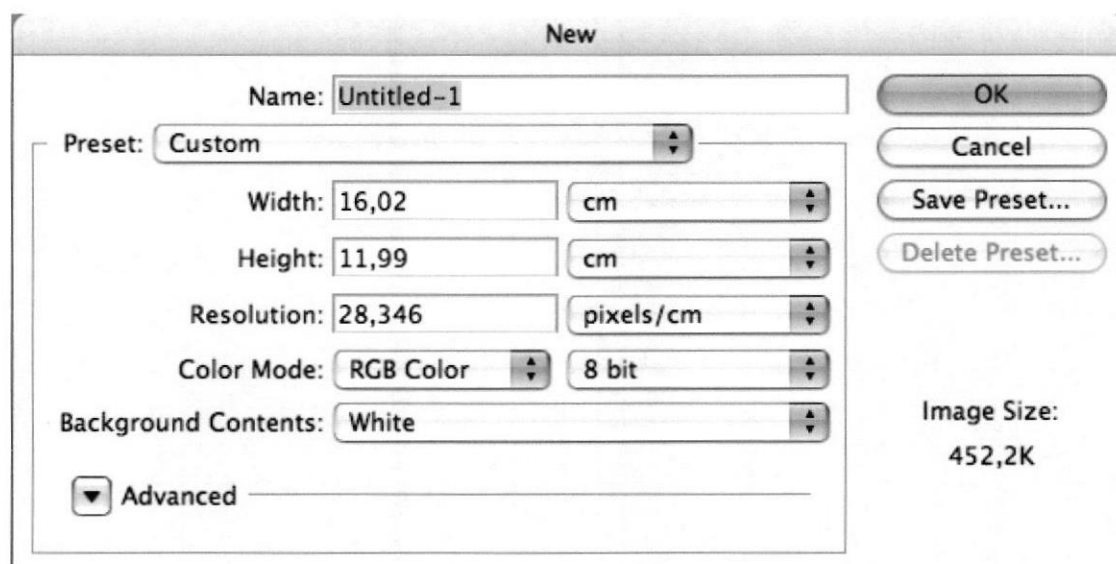


Ilustración 17. Cuadro de configuración de nuevo archivo

Aparece la ventana de configuración del lienzo. Aquí estableceremos el ancho y alto de nuestro lienzo, su resolución, modo de color, unidad de medida y color de fondo

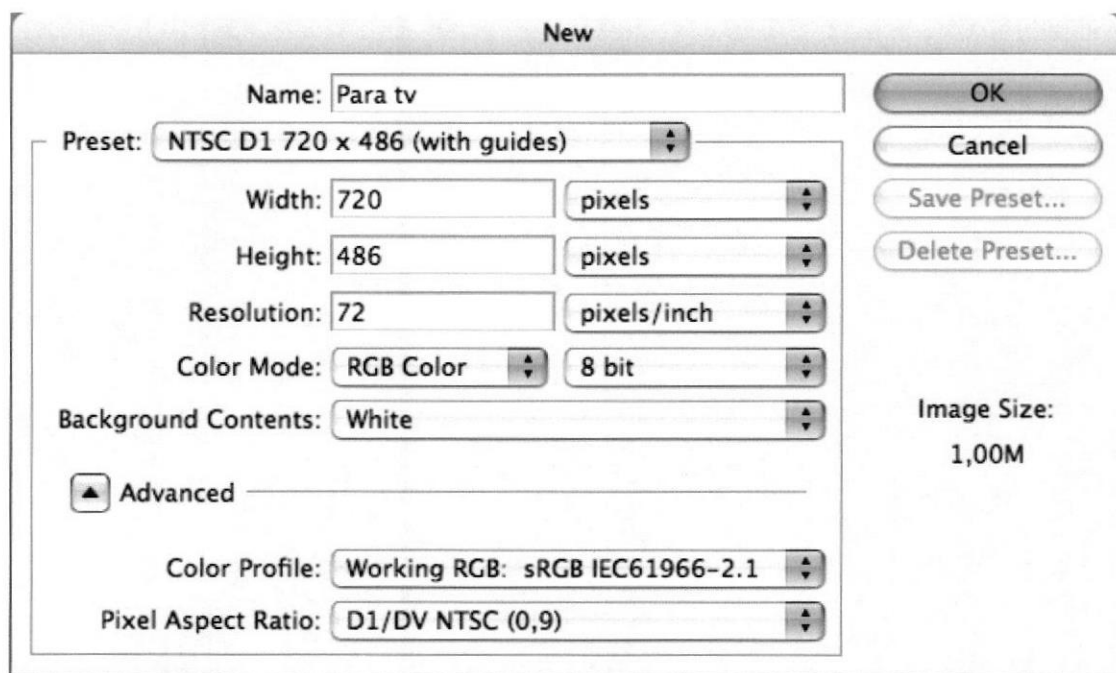


Ilustración 18. Ejemplo de configuración predeterminada

Si lo prefiere puede elegir entre una vasta selección de lienzos predeterminados.

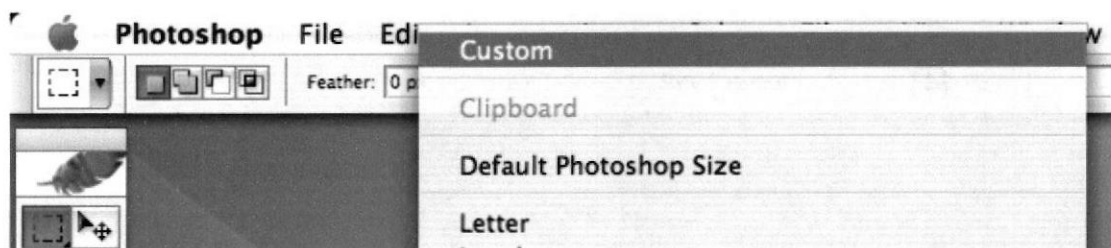


Ilustración 19. Opción para personalizar un nuevo documento

O elegir la opción Personalizado o Custom para crear un lienzo con sus propias especificaciones.

