



MINISTERIO  
DE EDUCACIÓN, CULTURA  
Y DEPORTE



FONDO SOCIAL EUROPEO  
El FSE invierte en tu futuro

SECRETARÍA DE ESTADO DE  
EDUCACIÓN, FORMACIÓN  
PROFESIONAL Y UNIVERSIDADES

DIRECCIÓN GENERAL  
DE FORMACIÓN PROFESIONAL

INSTITUTO NACIONAL  
DE LAS CUALIFICACIONES

## GLOSARIO DE TÉRMINOS

**CUALIFICACIÓN PROFESIONAL: DESARROLLO DE PRODUCTOS  
EDITORIALES MULTIMEDIA**

**Código: ARG293\_3**

**NIVEL: 3**



**Accesibilidad:** Capacidad de acceso a la Web y a sus contenidos por todas las personas independientemente de la discapacidad (física, intelectual o técnica) que presente o de las que se deriven del contexto de uso (tecnológico o ambiental). Esta cualidad está íntimamente relacionada con la usabilidad.

**Animación:** Elemento audiovisual que recoge fotograma a fotograma dibujos u objetos inanimados, permitiendo crear durante la proyección la ilusión del movimiento.

**Archivo:** Grupo de datos organizado y archivado o memorizado en una memoria de ordenador y que puede ser recogida en cualquier momento para su tratamiento posterior.

**Archivo digital:** También denominado fichero, es una unidad de datos o información almacenada en algún medio que puede ser utilizada por aplicaciones del ordenador. Cada archivo se diferencia del resto por su propia denominación y por una extensión.

**Armonía:** En diseño gráfico y arte, la combinación de elementos de forma equilibrada sin que ninguno predomine de forma que parezca inapropiada. Una composición o diseño armonioso provocan sensación de unidad, de que todo fluye apropiadamente y que todo está en el lugar adecuado. Lo contrario de armonía es descompensación, desequilibrio o disonancia. No todos los diseños u obras artísticas precisan armonía para alcanzar su objetivo. Muchas veces es al contrario.

**Arquitectura:** Estructura lógica y física de un sistema informático, como las instrucciones fundamentales, la interfaz, la memoria y las operaciones de entrada/salida.

**Arquitectura de hardware:** Modelo y la descripción funcional de los requerimientos y las implementaciones de diseño para varias partes de una estructura hardware.

**Arquitectura de red:** Cadena de comunicación usada por los nodos que conforman una red para comunicarse.

**Arquitectura de software:** Análisis de la estructura, del funcionamiento y de la interacción entre las diferentes partes que componen el software. De esta manera, la arquitectura de software define los componentes que llevan a cabo alguna tarea de programación, sus interfaces y la comunicación entre ellos.

**Audio:** Archivo sonoro que se refiere a una gran variedad tipológica: locuciones, músicas, documentos sonoros de carácter histórico, sonidos de animales.

**Audiovisual:** En tecnología, se aplica al medio que proporciona información complementaria a la vista y al oído o al mensaje que éstos reciben.



**Autor:** Si bien a nivel literario entendemos por esta expresión la persona que ha originado un escrito, en el caso de la composición electrónica, y sobre todo cuando ésta está configurada en red, el término se refiere a cualquier originador de una información que está presente en el sistema.

**Base de datos:** En informática, conjunto estructurado de datos archivados en una serie de ficheros que van pro vistos de las convenientes referencias de manera que el acceso puede clasificarse por temas o aplicaciones específicas. Esta expresión es equivalente a la de Data bank (Banco de datos).

**Boceto:** Diseño previo a la obra artística que recoge y aúna los resultados alcanzados en el proceso de bocetaje y añade la definición cromática y textural. El boceto mantiene una relación de tamaño proporcional con la obra definitiva.

**Bosquejo:** Diseño que describe de forma gráfica la estructura formal básica de una imagen. Recoge decisiones sobre el formato de la obra y sobre aspectos compositivos importantes (la disposición de los principales centros de atención y líneas de fuerza). Sería el segundo nivel de concreción en el proceso de bocetaje.

