

SISTEMA DE EDUCACIÓN A DISTANCIA DEL EJÉRCITO

Síntesis CAPÍTULO III

DISEÑO GRÁFICO Y PRODUCCIÓN MULTIMEDIA DE CURSOS A DISTANCIA

Para más información consultar CAE – 01004

GENERALIDADES

Este capítulo, dicta las normas para los procesos de diseño gráfico y producción multimedia de los cursos que desarrolle la Sección Producción de Cursos del DEADE y las Secciones y Escalones de Educación a Distancia de los II.DD. del CEDOC.

Se denomina multimedia a la integración de diferentes medios, tales como textos, imagen, sonido, video, animaciones. Es el instrumento o medio educativo más eficaz empleado en la actualidad, debido a esta misma calidad integradora y a su interactividad ya que el alumno controla y decide cómo utilizarla y cómo establecer la navegación por los diferentes contenidos.

Estos elementos multimedia tienen dos vías principales para llegar a los alumnos: cursos Web (impartidos a través de la plataforma tecnológica educativa) y cursos o material multimedia de apoyo en soportes físicos (llegan al alumno en formato CD Rom, DVD, impresos).

ETAPAS DEL DISEÑO GRÁFICO Y PRODUCCIÓN MULTIMEDIA

Este proceso comprende tres etapas que se describen a continuación y que deben ajustarse en cuanto al orden y profundidad de acuerdo con las características de la producción y de los objetivos definidos para el curso en particular.

PREPRODUCCIÓN

- Recepción y Análisis de Material
 - Recepción y análisis de guiones de contenidos mediatizados y guiones técnicos
 - Recepción y análisis de material adicional en soporte convencional y/o digital que debe ser incorporado al curso.

- Planificación de la Producción
 - Jerarquizar la información.
 - Subdividir la información.
 - Definir criterios de diseño y composición.
 - Definir la tecnología de desarrollo de acuerdo con el soporte del curso.
 - Definiciones técnicas para la producción.
 - Definición de pauta de identificación de archivos.
 - Distribución de tareas.
 - Planificación de la producción.
 - Selección y preparación del material.
 - Definición de fechas de inicio y término (cronograma de producción).
 - Fijar las reuniones de coordinación.

PRODUCCIÓN

- Desarrollo y producción de interfaces.
- Desarrollo y producción de imágenes 2D y 3 D, infografías, animaciones, esquemas,

- fotografías y todo el material visual que requiera un contenido.
- Producción y posproducción de audio y video.
 - Producción e integración multimedia del objeto de aprendizaje o del curso.
 - Producción de material gráfico (porta CD, carátulas, folletos, etc.)
 - Clasificación, ordenamiento y entrega final del material optimizado.
 - Coordinación y control de producciones externas.
 - V°B° y control de calidad de producción.
 - Clasificación, identificación y respaldo de archivos fuentes.

POSPRODUCCIÓN

Estos ítems deben ser revisados por los organismos responsables del curso.

- Revisión, control de los contenidos y validación de estos en cuanto a la inclusión total o parcial en el curso.
- Revisión y control de navegación e interacción del curso
- Revisión y control de usabilidad y funcionalidad
- Revisión y control de redacción y ortografía.

DEFINICIONES Y ESPECIFICACIONES TÉCNICAS PARA EL PROCESO DE DISEÑO Y PRODUCCIÓN MULTIMEDIA DE CURSOS.

RECEPCIÓN Y ANÁLISIS DEL MATERIAL

Primero se debe analizar el material proveniente de la fase de Mediatización, el cual se encuentra en los siguientes documentos:

- Guión de contenidos,
- Guión técnico,
- Material complementario para producción (textos, fotos, gráficos, esquemas, videos, etc.).

El análisis de este material se debe realizar desde una perspectiva que permita organizar el proceso productivo, para lo cual se considerará que:

- Se encuentre clasificado de acuerdo con las indicaciones y en las carpetas dispuestas para ello.
- Que las indicaciones, descripciones y especificaciones sean claras y ordenadas, concuerden con el material y que estén de acuerdo con los documentos tipos.

PLANIFICACIÓN DE LA PRODUCCIÓN

Recepcionado, revisado y analizado el material, se inicia la etapa de planificación que está centrada en ordenar, fijar prioridades, definir aspectos técnicos, distribuir las tareas y fijar las fechas estimativas para la producción (cronograma de producción).

