

# DISEÑADORES GRÁFICOS Y MULTIMEDIA

## 1. MISIÓN Y FUNCIONES

 **MISIÓN** Los diseñadores gráficos crean texto e imágenes para comunicar ideas. Hacen conceptos visuales a mano o utilizando software informático, destinado a su publicación en papel o en medios de comunicación en línea, como anuncios, sitios web y revistas.



### FUNCIONES

|                                                                                                                                   |                                                                                                                                                                                 |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Determinar los objetivos y las limitaciones del resumen de diseño mediante consultas con clientes y partes interesadas.           | Crear imágenes bidimensionales y tridimensionales que representan objetos en movimiento o ilustran un proceso, utilizando programas de animación por computadora o de modelado. |
| Emprender investigaciones y analizar requisitos de comunicación funcional.                                                        | Negociar soluciones de diseño con clientes, gerentes, personal de ventas y producción.                                                                                          |
| Formular conceptos de diseño para el tema a comunicar.                                                                            | Seleccionar, especificar o recomendar materiales y medios funcionales y estéticos para publicación, entrega o exhibición.                                                       |
| Preparar bocetos, diagramas, ilustraciones y diseños para comunicar conceptos de diseño.                                          | Detallar y documentar el diseño seleccionado para la producción.                                                                                                                |
| Diseñar gráficos y animaciones complejas para satisfacer los requisitos funcionales, estéticos y creativos del resumen de diseño. | Supervisar o llevar a cabo la producción en los medios elegidos.                                                                                                                |

## 2. COMPETENCIAS

### COMPETENCIAS Y CONOCIMIENTOS TÉCNICO PROFESIONALES

#### CAPACIDADES Y COMPETENCIAS ESENCIALES

##### TRANSECTORIAL

Concebir ideas creativas  
Diseñar infografías  
Diseñar prototipos  
Finalizar el proyecto dentro del presupuesto  
Realizar estudios de mercado  
Respetar los formatos de publicación  
Seguir las pautas del encargo

Traducir conceptos de requisitos en diseños visuales

##### ESPECÍFICAS DEL SECTOR

Adaptarse al tipo de medio de comunicación  
Averiguar las necesidades del cliente

##### ESPECÍFICAS DE LA OCUPACIÓN

Convertir un borrador en un boceto virtual  
Utilizar el programa de ordenador Creative Suite

#### CAPACIDADES Y COMPETENCIAS OPTATIVAS

##### TRANSECTORIAL

Aplicar técnicas de autoedición  
Cumplir con las expectativas del público destinatario  
Elaborar bocetos  
Gestionar los contratos  
Presentar ideas  
Utilizar programas de diseño asistido por ordenador

##### ESPECÍFICAS DEL SECTOR

Aplicar técnicas de formación de imágenes en 3D  
Crear animaciones  
Crear anuncios

Crear entornos 3D  
Crear personajes 3D  
Crear relatos animados  
Editar fotografías  
Editar imágenes digitales en movimiento  
Editar negativos  
Emplear técnicas de ilustración digital  
Emplear técnicas de ilustración tradicionales  
Manejar software de infografías 3D  
Producir imágenes en movimiento  
Utilizar un equipo fotográfico

#### CONOCIMIENTOS ESENCIALES

Diseño gráfico  
Legislación en materia de derechos de autor

Publicación asistida por ordenador

## CONOCIMIENTOS OPTATIVOS

Adobe Illustrator  
Adobe Photoshop  
GIMP (software de edición de gráficos)  
Microsoft Visio  
SketchBook Pro  
Synfig  
Composición digital  
Estética