**Calidad:** Característica de un producto que permite su fabricación con una relación de costo-precio concertado, cumpliendo con la satisfacción del cliente.

**Catálogo:** Se refiere a una lista de elementos que va acompañada de datos descriptivos, normalmente ordenados de tal forma que pueden ser localizados fácilmente.

**Color:** Croma, saturación y brillo determinados. También es un concepto general que se refiere a la percepción humana de las longitudes de onda de la luz reflejada.

**Consistencia:** Igualdad relativa de resultados, dentro de unas tolerancias, entre las diversas pruebas preparadas por un sistema específico, de un día a otro, cuando se mantiene la misma metodología de trabajo y los mismos materiales.

**Contraste:** Principio del diseño por el que se le da relieve o predominio a los elementos importantes en una página, por medio del tamaño, el color, la textura, o la colocación, en comparación con los menos importantes.

**Control de calidad:** Planificación, medición y control sistemáticos de la combinación de mano de obra, material y máquinas que participan en la fabricación de un producto de forma que se cumpla con los niveles establecidos de calidad y rendimiento de la empresa.

**Corporativo:** En diseño, se usa el adjetivo "corporativo" para referirse al diseño planteado de forma conjunta para una misma empresa o cliente en todos sus usos y derivados. La imagen corporativa es así la imagen que proyecta una entidad



comercial hacia fuera (clientes) y hacia dentro (miembros). Existen "colores corporativos", que son los colores concretos marcados para dar la imagen corporativa deseada, por ejemplo. La tipografía corporativa es la fuente tipográfica con la que una empresa ha decidido emitir sus escritos. La identidad corporativa se resume en un Manual de identidad corporativo, que debe abarcar todos los elementos corporativos; es decir: Los elementos que componen y revelan su identidad.

**Coste:** En economía, valor monetario de los recursos utilizados en la producción y distribución de un producto.

**Costes fijos:** En economía, costes que tienden a permanecer estables con independencia del nivel de actividad.

**Costes variables:** Costes que dependen del volumen del negocio.

**CSS:** Hojas de estilo en cascada viene del inglés Cascading Style Sheets, del que toma sus siglas. CSS es un lenguaje usado para definir la presentación de un documento estructurado escrito en HTML o XML.

**Derechos de autor:** Es un conjunto de normas y principios que regulan los derechos morales y patrimoniales que la ley concede a los autores, por el solo hecho de la creación de una obra literaria, artística, científica o didáctica, esté publicada o inédita.

**Diseño:** Técnica que sirve para permutar los elementos de una página o de un proyecto gráfico y que ayuda al lector a comprender los contenidos informativos con una presentación cómoda, eficaz y hermosa.

**Diseño gráfico:** Procedimiento de creación y configuración de imágenes por medios gráficos, ya sean manuales o electrónicos. Su finalidad es la comunicación a través del grafismo, utilizando para ello diversos soportes, formas y estilos, coordinados con las tendencias y técnicas disponibles en cada momento.

**Documentación técnica:** Información detallada tanto gráfica como escrita sobre materiales, equipos, herramientas, instalaciones, etc.

**Documento de especificaciones técnicas:** Documento en el que se definen las normas, exigencias y procedimientos a ser empleados y aplicados en todos los trabajos de carácter técnico en la creación de la obra gráfica original.

**Editorial:** En artes gráficas, empresa dedicada a la edición de publicaciones unitarias y periódicas. Los más antiguos editores son los comerciantes de libros de la Roma antigua, que ya en el s. I a. C. establecieron oficinas de escribanos en las que se producían libros para su venta. Sin embargo, no fue hasta la imprenta con



caracteres móviles que la actividad editorial pudo transformarse en una verdadera industria moderna. En un primer momento, la actividad editorial propiamente dicha fue asumida por el mismo impresor. Sin embargo, las dos actividades, la editorial y la de impresión, se diferenciaron muy pronto, gracias a la aparición, en primer lugar, de auténticas casas editoriales en las que el trabajo de cada uno de los socios estaba muy claramente definido.

**Ejemplar:** En edición, cada una de las ediciones que se realiza de una publicación periódica o, también, cada una de las copias de esa edición.