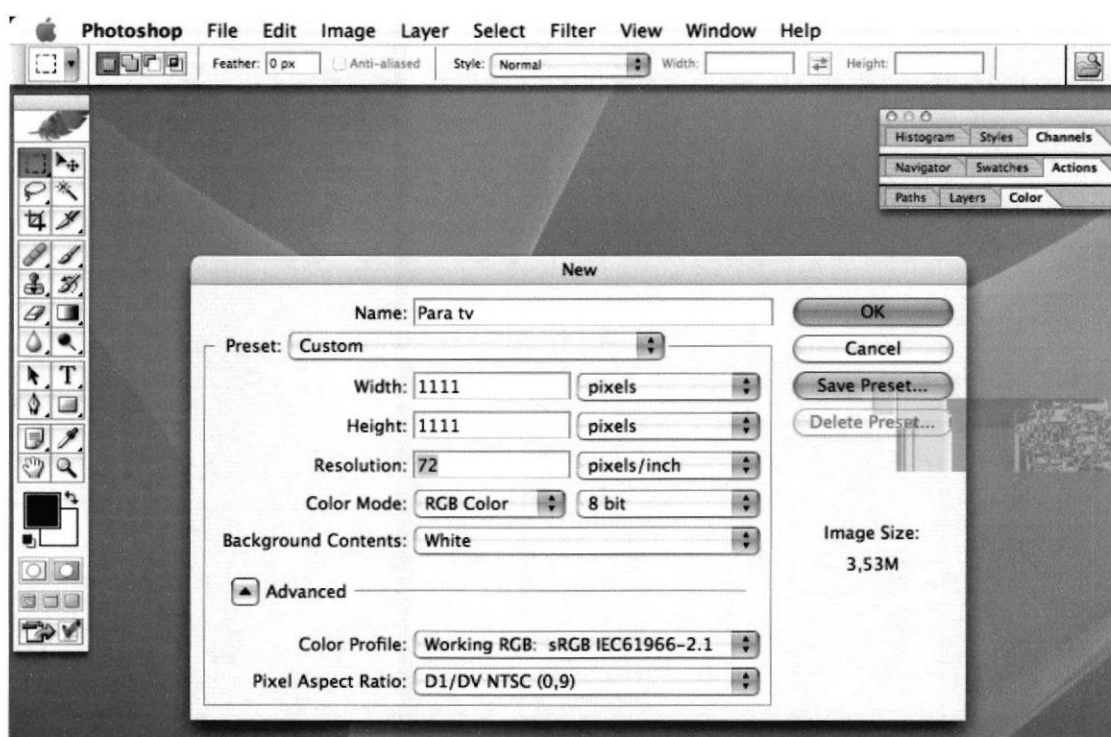


Ilustración 20. Guardar una configuración personalizada (paso 1)

Puede guardar su lienzo predeterminado para volver a usarlo a futuro. Sólo de clic en la opción Save Preset una vez configurados todos los campos. Agregue un nombre relacionado con el lienzo que acaba de crear y listo. Este nuevo lienzo predeterminado por usted estará disponible a partir de ahora en el menú de opciones predeterminadas.

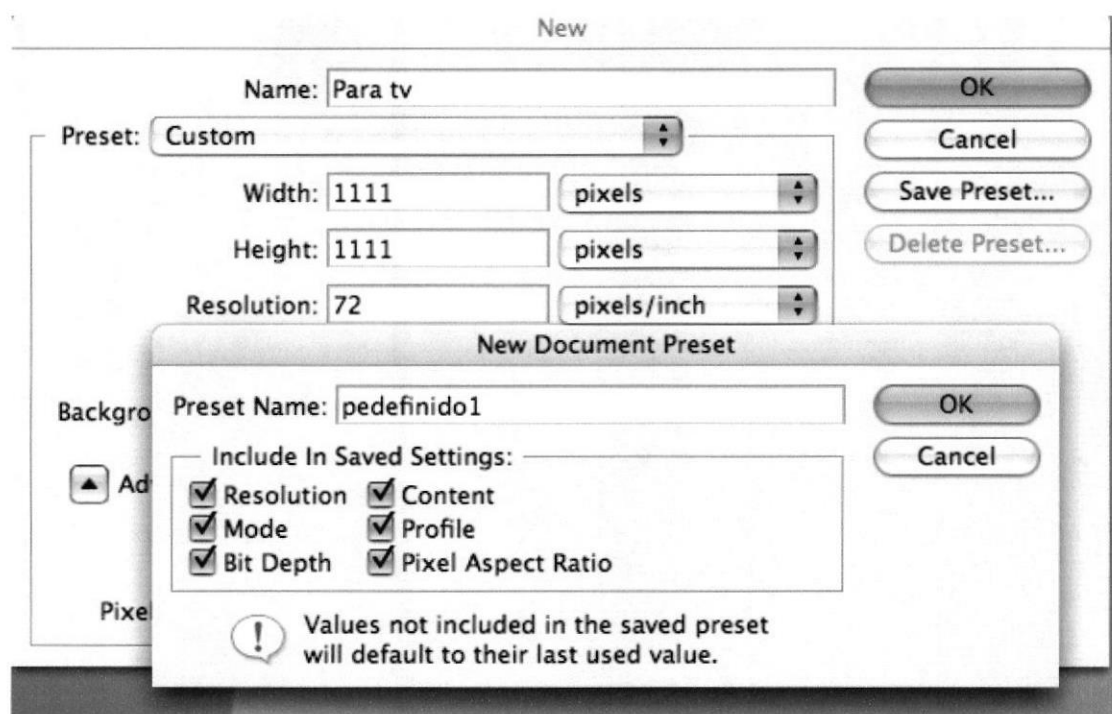


Ilustración 21. Guardar una configuración personalizada (paso 2)