CRITERIOS Y ESPECIFICACIONES DE DISEÑO

Las consideraciones técnicas por considerar en el proceso de diseño gráfico y producción multimedia, en general, son las que se describen a continuación y pueden ser modificadas de acuerdo con las necesidades y cambios que requiera el sistema.

- El tamaño del área de contenidos que se visualiza en la PTE, corresponde a un tamaño de 760 x 605 pixeles, sin embargo, como en la actualidad se está produciendo con

BOOTSTRAP, es posible aumentar o reducir el área visible de acuerdo al soporte en que se visualice el contenido (Computador, Tablet, teléfono, etc.) Es importante mantener esta proporción para el diseño de imágenes y otros elementos multimedia.

- Para el tamaño de interfaz para un CD Rom se recomienda un tamaño mínimo de 800x600 pixeles (ideal 1024x768 pixeles) y siempre empleando el fullscreen.
- Se considerará que el largo del área de visualización del curso es autorregulable, por lo que el scroll no debe sobrepasar la 1½ página (aprox. 900 pixeles), eventualmente y dependiendo del contenido, se puede sobrepasar esta medida, si la información no permite que esta sea segmentada o dividida en páginas.
- El diseño de la interfaz tiene que considerar dos aspectos, uno funcional es decir la forma de distribuir los elementos dentro del formato y otro estético relacionado con la facilidad con que se entienden y emplean los elementos que producen continuidad y consistencia. Entre los aspectos por considerar en el diseño de la interfaz están los siguientes:
 - Las áreas sensibles o “zonas calientes” de una pantalla o de una interfaz son los puntos en los que ocurrirá una acción cuando el alumno realice un determinado evento.

Los botones son las partes tangibles de la interfaz, son los elementos con los cuales interaccionan los alumnos, generalmente están insertos dentro de una botonera. Necesitan ser claros y sin ambigüedades puesto que constituyen la oportunidad de involucrar a los alumnos con el contenido y proporcionarles la facilidad de acceso y navegación.

Deben estar siempre en la misma posición para evitar confusiones y llevar al alumno a una desorientación.

Para identificar una “zona caliente”, se emplean los siguientes convenios generales:

- Empleo de iconografía estandarizada, ver capítulo IV (4.6. “Normalización de símbolos para mediatización y producción multimedia”).
 - Cambio de color de texto.
 - Cambio de color o de intensidad de un objeto.
 - Sonido identificativo.
 - Cambio de forma del cursor (flecha o mano).
-
- El número de colores para Internet se establece en 256 debido a que los alumnos disponen de equipamiento diverso; cuando se desarrolle un interactivo se emplearán millones de colores en 16 ó 24 bit. **IMPORTANTE: Bootstrap permite la generación de paletas de color basadas en elementos, imágenes y recursos visuales que predominen en el contenido.**
 - Contrastes y legibilidad en el uso del color: a continuación se muestran mezclas de color que corresponden a una tabla comparativa de combinaciones de colores primarios puros con variaciones generales relacionadas con los contrastes de color y que pueden emplearse en el diseño visual de un contenido.
La representación muestra el orden de mayor a menor contraste y los diferentes grados de legibilidad.