**Elementos gráficos:** El principal componente de toda composición gráfica es pues el mensaje a interpretar, la información que se desea hacer llegar al destinatario a través del grafismo. Esta información se debe representar por medio de diferentes elementos gráficos, que pueden ser muchos y variados, aunque los más comunes son: elementos gráficos simples (puntos y líneas de todo tipo), elementos geométricos, con contorno o sin él: (polígonos, círculos, elipses, óvalos), tipos y gráficos varios.

**Empresa:** Unidad de organización dedicada a actividades industriales, mercantiles o de prestación de servicios con fines lucrativos.

**Ensamblaje:** Procedimiento que consiste en reunir e integrar varios programas componentes (subprogramas) en un programa principal.

**Equilibrio:** Principio del diseño por el que un lado de una composición debe tener el mismo peso de un lado que del otro (a partir del eje sentido). El equilibrio se consigue mediante la colocación de elementos básicos.

**Ergonomía:** Conjunto de conocimientos de carácter multidisciplinar aplicados para la adecuación de los productos, sistemas y entornos artificiales a las necesidades, limitaciones y características de sus usuarios, optimizando la eficacia, seguridad y bienestar.

**Estándares de calidad:** Normas y protocolos internacionales que deben cumplir los productos gráficos para su distribución y consumo por el cliente final. Un estándar se define como el grado de cumplimiento exigible a un criterio de calidad. Dicho en otros términos, define el rango en el que resulta aceptable el nivel de calidad que se alcanza en un determinado proceso.

**Formato:** En informática, conjunto de instrucciones que describen cómo almacenar, obtener o transmitir información digital. La compatibilidad de ficheros se basa, por tanto, en la correspondencia o interpretabilidad de formatos de datos creados en un programa con respecto a lo que puede recibir otro programa.



**Formato de archivo:** Conjunto de instrucciones de codificación de la información digital para su almacenamiento, obtención o transmisión. Existen diferentes tipos de formatos para diferentes tipos de información. Por esto existen formatos de gráficos, formatos de audio, formatos de animación, formato de documentos, etc. El formato de imagen provee un método estandarizado para la organización y el almacenamiento de datos de imagen.

**HTML:** Sigla de Hypertext Markup Language, lenguaje de marcaje de hipertexto. En informática, lenguaje que describe la estructura de un documento utilizado en la World Wide Web e indica cómo éste debe visualizarse en los navegadores. Los diversos elementos del documento, como título, texto en negrita, cursiva, texto centrado, párrafo, enlace, otros., son marcados incluyéndolos dentro de unas etiquetas o marcas. El programa de visualización (navegador) interpreta dichas etiquetas y determina cómo se tienen que representar en pantalla (letra cursiva, negrita, texto centrado, otros.) y cómo tiene que ser la respuesta al activar un enlace.

**Huérfana:** Línea que pertenece a un párrafo y que queda sola en la parte inferior de una página o columna de texto como consecuencia de haber realizado un corte por el que el resto del párrafo se ha trasladado a la página o columna siguiente.

**Identidad corporativa:** Ver corporativo.

**Ilustración:** Forma genérica en que se designa todo elemento que no es texto y que aparece en un documento compuesto o impreso.

**Imagen corporativa:** Ver corporativo.

**Implementación:** Operación de convertir una idea, método, esquema, algoritmo, otros, en un sistema de proceso automático de datos. Puede ser tanto un sistema de hardware como de software, o una combinación de ambos.

**Infografía:** La infografía es una representación más visual que la propia de los textos, en la que intervienen descripciones, narraciones o interpretaciones, presentadas de manera gráfica normalmente figurativa, que pueden o no coincidir con grafismos abstractos y/o sonidos. El término también se ha popularizado para referirse a todas aquellas imágenes generadas por ordenador.

**Interactividad:** Elemento multimedia que permite la interacción con el usuario y, por consiguiente, se genera una respuesta que permite modificar las variables.