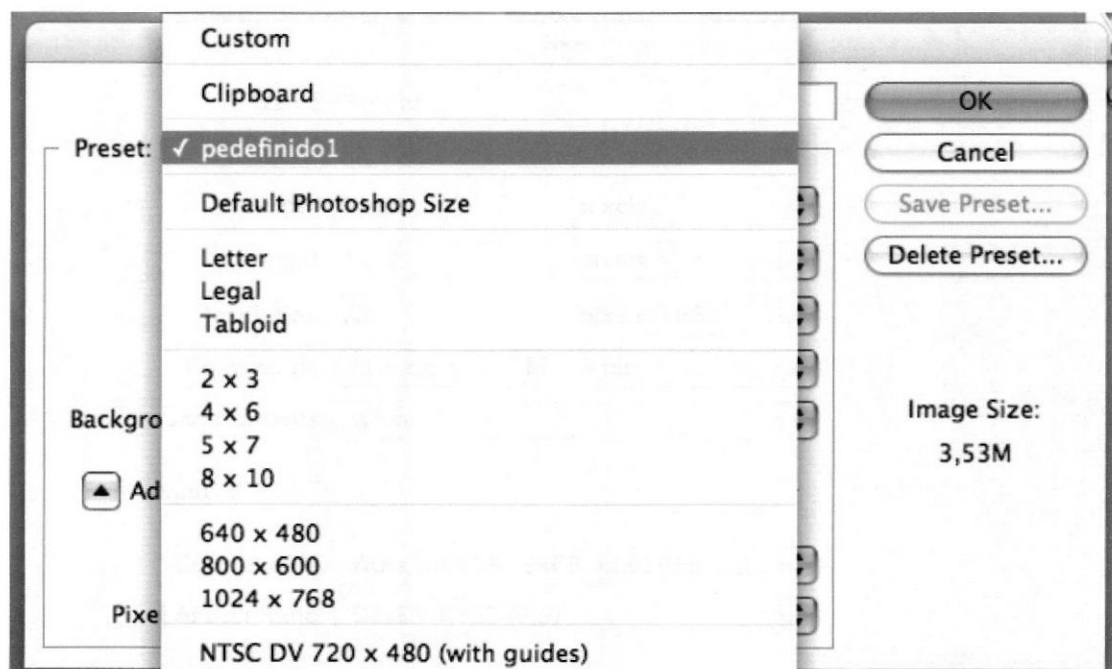


Ilustración 22. Guardar una configuración personalizada (paso 3)

Debajo de esta venta, aparece la opción Avanzada que permite seleccionar el tipo de perfil de color con el que trabajará en Photoshop, tema que trataremos en siguientes capítulos. Por ahora de clic en Ok y empecemos a revisar esta poderosa herramienta de edición de imágenes.

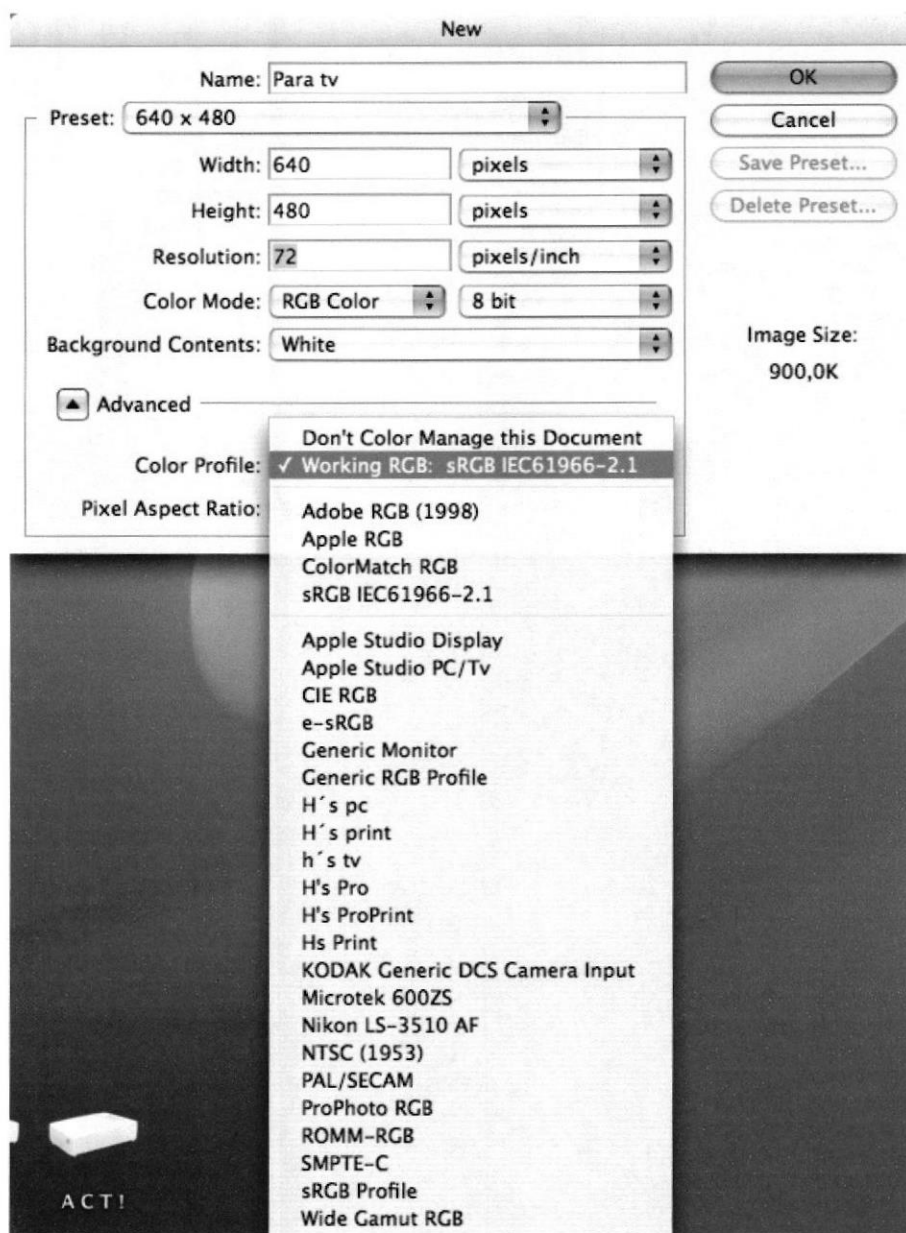


Ilustración 23. Asignación de modo de color



ANEXO 2
PENSUM OFICIAL DE
ESTUDIOS DE ADOBE



CERTIFIED EXPERT

Adobe® Photoshop® cs2

EXAM PREPARATION GUIDE



CERTIFIED EXPERT

EXAM PREPARATION GUIDE

Adobe® Photoshop cs2

This guide provides all the information you need to get started in preparing for Adobe Certified Expert (ACE) and recertification exams. Passing ACE and recertification exams demonstrates your proficiency with Adobe software products and allows you to promote your expertise with customers and employers. As an ACE, you can stand out from your competitors and be noticed.

ACE Frequently Asked Questions

What is an ACE? What are the benefits of being certified? What are the exams like? Get all your ACE questions answered in a brief, to-the-point FAQ.

Four-Step Check List

Learn about the process for getting certified.

Step 1: Choose your certification level.

Step 2: Register for your exam(s).

Step 3: Prepare for and take your exam(s).

Step 4: Read the ACE Agreement and join the Adobe Certified community.

Exam Topic Areas and Objectives

Review the test content—topic areas and objectives—for each product exam. The topic lists will help direct your studies, so please review correctly.