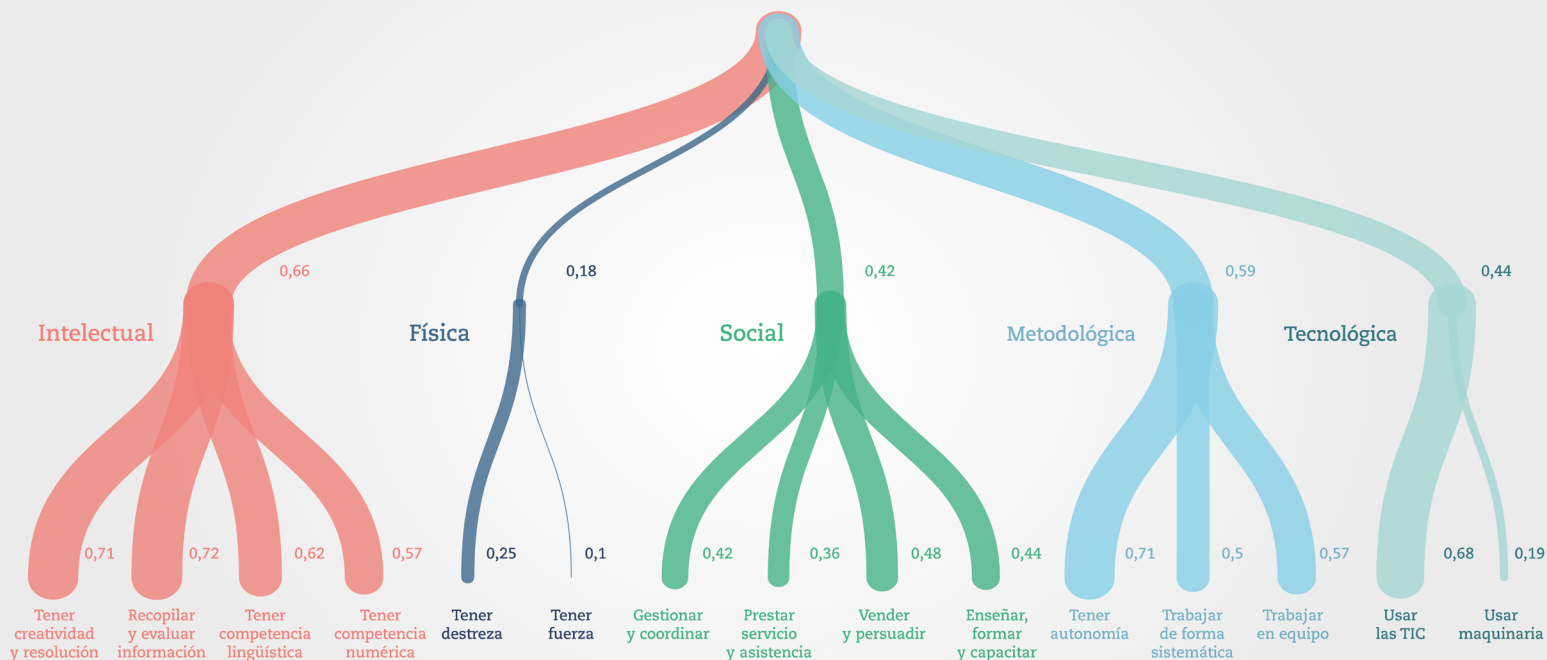
Fotografía  
Gráficos en movimiento  
Iluminación en 3D  
Industria editorial  
Modelización tridimensional  
Software de edición de gráficos  
Técnicas de publicidad

## COMPETENCIAS TRANSVERSALES

[Eurofound](#) indica en una escala de 0-1 la importancia de las competencias transversales para el grupo ocupacional “**investigadores e ingenieros**”.

Destacan las competencias **intelectuales y metodológicas**.

Las competencias más importantes son: **recopilar y evaluar información, tener autonomía, tener creatividad y resolución, usar TIC y tener competencia lingüística y numéricas, rutina y trabajo en equipo.**



SKILLS PANORAMA

## COMPETENCIAS CLAVE

**5** competencias clave, según estos profesionales\*

Resolución de problemas

Trabajo en equipo

Habilidades específicas del lugar de trabajo

Aprendizaje

Competencia intermedia en TIC

## DESTACA

Demanda de profesionales con **competencias técnicas en diseño, desarrollo de imagen y maquetación**. Deben ser profesionales **creativos** y dominar tanto las técnicas apropiadas de maquetación y diseño como de **composición de color, imagen y texto**. Es necesario tener **competencias de atención y servicio al cliente** ya que realizan proyectos por encargo. Deberán tener las competencias apropiadas para desarrollar un proyecto desde la idea o concepto inicial. Estos profesionales deben ser capaces de **trabajar en equipo** y tener **competencias comunicativas** para poder transmitir y expresar la información apropiada.

## EN ESPAÑA

**IDIOMAS**  
Se valora el dominio de idiomas, en concreto el inglés.

## TECNOLOGÍA

Deberán conocer y manejar los **programas informáticos** específicos de diseño y maquetación.

## EN LA COMUNIDAD DE MADRID

Se comparten las mismas competencias que a nivel nacional.

