

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

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

ESPECÍFICAS DEL SECTOR

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

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

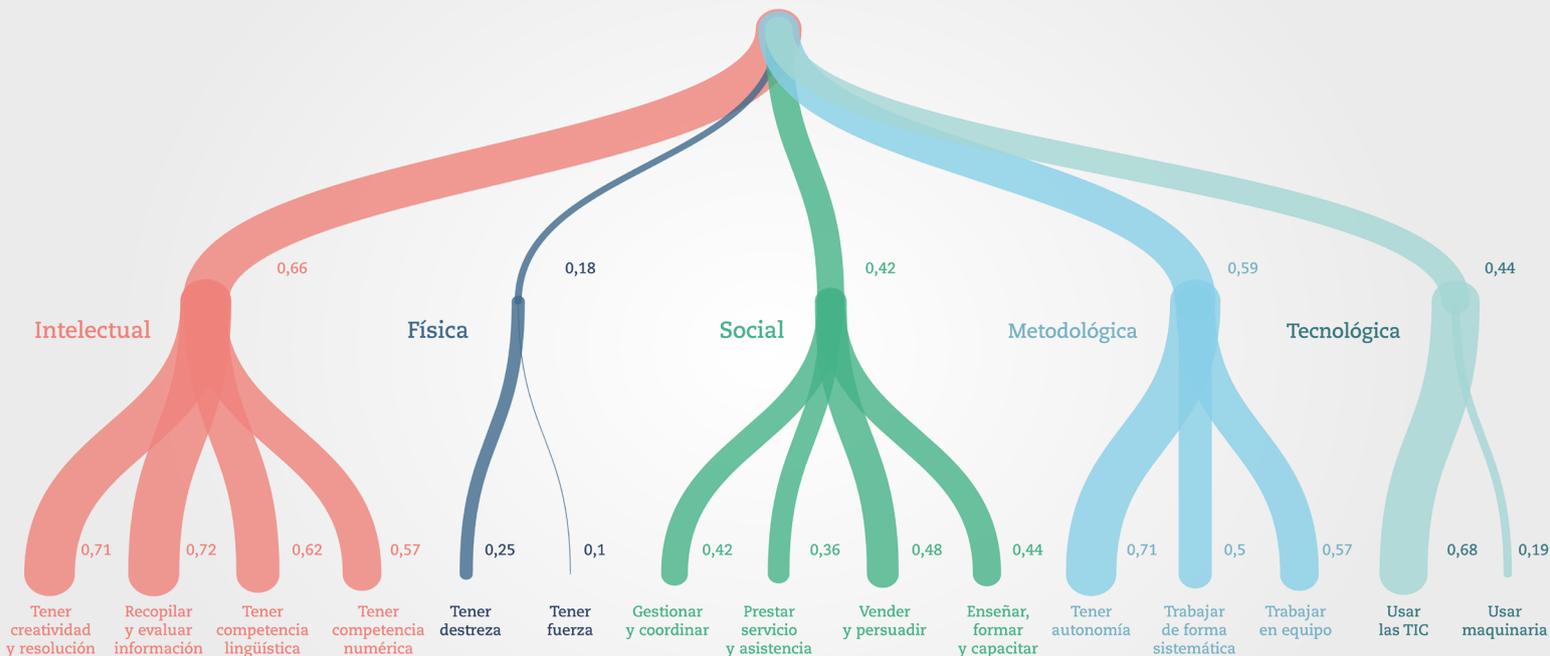
Fotografía
Gráficos en movimiento
Iluminación en 3D
Industria editorial
Modelización tridimensional
Software de edición de gráficos
Técnicas de publicidad

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



*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%

20,5% Pertenecen al GS14: Actividades profesionales, administrativas y servicios auxiliares. Un 12,3% trabaja a escala internacional y un 32% a escala nacional.

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

86% Son empresas pequeñas (2-9 trabajadores)

38% Tienen más de 20 años de antigüedad

1,5% Pertenecen al GS3: Papel edición y artes gráficas. Un 10,3% trabaja a escala internacional y un 51,5% a escala nacional.

73,3% Son empresas pequeñas (2-9 trabajadores)

60,7% Tienen más de 20 años de antigüedad

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**.

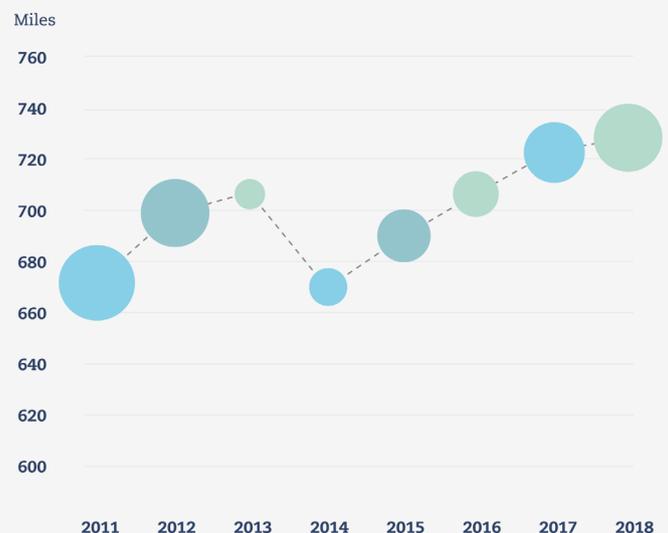
En 2018 **738.100 personas trabajadoras · 50% mujeres**



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 **profesionales 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.

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.

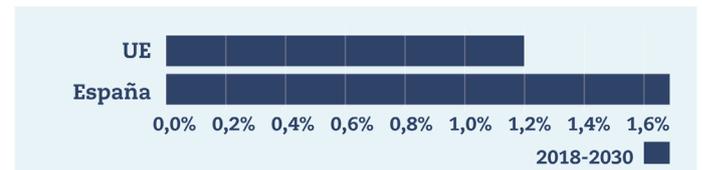
PERSPECTIVAS DE EMPLEO DE LA OCUPACIÓN

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

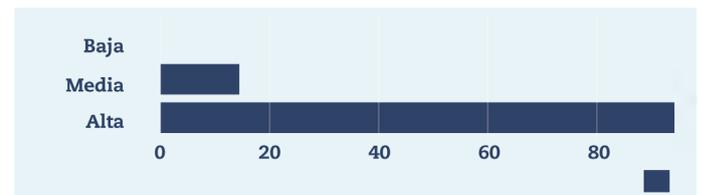
La proyección del grupo ocupacional "**profesionales de la ciencia y la ingeniería**" muestra un incremento de empleo del 1,7%, en España, mayor al de la Unión Europea (en torno al 1,2%).

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

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