Practice Exams

Review sample questions to get an idea of the types of questions that will be on the exam. *Note: Though helpful, these practice exams are not necessarily representative of the difficulty of the questions that you will encounter on the actual exam.*

Practice exams are available for all of the following Adobe products:

- Adobe Acrobat 6.0 Professional
- Adobe Acrobat 7.0 Professional
 - Print Production
 - with Adobe LiveCycle™ Designer
- Adobe After Effects® 6.0 Professional
- Adobe GoLive® CS
- Adobe GoLive CS2
- Adobe Illustrator® CS
- Adobe Illustrator CS2
- Adobe InDesign® CS
- Adobe InDesign CS2
- Adobe Photoshop® CS
- Adobe Photoshop CS2
- Adobe Premiere® Pro



CERTIFIED EXPERT

FREQUENTLY ASKED QUESTIONS

Q. What is an Adobe Certified Expert (ACE)?

- A.** An Adobe Certified Expert (ACE) has earned a certification created specifically for graphic designers, Web designers, video professionals, system integrators, value-added resellers, developers, or business professionals seeking recognition for their expertise with Adobe products. By passing one or more ACE exams, you become eligible to promote yourself to prospective clients as a highly skilled, expert-level user of Adobe software.

Q. What is the main benefit of passing ACE exams and becoming Adobe certified?

- A.** Adobe certification is an industry standard in excellence that can be used to demonstrate your product knowledge and expertise, and also serves as a catalyst when finding a job or seeking a promotion. The Adobe Certified Expert (ACE) and Adobe Certified Instructor (ACI) logos and credentials have been created for self-promotional use by individuals who have met all requirements of the Adobe Certified Expert or Adobe Certified Instructor programs. Those who have passed the tests may place certification logos on business cards, resumés, Web sites, and other promotional materials.

Q. What are ACE Specialist and ACE Master?

- A.** There are three levels of Adobe certification.
1. Single product certification: Recognizes your proficiency in a single Adobe product. To qualify as an ACE, you must pass one product-specific exam.
Example: ACE, Adobe InDesign CS2
 2. Specialist certification: Recognizes your proficiency in a specific medium: Print, Web or Video. To become certified as a Specialist, you must pass the exams on the required products listed below. Example: ACE Print Specialist (with passing marks on the tests for Adobe InDesign, Adobe Acrobat, and either Adobe Photoshop or Adobe Illustrator)

Specialists must pass all required (R) exams and any one elective (E) within any given certification track:

	Print Specialist	Web Specialist	Video Specialist
Adobe InDesign	R	—	—
Adobe GoLive	—	R	—
Adobe Acrobat*	R	E	—
Adobe Photoshop	E	R	R
Adobe Illustrator	E	E	—
Adobe Premiere	—	—	R
Adobe After Effects	—	—	R

Note: Exam requirements are subject to change.

*Adobe Acrobat 7.0 Professional Print Production exam only.



3. Master certification: Recognizes your skills in terms of how they align with the Adobe product suites. To become certified as a Master, you must pass the exam for each of the products in the suite. Example: ACE, Creative Suite Master (with passing marks on the tests for Adobe Acrobat, Adobe GoLive, Adobe Illustrator, Adobe InDesign, and Adobe Photoshop)

Q. What is an Adobe Certified Instructor (ACI)?

- A.** An Adobe Certified Instructor (ACI) is an ACE who provides instruction on Adobe products. ACIs must have an instructor qualification (a teaching credential, passed the CompTIA CTT+ (<http://www.comptia.org/certification/ctt/>) or equivalent), in addition to passing one or more ACE exams. For more information, visit the ACI home page, <http://www.adobe.com/support/certification/aci.html>

Q. How do I prepare for an ACE Exam?

- A.** The keys to preparing for an ACE exam are experience with the product and studying this Exam Preparation Guide (<http://partners.adobe.com/public/ace/main.html>). To access online training, user guides, and many other study materials, visit Adobe's training resources page (<http://www.adobe.com/support/training.html>). The following resources may also help you prepare for your ACE exam:
- Adobe product user guides
 - Adobe Press books
 - Adobe Authorized Training Centers (find the AATC nearest you through the Adobe Partner Finder online at: http://partners.adobe.com/asn/partnerfinder/search_training.jsp)
 - Adobe online training at www.adobe.elementk.com
 - Tutorials and materials from Total Training, at www.totaltraining.com
 - Other training resources online at www.adobe.com/support/training.html

Q. How do I get training?

- A.** Once you know what product you want to get certified in, use the Adobe Partner Finder (<http://partners.adobe.com/asn/partnerfinder/trainingprovider/index.jsp>) database to locate an Adobe Certified Instructor or an Adobe Authorized Training Center in your area that teaches a class on the Adobe product you want to learn. Contact them directly for more information about their classes and registration details.

Q. What are the benefits to becoming an ACE?

- A.** As an individual with an ACE, you can:
- Differentiate yourself from competitors
 - Get your resumé noticed
 - Attract and win new business
 - Gain recognition from your employer
 - Get the inside track on Adobe's latest offerings
 - Leverage the power of the Adobe brand and resources

If you are an employer, use ACE as a benchmark so you can:

- Find the right person for the job
- Quickly assess candidate skill level
- Invest in your most promising employees
- Increase productivity and efficiency

Q. What type of exam are the ACE exams?

- A. Adobe ACE exams (which are administered by Pearson VUE and Thomson Prometric, independent third-party testing companies) are computer-delivered, closed-book tests consisting of 60 to 90 multiple-choice questions. Each exam takes approximately one to two hours to complete, and results are given to you at the testing center immediately after you complete the test.

Q. What type of exam are the recertification exams?

- A. Adobe recertification exams are Web administered exams that are available to current ACEs only. The exams are delivered to your desktop via the Web. The tests consist of 30-60 multiple choice questions focusing exclusively on new product features. Each exam takes approximately 30 minutes to one hour to complete. Results are revealed immediately after you finish.

Q. How do I register for an ACE exam?

- A. Contact Pearson VUE or Thomson Prometric by phone, on the Web, or in-person:

	Pearson VUE	Thomson Prometric
Register online	www.pearsonvue.com	www.2test.com
Register in-person	Find a location online at www.pearsonvue.com	Find a location online at www.2test.com

Q. What is the fee for the ACE exam?

- A. Each exam is US\$150 or local currency equivalent.

Q. What is the fee for the recertification exam?

- A. The fee for Web administered ACE recertification exams is US\$50 or local currency equivalent.

Q. Soon after I passed an ACE exam, the exam was published for a new product version. Do I have to successfully complete the new exam within 90 days?