## DESTACA

Destaca la **demanda de profesionales que dominen las nuevas tecnologías**, programas informáticos y nuevas técnicas de diseño y maquetación. Deberán tener **competencias de orientación al cliente** y comunicación para satisfacer las necesidades específicas que demanden. Deben conocer las **nuevas técnicas de impresión** para diseñar pensando en el resultado impreso final, así como el **diseño orientado a webs, aplicaciones y redes sociales**.

\*Según Cedefop (Encuesta Europea sobre competencias y empleos)

### 3. FORMACIÓN Y EXPERIENCIA PROFESIONAL



#### CUALIFICACIÓN

##### NIVEL 3

ARG219\_3 DISEÑO DE PRODUCTOS GRÁFICOS



#### FORMACIÓN PARA EL EMPLEO

Certificado de profesionalidad

ARGG0110 DISEÑO DE PRODUCTOS GRÁFICOS



#### FORMACIÓN PROFESIONAL REGLADA

##### FAMILIA PROFESIONAL ARTES GRÁFICAS

Técnico superior en diseño y gestión de la producción gráfica

Técnico superior en diseño y edición de publicaciones impresas y multimedia



#### FORMACIÓN UNIVERSITARIA

Grado en Diseño



#### OTRA FORMACIÓN COMPLEMENTARIA

Manejo de programas informáticos como Illustrator, Photoshop, Indesign, After Effects y Premiere.

PROFESIÓN REGULADA: **NO**

### REQUERIMIENTOS MÍNIMOS DE FORMACIÓN Y EXPERIENCIA PROFESIONAL

#### FORMACIÓN

Se exige, en general, formación profesional superior o universitaria.

#### EXPERIENCIA PROFESIONAL

En general, no se exige experiencia previa si bien pueden demandarse trabajos previos y portfolios.

### 4. CONDICIONES DE TRABAJO



#### RELACIÓN LABORAL

Existe un equilibrio entre la contratación temporal e indefinida.



#### JORNADA LABORAL

Predomina la jornada parcial. La duración máxima de la jornada ordinaria es de 40 horas semanales para los contratos a tiempo completo.



#### RETRIBUCIÓN

El salario anual es de alrededor de 18.500 euros.

Según la Encuesta de estructura salarial 2014, el salario medio del grupo ocupacional 24 (profesionales de la ciencias físicas, químicas, matemáticas y de las ingenierías) en el Estado Español es 37.200 euros, oscilando entre 17.200 (percentil 10) y 61.100 (percentil 90).



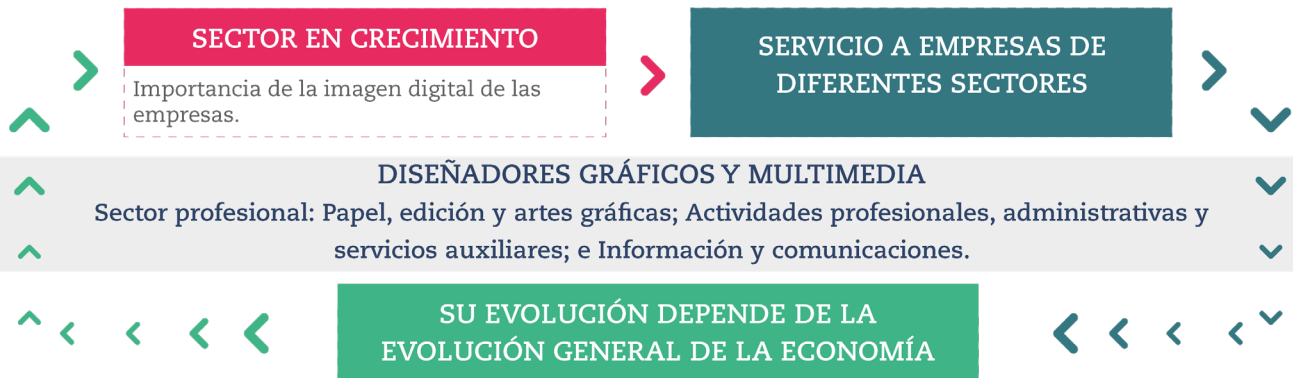
#### UBICACIÓN ORGANIZATIVA Y PROMOCIÓN

Este profesional se ubica en los departamentos de diseño en pequeñas, medianas o grandes empresas. Depende del jefe de proyectos.

La vía de promoción más común es mediante el mérito en la empresa a jefe de proyectos.