**Interactivo:** Término genérico que describe la capacidad que presenta un sistema en poder funcionar automáticamente permitiendo al operador una intervención en cualquier punto del proceso en forma fácil y directa. En una forma más simple se puede describir esta cualidad como la posibilidad de los sistemas de composición de



hacer entender las funciones al operador por medio de representaciones gráficas. Con ello se interviene en el proceso «a tiempo real» en lugar de trabajar «por lotes».

**Interlineado:** Espacio reservado entre líneas de texto.

**Internet:** Acrónimo de interconnecting network, red de interconexión. Sistema de redes de ordenadores y puertas de enlace a escala mundial que utilizan el protocolo TCP/IP para establecer conexiones entre ellas e intercambiar información. Tiene su origen en ARPANET (1969) y tiene como particularidad que es una red descentralizada, ya que no hay ningún ordenador o subred que tenga el control de Internet. La información puede viajar de un ordenador a otro siguiendo caminos distintos, lo que permite que la red continúe funcionando incluso si parte de ella queda fuera de servicio. Internet es el medio de transporte utilizado por la World Wide Web para intercambiar la información almacenada en los ordenadores conectados a Internet.

**Kern:** *Kerning* es un término inglés usado muy a menudo en tipografía. La palabra *kern* designa la parte de la letra que, cuando los tipos se realizaban en metal, sobresalía de la pieza con el fin de que se pudiera superponer con la adyacente, algo que en español se llamó volado. Por extensión el *kerning* es la operación de ajustar ese volado o espacio individual entre dos letras para mejorar la apariencia del texto y facilitar su lectura. Cada combinación de letras tiene un *kerning* o espacio entre ellas especial. En logotipos o grandes titulares se debe prestar una especial atención a esta característica de la tipografía

**Legibilidad:** En tipografía y diseño gráfico, la cualidad que tiene un texto de leerse con facilidad. A mayor legibilidad, mayor facilidad para un observador de percibir el texto como tal texto y de captar el mensaje escrito.

**Libro de estilo:** Conjunto de normas para el diseño y la redacción de documentos, ya sea para el uso general, o para una publicación u organización específica. Los libros o manuales de estilo son frecuentes en el uso general y especializado, en medios escritos, orales y gráficos. El manual de estilo se compone tanto de normas lingüísticas, como de estilo, para que el mensaje sea más coherente, eficaz y correcto.

**Libro electrónico:** En informática, versión electrónica de un libro impreso que se puede leer en un ordenador personal o en un dispositivo portátil específico para ello (eBook reader). Los libros electrónicos se pueden adquirir en disquete, CD-ROM o se pueden descargar de un sitio web.

**Logotipo:** Es el signo visual de cualquier tipo (texto, símbolo, monograma, mascota, etc) cuya función específica es individualizar a una entidad. Es la forma visual del nombre. La palabra logotipo proviene del griego. La raíz “logos” significa palabra y



tipo significa forma. Así logotipo es la forma que adquiere la palabra. Esa forma única de representar gráficamente un nombre.

**Mantenimiento:** Operación que generalmente se realiza cuando la máquina no está disponible para producción. Ejemplos de operaciones de mantenimiento son la reparación o el recambio de piezas rotas, desgastadas o dañadas; la lubricación; el mantenimiento preventivo, etc. El mantenimiento se realiza normalmente por personal de mantenimiento u operadores cualificados, que han sido formados respecto a los tipos de riesgos en el área en la que deben realizar sus trabajos y sobre cómo pueden evitarse estos riesgos. Cuando sea posible, esto debería realizarse con fuentes de energía aisladas.

**Manual de usuario:** Documento en formato papel y/o digital que acompaña a un producto editorial multimedia y que tiene la finalidad de orientar al usuario en la instalación, en la resolución de problemas derivados de la misma y en el funcionamiento, interactividad y navegabilidad del producto.

**Manual técnico:** Documento en formato papel y/o digital de uso interno en el que se describe todas las características técnicas del producto editorial multimedia así como los procesos que se han seguido en su elaboración.

**Montaje:** Disposición de fotolitos fijados sobre una hoja (soporte transparente) y sobre el trazado para la insolación con destino a la impresión offset, rotativa, etc.