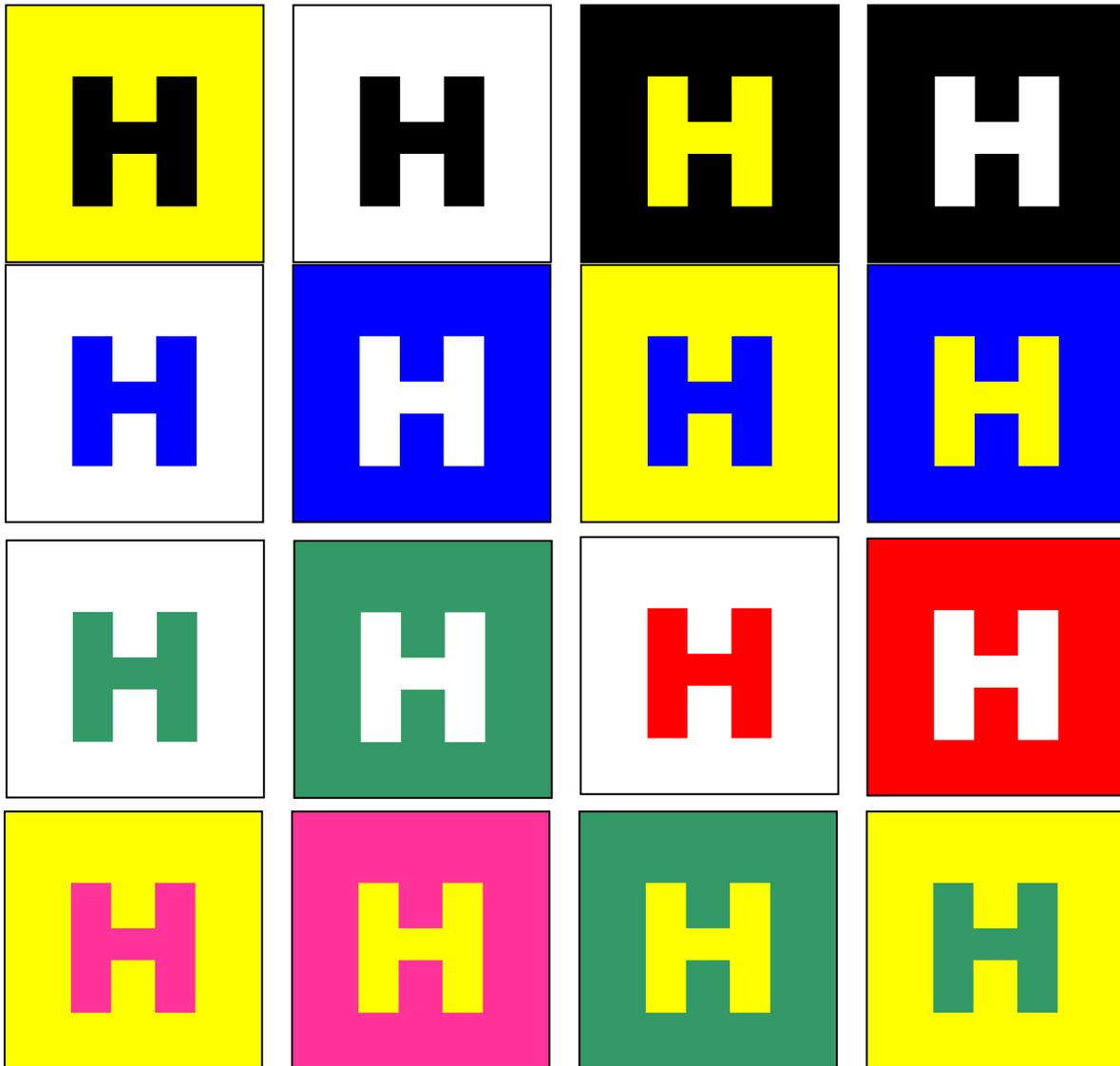


Fig. 3-1 Contraste de colores.

Cualquier combinación de colores de similar brillantez aun sin vibración tendrá escasa visibilidad.

Si por diversas razones, ya sea de diseño, por disposición, etc., se deben emplear o combinar colores de una brillantez, saturación o matiz semejante, será necesario aplicar recursos gráficos para destacar la diferencia de colores, por ejemplo si se emplean colores claros sobre fondo claro será necesario separar a estos con una línea o ribete de color complementario oscuro o negro; si por el contrario se emplean colores oscuros sobre fondo oscuro, será necesario separarlos con una línea o ribete de color complementario claro o blanco.

CONTRASTE

VIBRACIÓN

BAJA VISIBILIDAD

ALTA VISIBILIDAD

Fig. 3-2 Contraste de colores.

- Comunicación visual: el objetivo fundamental y la función principal de esta fase es “hacer leer” y con ello “hacer saber”. El “hacer leer” consiste en someter los textos a procesos de descomposición, compaginación e implementación, de manera que lo producido sea una pieza gráfica. El “hacer saber” consiste en asegurar a los alumnos la utilidad del mensaje.
 - La interfaz es lo que media y facilita la comunicación e interacción entre dos sistemas de diferente naturaleza, es un sistema de traducción entre dos lenguajes diferentes, uno verbo-icónico y el otro binario.
 - El diseño de la interfaz o ambientes por los cuales debe navegar el alumno deberá tener las siguientes condiciones:
 - Otorgará al alumno un ambiente que lo asocie con cierto tipo de información.
 - Mostrará en forma clara y precisa las opciones de navegación disponibles en cada ambiente.
 - Regla del 7+-2 de Millar: los elementos que pueden ser captados de una vez y retenidos en la memoria de corto plazo, por un máximo de 15 a 20 segundos, son 7+-2 elementos simples.
 - Uso de cajas de diálogos simples para facilitar las tomas de decisiones, separando claramente las variables involucradas, sin romper la visión del conjunto o llegar a un número de pasos demasiado extenso de pasos demasiado pequeños.
 - Utilizar solo lo estrictamente necesario al destacar cierta información, debido a que se puede sobreestimar al alumno ya que muchos resaltes en una página equivalen a no destacar nada.
 - El entorno debe tener una representación conceptual y gráfica que se representa a través de mapas de imágenes y metáforas:
 - Mapas de imágenes: representan el contenido de manera literal y también conducen a él. Cualquier grupo de imágenes puede ser un mapa de imágenes, elementos separados o integrados que definen los conceptos que introducirán a los alumnos al contenido. Cada elemento conduce a una parte del contenido, pero no existe un contexto unificador para la imagen.
 - Una Metáfora: es un tipo especial de imágenes, las ubica en un contexto significativo, orientada a lo funcional o la navegación, acoge y aproxima al alumno a la experiencia interactiva. En los cursos que se hayan diseñado con una alta calidad de interacción, la metáfora deberá ser potente. Lo anterior, sin caer en un exceso de simbología, para evitar que el alumno se desoriente.