## 5. CONTEXTO

### INFORMACIÓN SECTORIAL



Según la clasificación del CNAE, se analizará el peso de los grupos sectoriales 3 y 14. El primero, papel, edición y artes gráficas, tiene un peso bajo en la estructura empresarial de la Comunidad de Madrid, sin embargo el de actividades profesionales, administrativas y servicios auxiliares tiene un peso elevado:

**EMPRESAS 21,6%**

**EMPLEO 34,8%**



La ocupación 2484 Diseñadores gráficos y multimedia. Representa el 10,7% de los trabajadores del Grupo sectorial 3: Papel, edición y artes gráficas.

### MERCADO DE TRABAJO

El **grupo ocupacional 2** (Técnicos y profesionales científicos e intelectuales) cuenta con **738.100 trabajadores** en la Comunidad de Madrid en 2018 (EPA). El 50% son mujeres. El empleo sigue una **tendencia positiva desde 2014**.

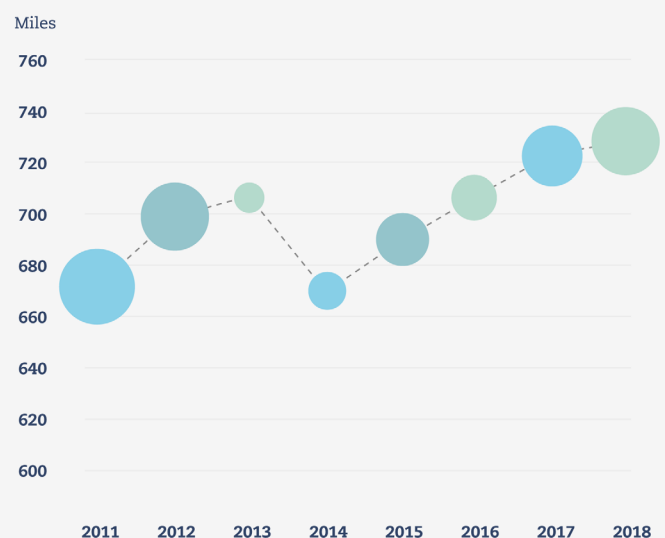
En 2018 **738.100 personas trabajadoras · 50% mujeres**



La **ocupación 2484** (Diseñadores gráficos y multimedia) representa **menos de 0,5% de los trabajadores** de la Comunidad de Madrid en 2017 (Encuesta de Estructura Empresarial 2017).

El **perfil de la persona contratada** en cuanto al género está bastante equilibrado, encontrándose ambos alrededor del 50%, menores de treinta años y con estudios universitarios. Una persona de cada 10 tiene nacionalidad extranjera.

Los datos actualizados sobre demandantes de empleo, paro y contratación se pueden consultar [aquí](#).



Fuente: EPA | Instituto de Estadística, Comunidad de Madrid

## PERSPECTIVAS DE FUTURO

A medio plazo las tendencias de futuro del sector son:



En términos de **ocupación**, las **nuevas tecnologías** han sido claves en el desarrollo de estos perfiles. Nuevos programas informáticos de diseño y maquetación, así como nuevas técnicas de impresión y nuevos nichos de mercado vinculados a internet han generado la necesidad de que los **profe-**

**sionales actualicen constantemente sus competencias.** La **sostenibilidad de los proyectos, la cercanía entre consumidor y profesional y la globalización** lleva a la necesidad de desarrollar habilidades transversales en los profesionales como la comunicación y la orientación al cliente.

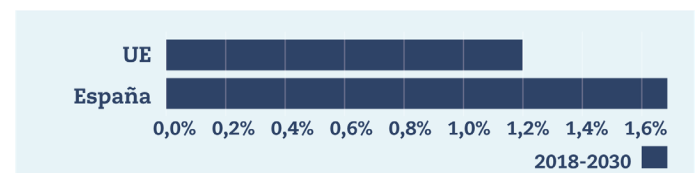
## PERSPECTIVAS DE EMPLEO DE LA OCUPACIÓN

**Cedefop** realiza proyecciones cuantitativas de las tendencias futuras del empleo hasta 2030.

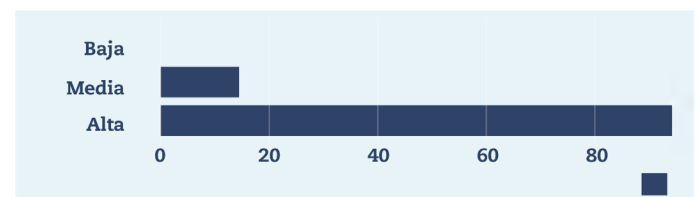
La proyección del grupo ocupacional "**profesionales de la ciencia y la ingeniería**" muestra un incremento de empleo del 1,7%, en España, mayor al de la Unión Europea (en torno al 1,2%).