**Multimedia:** Toda creación o publicación que incorpora en una estructura común distintos lenguajes tecnológicos: textos, sonidos, imágenes estáticas y/o en movimiento.

**Navegabilidad:** En edición multimedia, es la facilidad con la que un usuario puede desplazarse por todas las páginas que componen un sitio web o cualquier aplicación multimedia interactiva.

**Normalización:** Acuerdo al que llegan la Administración, los fabricantes y los consumidores y/o usuarios sobre las características de calidad que deben reunir los productos, servicios, sistemas o personas.

**Normas:** Nomenclaturas y procedimientos de ensayo normalizados que indican cómo utilizar los productos comercializados.

**Normas de calidad:** Documento técnico que refleja las características de la calidad que deben reunir los productos, servicios, sistemas o personas. Ejemplo de normas de calidad son la ISO 9001 y la ISO 12647.



**Parámetros:** Cualquier variable que se refiere a una característica identificable de un elemento, dispositivo o expresión matemática que puede adoptar un valor relativo arbitrario con respecto a otras variables.

**PDF:** Formato de documento digital creado para el intercambio de información conservando el máximo posible de la apariencia original que tenía en el programa con el que se creó sin necesidad de éste. Las siglas PDF corresponden a la expresión inglesa Portable File Document ("fichero de documento transportable").

**PHP:** Hypertext Preprocessor. Lenguaje de script diseñado para la creación de páginas web activas (similares a ".asp" de Microsoft), muy popular en Linux, aunque existe también versión para sistemas Microsoft.

**Presupuesto:** Costo previsto o fondos previstos para la edición de una obra y cuyo nivel no debería sobrepasarse.

**Procedimiento:** Conjunto de instrucciones para la realización de una determinada tarea, recogidas en un documento escrito.

**Producción:** Volumen de trabajo producido en una máquina o en un taller durante un periodo de tiempo determinado. Puede aplicarse también a la productividad posible obtenible por una máquina o sistema en plena producción durante un periodo determinado.

**Propiedad intelectual:** Derecho que posee un escritor o artista sobre sus creaciones, debidamente registradas, por el que éstas no pueden ser publicadas o usadas sin su permiso.

**Proporción:** Relación que se establece entre los elementos que componen una imagen y la propia imagen. El proceso de construcción de una imagen consiste en establecer esas relaciones de acuerdo al carácter, estilo y función de la obra.

**Prototipo:** Modelo primero que se elabora para experimentar en pleno funcionamiento sus características, cualidades y rendimiento con vistas a su ulterior producción en serie.

**Proveedor:** Persona o empresa que surte o abastece a otras empresas con existencias, productos o servicios necesarios para el desarrollo de la actividad.

**Recursos humanos:** Conjunto de personas disponibles para ejecutar un proyecto.

**Recursos tecnológicos:** Conjunto de medios tecnológicos disponibles para ejecutar un proyecto.



**Red:** Sistema de comunicación de datos que conecta entre sí sistemas informáticos situados en lugares más o menos próximos. Puede estar compuesta por diferentes combinaciones de diversos tipos de redes. En inglés se le conoce como Network. Internet está compuesto de miles de redes, por lo tanto a Internet también se le conoce como "la red".

**Símbolo:** Imagen, sonidos o gráficos con los que se representa un concepto. Es un signo que mediante el aprendizaje de un código convertimos en un símbolo.

**Simetría:** En tipografía y diseño de página, estructura que posee un eje central siendo la imagen la misma en cada lado del mismo.

**Software:** Cualquier tipo de conjunto de programas de ordenador compuestos por instrucciones que conducen al hardware a realizar cada una de las funciones.

**Soporte:** Base sobre la cual se aplica alguna operación, imagen u otros. Puede ser el papel cuando se imprime con tinta, plástico sobre el que se sitúa una emulsión fotosensible, metal en el que se crea la imagen para ser utilizado como forma de impresión u otros. Como sea que en el sector de gráfico se va repitiendo (transfiriendo) una imagen con diferentes fases de reproducción y producción (originales, pruebas, producto impreso u otros.) la utilización de este término se toma como base para tratar de las características correspondientes.