- En relación al uso de tipografía y tipometría se utilizarán las familias clásicas compuestas por Arial, Verdana, Palatino, Times New Roman o Sanz Serif para uso tanto en formatos Web como en soportes físicos/digitales. Se recomienda el empleo de estas familias tipográfica, sin embargo, dependiendo del tipo y características del contenido del curso o material multimedia por elaborar, se pueden usar otras familias tipográficas que cumplan en general con los aspectos de legibilidad, tamaño y usabilidad.

El tamaño o cuerpo de la letra debe estar resuelto en función del área donde se presentan los contenidos, por lo tanto, se recomienda un cuerpo promedio de 14 o 15 puntos, sin embargo, este puede ser aumentado o reducido en función de la familia tipográfica empleada, para lograr una mejor visibilidad del texto y facilitar la lectura. Se recomienda un interlineado y condensación normal.

Los bloques de texto deben ser reducidos, separados en párrafos para generar la pausa, con un interlineado normal o sencillo que no supere los 3 o 4 puntos sobre el tamaño de la letra, para que facilite la comprensión y permitan un ritmo de lectura adecuado.

Los campos verticales estarán definidos por la extensión del contenido (hasta un máximo de scroll de 1½ página), sin embargo, cuando estos presentan una extensión que eventualmente se transforma en una dificultad para la lectura y comprensión, será necesario implementar un vínculo para visualizar la información completa o bien dividir si fuese necesario el contenido en páginas.

En la composición y diseño de los bloques de texto para medios digitales no se debe emplear 2 o más columnas por la dificultad de lectura.

- El entorno educativo a distancia definido en el Ejército, requiere la utilización de elementos visuales en el desarrollo de cursos para graficar distintas instancias que permitan lograr una mejor comprensión y asimilación de los contenidos. Para el logro de este objetivo, las imágenes serán procesadas de acuerdo con los siguientes parámetros:
 - La resolución de imágenes que se empleará para pantalla, está limitada por la resolución del monitor del alumno, por tanto las imágenes se procesarán de acuerdo con las normas estándares, en que la resolución de imágenes corresponderá a 72 dpi. Debido a que esta resolución no permite mostrar un alto nivel de detalles, se deberá aplicar el suavizado adecuado de forma de lograr una buena calidad de imagen para representación en pantalla.

Se deben preservar los archivos originales y en su formato original ante cualquier modificación futura, además de guardarlo de acuerdo con los parámetros definidos.

- Para definir la tecnología de desarrollo que se empleará en la producción multimedia se debe considerar en primer término la función por cumplir por este elemento y la orientación del mismo relacionada con el soporte que se defina (web o físico/digital), posteriormente, analizar los recursos didácticos (textos, imágenes y audiovisuales), que se emplearán para entregar los contenidos. Eventualmente para la toma de decisión se puede invertir el orden de análisis.

La tecnología de desarrollo debe permitir obtener material multimedia, visual, comunicacional y funcionalmente óptimo, de manera tal, que al ser recibido por el alumno no presente problemas de legibilidad, funcionamiento, demora en la carga, etc.

En el caso de los interactivos en formato físico/digital, como por ejemplo CD Rom, DVD, se puede emplear la tecnología de desarrollo que mejor cumpla los requerimientos del producto,

en el cual también es posible el empleo de varias tecnologías en conjunto.