- A. You may continue to use the ACE logo and materials in accordance with the Adobe Certified Program Guidelines for Logos and Credentials. When the ACE and recertification exams are published for the next version of the product, you must successfully complete that exam within 90 days to keep your ACE status current and continue using the ACE logo and materials.

Q. What can I expect from Adobe if I pass the ACE exam?

- A. As soon as you pass the exam, your name and exam results are given to us by Pearson VUE or Thomson Prometric, our worldwide test administrators. Your exam data is then entered into our database. You will then be sent an ACE Welcome Kit and access to the ACE logo. You are also placed on our certification mailing list to receive special Adobe announcements and information about promotions and events that take place throughout the year.

Q. How long does it take to receive my Welcome Kit?

- A. You can expect your Welcome Kit to arrive four to six weeks after we receive your exam results.



CERTIFIED EXPERT

STEP 1: Choose your certification level

There are three levels of certification to become an Adobe® Certified Expert. Choose the one that's right for you.

1. **Single product certification: Recognizes your proficiency in a single Adobe product. To qualify as an ACE, you must pass one product-specific exam.**

Example: ACE, Adobe InDesign® CS

2. **Specialist certification: Recognizes your proficiency in a specific medium: print, Web, or video. To become certified as a Specialist, you must pass the exams on the required products listed below.**

Example: ACE Print Specialist (with passing marks on the tests for Adobe InDesign, Adobe Acrobat, and either Adobe Photoshop or Adobe Illustrator)

3. **Master certification: Recognizes your skills in terms of how they align with the Adobe product suites. To become certified as a Master, you must pass the exam for each of the products in the suite.**

Example: ACE, Creative Suite Master (with passing marks on the tests for Adobe Acrobat, Adobe GoLive, Adobe Illustrator, Adobe InDesign, and Adobe Photoshop)

Specialists must pass all required (R) exams and any one elective (E) within any given certification track:

	Print Specialist	Web Specialist	Video Specialist
Adobe InDesign	R	—	—
Adobe GoLive	—	R	—
Adobe Acrobat*	R	E	—
Adobe Photoshop	E	R	R
Adobe Illustrator	E	E	—
Adobe Premiere	—	—	R
Adobe After Effects	—	—	R

Note: Exam requirements are subject to change.

*Adobe Acrobat 7.0 Professional Print Production exam only.

STEP 2: Register for your exam(s)

Adobe ACE exams are administered by Pearson VUE and Thomson Prometric, independent third-party testing companies. The tests are offered at more than five thousand authorized testing centers in many countries.

To register for your ACE exam(s), contact Pearson VUE or Thomson Prometric by phone, on the Web, or in person. Please note, all recertification Web based exams are delivered through Thomson Prometric only.

	Pearson VUE	Thomson Prometric
Register online	www.pearsonvue.com	www.2test.com
Register in-person	Find a location online at www.pearsonvue.com	Find a location online at www.2test.com

The ACE exam fee is US\$150 worldwide. The recertification exam fee is US\$50.



STEP 3: Prepare for and take your exam(s)

The keys to preparing for an ACE exam are experience with the product and studying using the Exam Prep Guide. To access online training, user guides, and many other study materials, visit Adobe's training resources page.

The following resources may also help you prepare for your ACE exam:

- Adobe product user guides
- Adobe Press books
- Adobe Authorized Training Centers (find the AATC nearest you through the online Adobe Partner Finder)
- Adobe online training from Element K (<http://adobe.elementk.com>)
- Tutorials and materials from Total Training (<http://www.totaltraining.com>)
- Other online training resources

ACE exams are computer-delivered, closed-book tests consisting of 60 to 90 multiple-choice questions. Each exam takes one to two hours to complete, and results are given to you at the testing center immediately after you finish.

Adobe recertification exams are Web administered exams that are available to current ACEs only. The exams are delivered to your desktop via the Web. The tests consist of 30-60 multiple choice questions. Each exam takes approximately 30 to 60 minutes to complete. Results are revealed immediately online after you finish.

STEP 4: Sign the ACE Agreement and join the Adobe Certified community

Review the ACE Agreement prior to taking the exam. You will be asked to agree to the ACE terms and conditions at the time of the exam.

Once you are ACE certified, visit the Adobe Certified community where you can:

- Verify exam results
- Get a copy of the ACE Agreement
- Download your Adobe Certified logo
- Find out about recertification
- Connect with other Adobe certificants
- Update your profile

Note: Information about the Adobe Certified Community is also printed on your score report.

Recertify when necessary

Once obtained, your ACE certification is valid until 90 days after the exam version of your certification is retired. Adobe will e-mail you a reminder when your certification is due for renewal and will let you know when you need to take the recertification exam.

Adobe® Photoshop cs2

ACE Exam Content: Topic Areas and Objectives

Following is a detailed outline of the information covered on the ACE Exam.

1. Working with the Photoshop UI

- Describe the advantages of saving workspaces.
- Given a view in Adobe Bridge, explain when you would use that view.
- Describe the basic functionality provided by the Preset Manager, and explain how to use the Preset Manager to manage libraries.
- Customize menus and keyboard shortcuts by selecting options in the Keyboard Shortcuts and Menus dialog box.

2. Painting and retouching

- Given a tool, paint an object by using that tool (Tools include: Brush Tool, Pencil Tool, Eraser).
- Given a tool, retouch an image by using that tool (Tools include: Healing Brush, Patch Tool, Color Replacement Tool, Red Eye tool).
- Adjust the tonal range of an image by selecting proper options and using a levels adjustment layer.
- Adjust the tonal range of an image by selecting the proper options and using a curves adjustment layer.
- Explain how blending modes are used to control how pixels are effected when using a painting or editing tool.
- Create and use patterns.
- Create and use gradients.
- Given a setting in the Exposure dialog box, explain how that setting affects an image.
- Create and edit a custom brush.

3. Creating and using layers

- Create and arrange layers and groups.
- Explain the purpose of layer comps and when you would use a layer comp.
- Explain how or why you would use a clipping group.
- Explain how or why you would use a layer mask.
- Create and save a layer style.
- Select and work with multiple layers in an image.
- Given a scenario, edit layer properties.
- Create and use Smart objects.

4. Working with selections

- Create and modify selections by using the appropriate selection tool.
- Save and load selections.