**Sumario:** Lista de las secciones de un libro o documento organizado en el orden en que aparecen las partes. El contenido generalmente incluye los títulos o descripciones de la primera a nivel de cabeceras, como el capítulo más largo en los títulos de obras, y, a menudo, incluye de segundo nivel o títulos de sección dentro de los capítulos así como, y en ocasiones incluso de tercer nivel de títulos.

**Tablet o tableta:** En informática, dispositivo electrónico portátil con el que se puede interactuar a través de una pantalla táctil o multitáctil. El usuario puede utilizar una pluma stylus o los dedos para trabajar con el ordenador sin necesidad de teclado físico, o mouse.

**Tarifa:** En economía, tabla o catálogo de precios o de impuestos que se debe abonar por la obtención de la prestación de un servicio público o privado y por la adquisición de determinados bienes.

**Texto:** En composición, conjunto de palabras, números y símbolos dispuestos de tal forma que se facilita su lectura. En composición, nos referimos con esta expresión en forma específica al conjunto de material escrito en forma seguida para distinguirlo de los títulos, ilustraciones y demás elementos de un documento.



**Tipografía:** Arte de realizar la composición de textos. Además de la disposición de los caracteres, esta actividad incluye también la correcta combinación de fuentes y diseños y el reparto de los espacios para obtener un resultado estético agradable.

**Track:** En tipografía, el espacio general entre las letras de las palabras (tracking). También se llama interletraje. El interletraje óptimo depende de la situación en la que se aplique (cuerpo, color, tipo de fuente, pieza a diseñar) y del criterio tipográfico del maquetador. Los hay que prefieren los textos más apretados y los que prefieren que "respiren" un poco más. En situaciones de espacio reducido el tracking suele apretarse mucho, por ejemplo en los titulares de periódicos.

**Traducción:** En edición, proceso que consiste en la transformación de una palabra, construcción o enunciado realizados en una lengua a otra distinta, teniendo en cuenta tanto las equivalencias semánticas como las estilísticas. Obra, texto que reproduce otro en una lengua distinta.

**Usabilidad:** Facilidad con que las personas pueden utilizar una herramienta particular o cualquier otro dispositivo o producto editorial multimedia elaborado. La usabilidad también puede referirse al estudio de los principios que hay tras la eficacia percibida de un producto.

**Usuario:** Es la persona que utiliza o trabaja con algún objeto o que es destinataria de algún servicio público, privado, empresarial o profesional. En sentido general, un usuario es un conjunto de permisos y de recursos (o dispositivos) a los cuales se tiene acceso.

**Viabilidad:** Condición que hace posible el funcionamiento del sistema, proyecto o idea al que califica, atendiendo a sus características tecnológicas y a las leyes de la naturaleza involucradas.

**Vídeo:** Elemento audiovisual que permite visionar una secuencia de imágenes obtenidas mediante la reproducción en una cinta magnética.

**Viudas:** En tipografía, la última línea de un párrafo cuando tiene una longitud inferior a un tercio de la anchura total de la línea, especialmente cuando contiene parte de una palabra que quedó cortada en la línea anterior. También puede referirse a una palabra o parte de palabra que queda sola en una línea de un título.

**Web:** En informática, conjunto de recursos e información disponibles en Internet en formato HTML y accesibles mediante el protocolo HTTP. Forma un sistema de documentos en formato HTML con enlaces que permiten pasar a otros documentos, o ficheros de audio o vídeo, con el ratón. Fue creado entre 1989-1991 en el CERN por Tim Berners-Lee. Aunque a veces se utiliza como sinónimo de Internet, en realidad ésta es la infraestructura que el World Wide Web utiliza para acceder a la información.



**2D o programas de dibujo en dos dimensiones:** Las herramientas de dibujo en 2D se basan en entidades geométricas vectoriales como puntos, líneas, arcos y polígonos, con las que se puede operar a través de una interfaz gráfica.

**3D o modeladores en tres dimensiones:** Además de basarse en las mismas entidades geométricas del 2D, los modeladores en 3D añaden superficies y sólidos.