- Una de las tareas específicas relacionadas con la producción y desarrollo multimedia, es la estandarización de los procesos y tareas específicas. Estos estándares están orientados a maximizar el tiempo, los recursos y el proceso productivo, cómo las que a continuación se indican:

- Identificación de archivos y carpetas:

Debe ser claro y preciso además de permitir la identificación del medio y ubicación dentro del curso respectivo.

El largo de los nombres no debe exceder los 20 caracteres idealmente (escritos en minúsculas) con un máximo de 25 caracteres, incluyendo la extensión que debe estar separada por un "." (punto). El nombre de la extensión es generada por el software por defecto o puede ser seleccionada por el autor del documento, de acuerdo y en relación a las opciones de archivo que genera el software con el cual fue desarrollado el documento o archivo.

Cuando el nombre de un archivo está compuesto por más de una palabra se recomienda separarlas con el símbolo "_" (guión bajo).

Deben contener caracteres correspondientes a las letras del alfabeto convencional, exceptuándose:

- Las letras con cualquier tipo de tilde (á, é, í, ó, ú, ñ, ü, etc).
- Espacios, tabuladores y cualquier tipo de espaciamiento o quiebre de línea.
- Los símbolos de cualquier tipo, distintos al alfabeto convencional, excepto el punto (.), que se emplea para separar el nombre del archivo con la extensión.

La extensión del nombre (después del punto), corresponde al formato de archivo con el cual se ha creado un determinado documento.

La responsabilidad de nombrar correctamente cada archivo o medio es de la unidad o persona que lo produce.

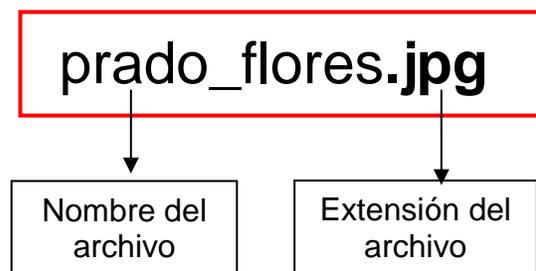


Fig. 3-3 Nomenclaturas de archivos.

- Nombre de página html:

Su identificación debe indicar el sentido o contenido del archivo, separada por un punto de la extensión "htm".

marcha_nocturna.htm

Quedan fuera de esta normativa los nombres de las páginas que no son parte del desarrollo y producción multimedia, sino que corresponden a link y/o vínculos con sitios o páginas externas.

- Nombre de cursos en soporte digital:

Este será representado por una serie de caracteres con las características antes señaladas, que indiquen el sentido o contenido de dicho curso o módulo, más la extensión que corresponda.

planificador.dir

- Estructura de directorios o carpetas:

Su identificación debe señalar a través de una secuencia de caracteres, claramente el nombre del proyecto. El largo de los nombres de directorios no debe pasar los 20 caracteres, idealmente y de acuerdo con las características de uso del alfabeto antes señaladas. Estos nombres no incluyen extensión.

En el siguiente ejemplo se indica cómo se han nombrado las carpetas y lo que contienen.