- Explain how to create and modify a temporary mask by using the Quick mask command.
- Create and modify selections by using the Channels palette.
- 5. Supporting video**
 - Explain the purpose of Video Preview.
 - Describe the purpose of pixel aspect ratio correction.
- 6. Understanding file properties**
 - Given a scenario, select the appropriate color mode for an image (Scenarios include for Web, for Video, for Print).
 - Add metadata for an image in Adobe Photoshop.
 - Explain the functionality provided by High Dynamic Range (HDR) images and describe the workflow for HDR files.
 - Explain the advantages of working with 16-bit images versus 8-bit images.
- 7. Working with vector tools**
 - Create shape layers and paths by using the Pen and Shape tools.
 - Explain the advantages of using vector drawing tools versus using raster drawing tools.
 - Given a scenario, alter the properties of type.
 - Create and edit paths by using the Paths palette.
- 8. Working with automation**
 - Create and use actions.
 - Create and use batches.
 - List and describe the automation features available in Adobe Photoshop.
 - Describe the difference between scripting and actions and when you would use one over the other.
- 9. Working with filters**
 - Given a scenario, select the appropriate settings and use the Reduce Noise filter.
 - Given a scenario, select the appropriate settings and use the Smart Sharpen filter.
 - Describe the functionality of the Filter Gallery.
- 10. Managing assets with Bridge**
 - List and describe the functionality Adobe Bridge provides for viewing assets.
 - Explain how to apply metadata and keywords to assets in Adobe Bridge.
 - List and describe the functionality and set the appropriate options for Camera RAW preferences, and the Apply Camera RAW Settings menu options.
- 11. Using Camera RAW**
 - Describe advantages of the RAW camera format.
 - Given an adjustment setting, explain the purpose of that setting.
 - Explain the purpose of and functionality provided by the Open, Save, and

Done buttons in the Camera RAW dialog box.

- Describe how to use the Digital Negative converter and explain the importance of the DNG format.

12. Outputting to print

- Given a color handling method in the Print with Preview dialog box, explain when you would use that method.
- Given a scenario, select and explain when to use a specific Print command (Print commands include: Print One Copy, Print Preview, Print).
- Explain the differences between monitor, images, and device resolution.

13. Managing color

- Discuss the color management workflow process that is used in Adobe Photoshop (Topics include: ICC profiles, color management engine, color numbers).
- Describe the difference between assigning and converting to ICC profiles.
- Configure color settings by using the Color Settings dialog box.
- Explain the purpose of and how to use the Proof Setup command.
- Discuss the relationship between color gamut and rendering intents.

14. Preparing and outputting images for the Web

- Given a scenario, choose the appropriate file format to optimize images for the Web.
- Create transparent and matted images by using the Save for Web command.
- Explain the purpose of and how to use Variables.
- Explain how slices can be used to optimize images for the Web (Options include: layer based, user based, linking slices for optimization).
- Explain the use of layers when creating an animation in Photoshop.

Recertification Exam Content: Topic Areas and Objectives

Following is a detailed outline of the information covered on the recertification exam.

1. Working with the Photoshop UI

- Describe the advantages of workspace presets.
- Given a view in Adobe Bridge, explain when you would use that view.
- Customize menus by selecting options in the Menus dialog box.

2. Painting and retouching

- Given a tool, retouch an image by using the Red Eye tool or the Spot Healing brush.
- Given a setting in the Exposure dialog box, explain how that setting affects an image.

3. Creating and using layers

- Select and work with multiple layers in an image.
- Create and use Smart objects.

4. Supporting video

- Explain the purpose of Video Preview.

5. Understanding file properties

- Explain the functionality provided by High Dynamic Range (HDR) images and describe the workflow for HDR files.

6. Working with automation

- Create an HDR image by using the Merge to HDR command.

7. Working with filters

- Given a scenario, select the appropriate settings and use the Reduce Noise filter.
- Given a scenario, select the appropriate settings and use the Smart Sharpen filter.
- Given a scenario, select the appropriate settings and use the Vanishing Point filter.
- Given a scenario, select the appropriate settings and use the Lens Correction filter.

8. Managing assets with Bridge

- List and describe the functionality Adobe Bridge provides for viewing assets.
- Explain how to apply metadata and keywords to assets in Adobe Bridge.
- List and describe the functionality and set the appropriate options for Camera RAW preferences, and the Apply Camera RAW Settings menu options.

9. Using Camera RAW

- Explain the purpose of and functionality provided by the Open, Save, and Done buttons in the Camera RAW dialog box.
- Describe how to use the Digital Negative converter and explain the importance of the DNG format.

10. Outputting to print

- Given a color handling method in the Print with Preview dialog box, explain when you would use that method.

11. Preparing and Outputting images for the Web

- Explain the purpose of and how to use Variables.
- Explain the use of layers when creating an animation in Photoshop.

12. Working with PDF documents

- Given a scenario, select the appropriate options to open, place, or save a PDF document in Photoshop.
- Manage PDF presets by choosing the Adobe PDF Preset command.

RECERTIFICATION
EXAM TOPIC
AREAS AND
OBJECTIVES

Adobe® Photoshop cs2

PRACTICE EXAM

Try out these helpful practice questions to get a feel for the types of questions on the ACE and recertification exams, but please note that your performance here does not indicate how you'll do on the actual exam. To fully prepare for the exam, closely review the topic areas and objectives in this guide.

- 1. Describe the basic functionality provided by the Preset Manager, and explain how to use the Preset Manager to manage libraries.**

You have downloaded a new brushes library to your desktop. You want to use this library. What should you do?

- A. choose the new brushes library from the bottom of the Preset Manager palette menu
- B. open the Preset Manager, then choose Edit > Define Brush Preset... and choose the new brushes library
- C. restart Photoshop and choose the new brushes library from the Preset Type menu in the Preset Manager
- D. open the Preset Manager, click the Load button, and double-click the new brushes library in the Load dialog box

Correct Answer: D

- 2. Given a tool, paint an object by using that tool.**

You are using the Brush tool as an Airbrush. What happens if you continuously hold down the mouse button with the tool over the image without moving the mouse?

- A. The foreground color builds up in the area around the Airbrush
- B. The foreground color lightly sprays onto the area around the Airbrush
- C. No color is applied until you move the Airbrush tool, and then the foreground color is applied
- D. No color is applied until you move the Airbrush tool, and then the background color is applied

Correct Answer: A

- 3. Adjust the tonal range of an image by selecting to proper options and using a levels adjustment layer.**

You want to modify the tonal range of an image without permanently affecting the pixels. What should you do?

- A. use Variations
- B. use Auto Levels
- C. use a layer style
- D. use an adjustment layer

Correct Answer: D

- 4. Create and use patterns.**

You are using the Pattern Stamp tool to paint in your image. Which tool option ensures that the pattern is applied continuously, rather than from the initial sampling point, regardless of how many times you stop and resume painting with the pattern?