Se prevé una **creación de alrededor de 100.000 empleos.** La creación de empleo beneficiará a personas con nivel de cualificación elevado.

Además, se estima que en este período se **reemplazarán 190.000 puestos de trabajadores que se retiran del mercado laboral** por jubilación u otros motivos.



Fuente: Cedefop. Crecimiento del empleo (%)  
Ocupación: Profesionales de la ciencia y la ingeniería. Período: desde 2018 hasta 2030



Fuente: Cedefop. Crecimiento del empleo (miles) por nivel de cualificación.  
Ocupación: Profesionales de la ciencia y la ingeniería. Período: desde 2018 hasta 2030

## TENDENCIAS DE CAMBIO EN LAS COMPETENCIAS DE LA OCUPACIÓN



Los **cambios tecnológicos** han motivado cambios fundamentales en esta ocupación debido a los continuos avances en los **programas informáticos de diseño y maquetación**, así como de impresión, lo que genera que estos profesionales actualicen continuamente sus competencias digitales y tecnológicas.

Los **nuevos modelos de negocio** caracterizados por la relación virtual con los clientes y la **demanda de productos especializados**, implica un cambio en la interacción con los demandantes, más directo y personalizado y una búsqueda de la eficiencia a través de la reducción de costes.

En este sentido los profesionales deberán tener competencias transversales relacionadas con la **orientación al cliente, las técnicas de venta y negociación y la comunicación**. Igualmente, estos profesionales cada vez son más demandados en una **amplia gama de sectores profesionales**. La **imagen de la empresa** se refleja en la presentación de informes y comunicaciones y la publicidad de la misma, que

han de mostrar el espíritu de las empresas y marcas, siendo su forma, un factor que **aporta valor añadido**. Estos profesionales deberán contar con las competencias necesarias para **transformar una idea o concepto en un producto**, que además puede **tener distintas finalidades**, por ejemplo, su impresión en papel, o el diseño de banners e imágenes o infografías para su página web y redes sociales, entre otras. La **globalización** ha potenciado los **entornos de trabajo internacionales** y también **multidisciplinares** donde la colaboración, el desarrollo de competencias y habilidades transversales relacionadas con el **trabajo en equipo** y el **conocimiento de idiomas** va a resultar imprescindible.

El desarrollo de sectores relacionados como el audiovisual o el sector de los videojuegos, con amplias perspectivas de empleo generan que estos profesionales van a necesitar tener **competencias multidisciplinares** relacionadas con **producción y edición de imágenes dinámicas, vídeos o realidad aumentada**.

## 6. IDENTIFICACIÓN DE LA OCUPACIÓN

### OCUPACIÓN

Diseñadores gráficos y multimedia

### CÓDIGO SISPE

24841012

### SECTOR

Servicios a las empresas

### FAMILIA PROFESIONAL

Artes gráficas

### CNAE

58 - Edición  
581 - Edición de libros, periódicos y otras actividades editoriales  
74 - Otras actividades profesionales, científicas y técnicas  
741 - Actividades de diseño especializado

### OCUPACIONES SISPE AFINES

|                                                              |                                                                             |
|--------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------|
| <b>31291013</b> Grafistas/maquetistas                        | <b>31291068</b> Preparadores de textos (preimpresión)                       |
| <b>31291022</b> Infografistas de prensa                      | <b>31291086</b> Técnicos editores                                           |
| <b>31291031</b> Integradores fotoreproducción (preimpresión) | <b>31291095</b> Técnicos en autoedición y/o sistemas de edición electrónica |
| <b>31291059</b> Preparadores de imágenes (preimpresión)      |                                                                             |

### OTRAS OCUPACIONES AFINES

Grafista  
Maquetista  
Arte finalista

### CNO-11

2484 Diseñadores gráficos y multimedia

### CIUO-08

2166 Diseñadores gráficos y multimedia

### OCUPACIONES ESCO AFINES

|                        |                   |
|------------------------|-------------------|
| Correspondencia exacta | Diseñador gráfico |
|------------------------|-------------------|