EJEMPLO 1: Curso en la PTE

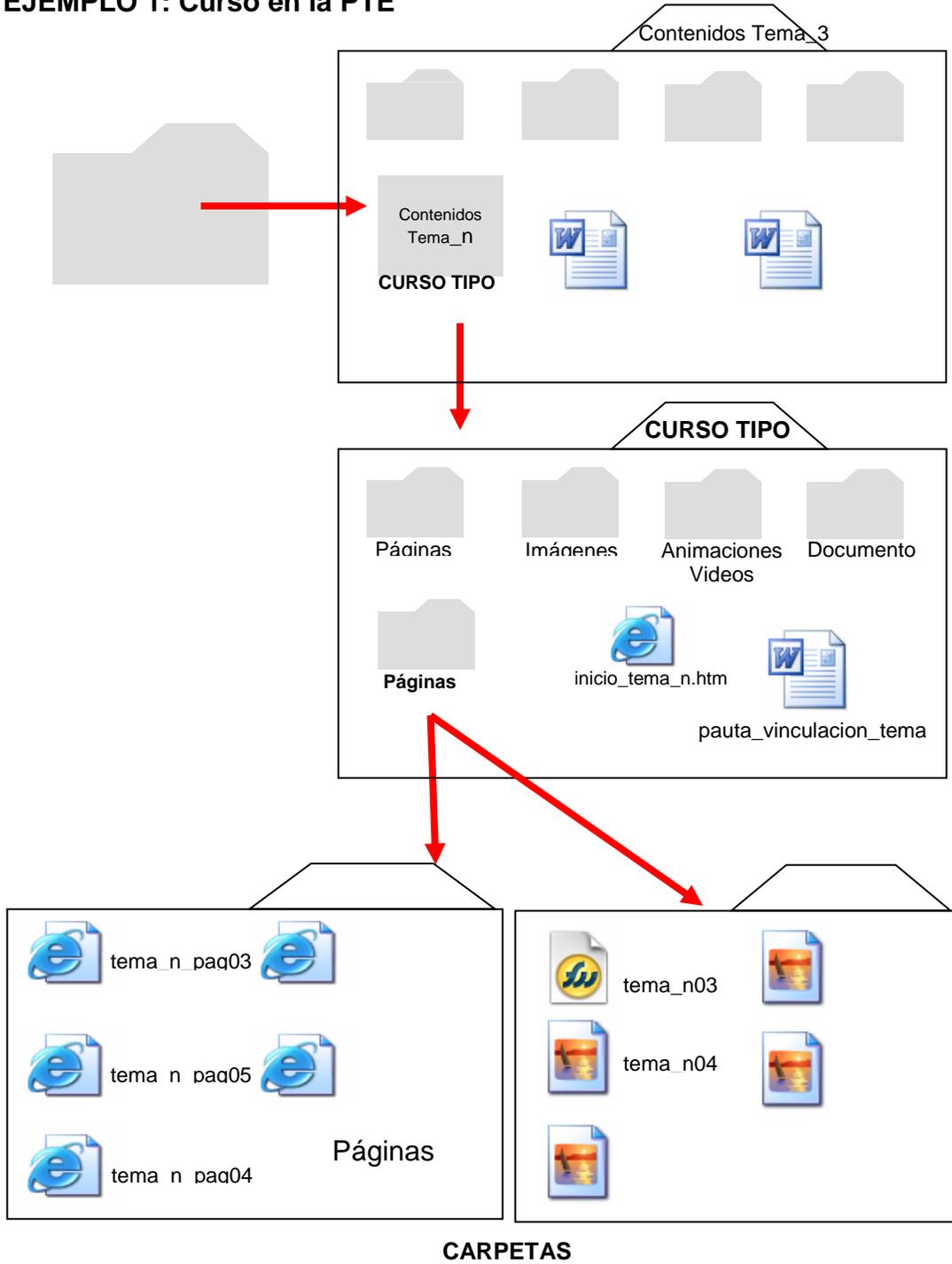


Fig. 3-4 Estructura de directorios o carpetas.

EJEMPLO 2: Curso en CD Rom

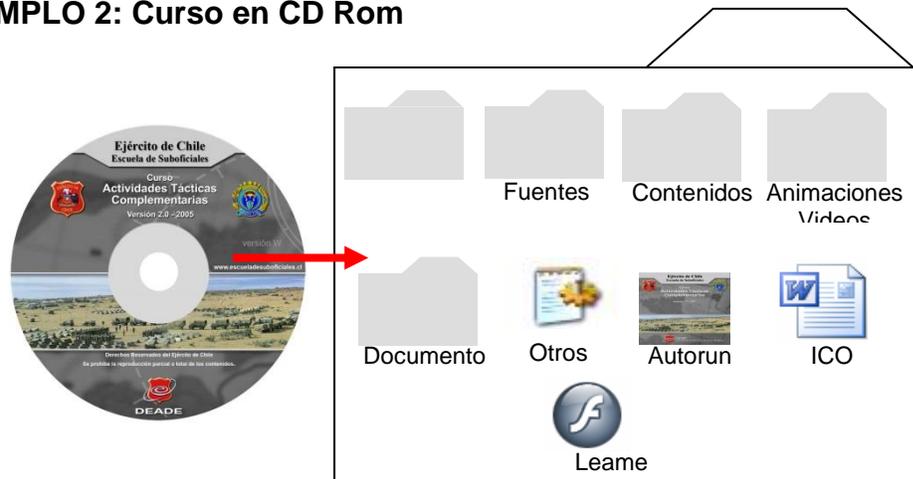


Fig. 3-5 Estructura de directorios o carpetas.

En ambos ejemplos se generan subdirectorios que contienen la información relativa a cada tema, por lo tanto, la forma de nombrar los archivos debe realizarse de acuerdo con lo dispuesto.

- Almacenamiento de archivos editables:

Cada producto genera en términos generales 2 tipos de archivos: los editables y los que deben ser publicados, estos últimos son los que en definitiva visualiza el usuario.