- A. Flow



- B. Aligned
- C. Impressionist
- D. Protect Texture

Correct Answer: B

5. Create and use gradients.

You are drawing a gradient on a layer in your image, and you want to create a smoother blend with less banding. What should you do?

- A. create an angle gradient
- B. reduce the opacity of the layer
- C. select Dither from the options bar
- D. select Transparency from the options bar

Correct Answer: C

6. Create and edit a custom brush.

Which statement about custom brushes is true?

- A. All custom brushes are deleted when you close Photoshop.
- B. The brush tips in a dual brush are always the same, but you can vary their diameters.
- C. Custom brushes created from the Brushes palette are automatically saved to the default brush library.
- D. New custom brushes can be created from the palette menus in both the Options bar and the Brushes palette.

Correct Answer: D

7. Explain the purpose of layer comps and when you would use a layer comp.

When should you use a layer comp?

- A. to nest a layer group in another layer group
- B. to apply multiple adjustment layers to a single image
- C. to create a clipping mask that affects multiple layouts
- D. to organize multiple versions of a layout in a single image

Correct Answer: D

8. Explain how or why you would use a layer mask.

The active layer of a document has a layer mask. You want to select the portion of the layer that is visible. What should you do?

- A. use the Magic Wand and click on the transparent part of the layer
- B. Ctrl (Windows) or Command (Mac OS) click on the layer mask thumbnail in the Layers palette
- C. use the Select > Load Selection command and choose the layer's transparency with Invert checked
- D. use the Select > Load Selection command and choose the layer's transparency with Invert unchecked

Correct Answer: B

9. Explain how or why you would use a layer mask.

You want to hide portions of an image on one layer, and you want to have soft edges around the visible portion so that it blends with the layer underneath it. What should you do?

- A. add a layer mask
- B. add a vector mask
- C. add a clipping mask
- D. add an adjustment layer

Correct Answer: A

10. Create and save a layer style.

What should you do to create a layer style that includes a beveled edge and makes the original content of the layer transparent?

- A. set the layer's Fill Opacity to 0%, then when saving the style, select Include Layer Blending Options
- B. set the layer's Fill Opacity to 0%, then when saving the style, deselect Include Layer Blending Options
- C. set the layer's master Opacity to 0%, then when saving the style, select Include Layer Blending Options
- D. set the layer's master Opacity to 0%, then when saving the style, deselect Include Layer Blending Options

Correct Answer: A

11. Select and work with multiple layers in an image.

What happens when you choose the command Layer > Flatten image?

- A. Layers within layer groups are merged into a single layer.
- B. All layers are made visible and then combined into the background layer.
- C. The active layer and all visible layers below it are combined into a single layer.
- D. All visible layers are combined into the background layer and hidden layers are discarded.

Correct Answer: D

12. Select and work with multiple layers in an image.

How do you hide the content of several layer groups with one mask?

- A. put all of the layer groups inside a new layer group, select this new set, then click the Add Mask button
- B. create a clipping mask consisting of the layer groups, select the base set in that group, and click the Add Mask button
- C. create a layer above the layer groups, set its Fill Opacity to 0%, and its Knockout setting to Deep
- D. create a layer above the layer groups, set its Fill Opacity to 0%, and its Knockout setting to Shallow

Correct Answer: A

13. Create and use Smart objects.

You have placed an Adobe Illustrator Smart Object into your Photoshop file. How should you activate the Smart Object so it can be edited in Illustrator?

- A. double-click the image
- B. choose Layer > Smart Objects > Replace Contents
- C. double-click the Smart Object thumbnail in the Layers palette
- D. right-click (Windows) or Control-click the Smart Object thumbnail in the Layers palette and choose Replace Contents from the context menu

Correct Answer: C

14. Create and modify selections by using the appropriate selection tool.

You have created a selection of an object that you want to use in another area of your image. You want to soften the edges of the selected object so that it will blend in with the background. What should you do?

- A. feather the selection
- B. smooth the selection
- C. anti-alias the selection
- D. apply a Gaussian Blur to the selection

Correct Answer: A

15. Save and load selections.

You have made and saved a selection as an alpha channel. You make another selection that overlaps a portion of the alpha channel selection you saved. You want a selection of only the overlapping region. What should you do?

- A. choose Select > Load Selection, choose the overlapping alpha channel, and select Add to Selection
- B. hold down the Shift key while Ctrl (Windows) or Command (Mac OS) clicking on the overlapping alpha channel
- C. choose Select > Load Selection, choose the overlapping alpha channel, and select Intersect with Selection
- D. click the Intersect with Selection button in the Options Bar, then Ctrl (Windows) or Command (Mac OS) click on the overlapping alpha channel

Correct Answer: C

16. Explain how to create and modify a temporary mask by using the Quick mask command.

You have created a rough selection of an object in your image. You want to refine the selection by using quick mask with its default settings and the Brush tool. Which statement is true?

- A. Painting with white adds to the selection.
- B. Painting with black adds to the selection.
- C. The opacity setting of the brush is irrelevant.
- D. The foreground color must be either black or white.

Correct Answer: A

17. Describe the purpose of pixel aspect ratio correction.

Which statement about Pixel Aspect Ratio Correction is true?

- A. Non-square pixel documents open with Pixel Aspect Ratio Correction turned off by default.
- B. Non-square pixel documents open with Pixel Aspect Ratio Correction turned on by default.
- C. Turning on Pixel Aspect Ratio Correction allows you to see a square pixel image as it will appear on a computer monitor.
- D. Turning on Pixel Aspect Ratio Correction allows you to see a non-square pixel image as it will appear on a computer monitor.

Correct Answer: B

18. Describe the purpose of pixel aspect ratio correction.

You are creating a graphic that is to be used in an Anamorphic (2:1) video product. You use the Ellipse tool while holding down the Shift key. Pixel Aspect Ratio Correction preview is disabled. How does the result appear in Photoshop?

- A. a circle with pixels twice as tall as they are wide
- B. a circle with pixels twice as wide as they are tall
- C. an ellipse twice as tall as it is wide with square pixels
- D. an ellipse twice as wide as it is tall with square pixels

Correct Answer: C

19. Create shape layers and paths by using the Pen and Shape tools.

You have drawn a vector based ellipse with the Ellipse tool. What should you do to change the fill color of the ellipse, while keeping the ellipse a vector shape?