Los archivos editables corresponden a aquellos documentos generados durante el proceso de producción multimedia y tienen la particularidad que permiten ser modificados para la realización de correcciones, modificaciones y cambios en los contenidos.

Estos archivos se deben almacenar siguiendo las mismas indicaciones para la denominación de archivos antes señalada y deben contener todos archivos recopilados, empleados y generados durante el proceso de diseño pedagógico, mediatización y producción multimedia del curso.

- Diseño y producción de imágenes.

La producción multimedia es la actividad donde todo el material y elementos obtenidos del proceso de "Diseño Instruccional y Mediatización", es producido, desarrollado y transformado visualmente, de acuerdo con las características de cada medio por emplear y considerando los estándares definidos para cada uno de ellos (producciones para web, interactivos, producción de material gráfico, etc.). Generalmente la producción se realizará considerando la producción por módulos o por objetos de aprendizaje O.AP.

Para el tratamiento de imágenes, será importante revisar las indicaciones provenientes del proceso de Diseño Instruccional y Mediatización, de manera tal, que se pueda representar fielmente lo solicitado, considerando fundamentalmente la coherencia en el tratamiento y producción de imágenes, factor importante de resolver en cada proyecto, para que exista la unidad de visualización, comunicación y representación adecuada.

- Post producción de audio y video.

Luego de la recepción del material respectivo, proveniente de la producción audiovisual o del material recopilado en el proceso de diseño del curso será necesario procesarlo adecuadamente para incorporarlo a los multimedia, es decir, proceder a la integración multimedia.

Una vez que todo está montado y dispuesto, es el momento de realizar el "ajuste fino", para ello se visualiza de una manera preliminar la película y se revisa la calidad de todos y cada uno de los fotogramas, si hay uno deficiente, se edita y retoca, además se comprueba la calidad del sonido y el ajuste y la sincronización de este para finalmente comprobar los efectos de transición entre los elementos, la ubicación correcta y si el resultado coincide con el efecto esperado.

A continuación se describen en términos generales, la edición por las cuales debe pasar el material sonoro y de video para ser incorporados a la producción de cursos:

- Digitalización de videos: para realizar esta operación se considerará cual es la fuente de procedencia, la que esencialmente procederá de material grabado previamente en distintas áreas del Ejército.
- Montaje: una vez digitalizado el material obtenemos uno o varios archivos que se "montarán" en pistas, de acuerdo con un orden o secuencia y un tiempo determinado, permitiendo encadenar y definir procesos de transición entre los planos, de acuerdo con el guión.
- Sonido: el sonido al igual que el video, es un elemento importante dentro del desarrollo multimedia, tanto a nivel de soporte web (vía plataforma educacional) cómo de CD Rom, sin embargo, su empleo en el desarrollo de cursos propiamente tal deberá ser de acuerdo con las estrategias definidas en el proceso de diseño pedagógico.
- Guardar archivos de video: luego de comprobar que todos los elementos están correctos, se genera la película de video final para lo cual se deben fijar una serie de parámetros relacionados con ella:
 - El formato de archivo del video resultante (AVI, MOV, MPEG, QT)
 - El tamaño de la ventana de visualización.
 - El número de frames por segundo
 - El nivel de compresión del archivo y el método empleado
 - El formato de sonido (frecuencia, estéreo/mono, N.º bits, etc.)
 - Parámetros generales para realizar correcciones, corregir calidad, etc.

- Programación e integración multimedia:

Esta etapa consiste en la implementación técnica de las rutinas de programación necesarias para la integración y funcionamiento de los diferentes componentes del curso o material multimedia a través de un software integrador, cómo puede ser Dreamweaver, Flash, Director, etc.

La implementación de los cursos en PTE, también es considerada como una integración multimedia, principalmente en ella se reúnen e integran los diferentes objetos de aprendizaje que conforman un curso.

DEFINICIÓN Y ESPECIFICACIONES TÉCNICAS PARA LA ETAPA DE POSPRODUCCIÓN

Etapa que comprende la fase final del proceso productivo, en ella se realizan la revisión de la multimedia, la corrección y su empaquetado y el informe final del proyecto.

CONTROL DE CALIDAD

Una vez que se ha realizado el proceso de integración y armado final de la producción realizada, esta debe ser sometida al control de calidad, donde se realiza la revisión, pruebas de funcionamiento y evaluaciones técnicas del producto, con el objeto de realizar correcciones a los posibles errores que se detecten.

En esta fase del proceso también se realizará la "depuración", que será destinada a mejorar el funcionamiento y el rendimiento de algunos aspectos de la aplicación.

En el capítulo IV (4.3. "Modelo de pauta para el control de calidad") se presenta modelo de pauta de control de calidad para productos desarrollados en el SEADE.

Dentro de estos aspectos por comprobar, será necesario considerar realizar tareas específicas de control, tales como:

- Verificar que los contenidos entregados por los expertos correspondan a los incluidos en el producto. Actividad desarrollada por el Diseñador pedagógico del curso.
- Revisión de funcionamiento de la navegación y accesos, de manera tal que el flujo de la aplicación sea el correcto. Estas verificaciones se deben realizar en todos los enlaces, para verificar que no existan zonas muertas y zonas sin accesos en la aplicación.
- Calidad de las imágenes empleadas, así como su coherencia en el tratamiento y correcta ubicación y proporción.
- En el caso de empleo de medios que requieran del uso de un programa especial para visualizar parte de la información, verificar que este se encuentre instalado o esté disponible para ser instalado.
- Revisar que el producto funcione correctamente y se pueda visualizar en los navegadores para los cuales fue desarrollado, así como también para los distintos sistemas operativos definidos.
- Comprobar el funcionamiento del producto a lo menos en 3 equipos distintos y configuraciones propias diferentes.
- Verificar el funcionamiento correcto de los medios audiovisuales incluidos en el producto (sonidos y videos fundamentalmente).
- Comprobar que el tamaño de la aplicación completa sea el correcto para los tamaños estándares definidos por el sistema tanto en PTE cómo en soporte físico/digital.
- Realizar pruebas de testeo con personas que asuman el rol de alumnos en calidad experimental, respecto del funcionamiento y usabilidad del producto.
- Entregar un informe escrito con todas las novedades encontradas para su corrección.

CLASIFICACIÓN, IDENTIFICACIÓN Y EMPAQUETAMIENTO FINAL DE ARCHIVOS.

En esta fase se realiza la clasificación de los archivos para ser empaquetados, enviados a la Sección Soporte para la implementación en la PTE y generar los master para reproducir en soporte físico/digital.

Se deben realizar además los respaldos respectivos del producto final y de todos los archivos generados en el desarrollo del material multimedia.

Esta actividad tiene como objetivo dar término formal al desarrollo de la producción multimedia y contempla los siguientes aspectos:

- Empaquetamiento: Depende del producto que se ha generado, se elaboran carpetas distintas con los elementos respectivos para cada desarrollo:
 - Cursos en la PTE: se entrega en CD Rom u otra unidad de almacenamiento físico, con la estructura específica definida en el punto "C. Criterios y especificaciones de diseño", ítem N.º "9", punto N.º "5) Estructura de directorios o carpetas", "EJEMPLO 2", el cual debe contener:
 - Réplica del curso de acuerdo con la estructura indicada
 - Todos los plugins y extras necesarios que requiera el curso
 - Pauta de vinculación de archivo de acuerdo con el modelo del formulario que se encuentra en capítulo IV (4.4. "Modelo de pauta de vinculación de archivos")
 - El archivo "léame", con información, indicaciones o instrucciones necesarias e importantes para la implementación del curso en PTE.
 - Identificación clara del curso tanto en la etiqueta del CD, cómo en la caja o estuche contenedor del CD.
 - Cursos en aplicaciones multimedia autoejecutables: (cursos y material de apoyo en CD Rom, DVD u otro soporte físico/digital), se entrega en CD Rom u otra unidad de almacenamiento físico, con la estructura específica definida en el punto "C. Criterios y especificaciones de diseño", ítem N.º "9", punto N.º "5) Estructura de directorios o carpetas", "EJEMPLO 1", el cual debe contener:
 - Master del producto para su duplicación, con las carpetas respectivas si el software es híbrido
 - Todos los plugins y extras necesarios que requiera el curso.
 - Archivo "léame", con información clara y explicación de cómo instalar la aplicación detallada paso a paso si es necesario.
 - Identificación clara del curso tanto en la etiqueta del CD, cómo en la caja o estuche contenedor del CD y con diseño acorde con las características del tema.
 - Respaldo: se debe elaborar una carpeta que contenga:
- Respaldo: Finalmente se debe realizar una copia de seguridad del producto terminado y una de todos los archivos digitales generados en el proyecto (editables y publicables), el que será archivado en un lugar especialmente protegido.