- A. drag a new color from the Swatches palette to the interior of the ellipse
- B. click the ellipse with the Path tool, and select the new color from the Swatches palette
- C. drag a paint brush over the ellipse after selecting the new color from the Swatches palette
- D. double-click the Layer thumbnail in the ellipse's Layers palette, then click a new color in the swatches palette

Correct Answer: D

20. Given a scenario, alter the properties of type.

You want to change the default Auto Leading percentage for type. What should you do?

- A. choose Justification from the Character palette menu
- B. choose Justification from the Paragraph palette menu
- C. choose the percentage from the Leading menu of the Character palette
- D. choose the percentage from the Leading menu of the Paragraph palette

Correct Answer: B

21. Explain the purpose of and functionality provided by the Open, Save, and Done buttons in the Camera RAW dialog box.

You are processing a Camera Raw image using the Adobe Camera Raw dialog box. You want to quickly create multiple versions of this document, each with different settings applied and each with a unique name. What should you do?

- A. configure the settings, then click Save to name the document and specify a file format
- B. configure the settings, then click Open to name the document and specify a file format
- C. configure the settings, then click Alt-click (Windows) or Option-Click (Mac OS) Save to name the document and specify a file format
- D. configure the settings, then click Alt-click (Windows) or Option-Click (Mac OS) Open to name the document and specify a file format

Correct Answer: A

22. Given a scenario, select and explain when to use a specific Print command.

You want to specify a halftone screen frequency when you print your image. Which command should you choose to access this option?

- A. File > Print
- B. File > Page Setup
- C. File > Print One Copy
- D. File > Print with Preview

Correct Answer: D

23. Discuss the color management workflow process that is used in Adobe Photoshop.

A photograph was scanned on two scanners, each of which has a valid ICC profile that has been assigned to the scans. Which statement is true?

- A. The colors in each document look different, but the color numbers are identical.
- B. The colors in each document look different and the color numbers are different.
- C. The colors in each document look the same, but the color numbers are different.
- D. The colors in each document look the same and the color numbers are identical.

Correct Answer: C

24. Describe the difference between assigning and converting to ICC profiles.

You want to tag a document with a different color profile without changing the colors to the new profile space. What should you do?

- A. choose Edit > Assign Profile
- B. choose Edit > Convert to Profile
- C. choose Edit > Color Settings, and select a new working space
- D. choose View > Proof Setup, and choose the profile from the list

Correct Answer: A

25. Explain the purpose of and how to use the Proof Setup command.

What does Proof Setup do?

- A. It configures the options (crop marks, bleed, etc) for the device on which you produce proofs.
- B. It configures options for previewing on your monitor what colors a profiled device will produce.
- C. It configures the options (crop marks, bleed, etc) for the device on which you typically print work.
- D. It configures options (compression, resampling, etc) for producing a PDF "proof" of the document.

Correct Answer: B

26. Discuss the relationship between color gamut and rendering intents.

You are converting a document from one large gamut profile to another. You are most concerned about preserving the colors and maximizing the tonal range within the destination gamut. Which rendering intent should you use?

- A. Saturation
- B. Perceptual
- C. Relative Colorimetric
- D. Absolute Colorimetric

Correct Answer: C

27. Given a scenario, choose the appropriate file format to optimize images for the Web.

Which file format should you use to display photographs and other continuous-tone images on the Web?

- A. GIF
- B. TIFF
- C. PDF
- D. JPEG

Correct Answer: D

28. Create transparent and matted images by using the Save for Web command.

In the GIF optimization settings, what should you do to make all pixels with greater than 50% transparency fully transparent and all pixels with 50% or less transparency fully opaque?

- A. select Transparency and choose None from the Matte menu
- B. deselect Transparency and choose None from the Matte menu
- C. select Transparency and choose a Matte color from the Matte menu
- D. deselect Transparency and choose a matte color from the Matte menu

Correct Answer: A

29. Explain the purpose of and how to use Variables.

In a template for a data-driven graphic, when should you specify the replacement image for a Pixel Replacement variable?

- A. when you define a data set
- B. when you name the variable
- C. when you choose the variable type
- D. when you specify Pixel Replacement options

Correct Answer: A

30. Explain how slices can be used to optimize images for the Web.

You have a single layered document. You want to generate a JPEG of a small area of the document. What should you do?

- A. Copy that area to a new layer, disable the visibility of the original layer, then use the Save for Web dialog box
- B. Save a selection of that area as a channel, then click the Alpha channel button in the Save for Web dialog box
- C. Create a slice of that area, then choose All User Slices from the Slices pop-up menu of the Save Optimized As dialog box
- D. Create a marquee of that area, then choose All User Slices from the Slices pop-up menu of the Save Optimized As dialog box

Correct Answer: C

31. Explain the use of layers when creating an animation in Photoshop.

After creating an animation, you decide that you want to modify the Layer Style you used on one of the layers in the animation. You want the change to affect every frame in the animation. What should you do?

- A. select all of the frames in the Animation palette and edit the Layer Style
- B. select the layer in the Layers palette, edit the Layer Style, and then select Unify Layer Style
- C. select Frame 1, edit the Layer Style and select Propagate Frame 1 from the Layers palette
- D. select the first and last frames, edit the Layer Style, and choose Tween from the Animation palette

Correct Answer: B





BIBLIOGRAFÍA



BIBLIOGRAFÍA

DIRECCIONES DE PÁGINAS WEB:

- “Declaración Mundial Sobre La Educación Superior en el Siglo XXI: Visión y Acción”, Unesco, 1998.
http://www.unesco.org/education/educprog/wche/declaration_spa.htm
- Información de servidores Apple, <http://www.apple.com/xserve/>
- Programas de edición Apple, <http://www.apple.com/finalcutstudio/>
- Captura de video en Mac, <http://www.ambrosiasw.com/utilities/snapzprox/>
- Programa para postproducción, <http://www.adobe.com/products/aftereffects/>
- Sitio web oficial de Adobe Photoshoop,
<http://www.adobe.com/products/photoshop/>
- Aplicaciones para entrenamiento audiovisual, <http://www.totaltraining.com/>
- Autoría en DVD, http://www.blinkdigital.com/index_noflash.html
- Duplicado de DVD's, <http://www.discmakers.com/>
- Equipos de grabación de DVD's,
<http://www.emedialive.com/Articles/ReadArticle.aspx?ArticleID=10004>
- Guía de preparación oficial de Adobe,
<http://partners.adobe.com/public/ace/main.html>
- Distribuidor Adobe en Ecuador,
http://cgi.latinamerica.adobe.com/cgi/search_reseller.cgi