



GOBIERNO DE MENDOZA
Dirección General de Escuelas

MENDOZA, 23 ENE 2019

RESOLUCIÓN N° 0008

VISTO el EX-2018-3760599-GDEMZA-MESA# DGE, en el que se tramita la Homologación de la Tecnicatura Superior en "Diseño Multimedial"; y

CONSIDERANDO:

Que la oferta educativa propuesta se desarrolla respetando el marco establecido por la Ley de Educación Nacional N° 26.206, la Ley de Educación Superior N° 24.521, la Ley de Educación Técnico - Profesional N° 26.058, la Ley de Educación Provincial N° 6.970, la Resolución N° 047-CFE-08 y sus modificatorias Resoluciones Nros. 209-CFE-13, 229-CFE-14 y 295-CFE-16 que establecen los lineamientos para la organización institucional y curricular de la Educación Técnico Profesional, la Resolución N° 1485-DGE-17 y el Decreto N° 530/18;

Que la Educación Superior tiene por finalidad proporcionar formación científica, profesional, humanística y técnica en el más alto nivel y que atiende tanto a las expectativas y demandas de la población como a los requerimientos del sistema cultural y de la estructura productiva;

Que la Educación Técnico Profesional es parte integrante y sustantiva del Sistema Educativo Nacional y constituye una herramienta estratégica para el desarrollo económico, social, cultural y político de la Nación;

Que las propuestas de nuevas ofertas de Nivel Superior vinculadas a la formación técnico-profesional, procuran introducir a los estudiantes en una trayectoria de profesionalización garantizando su acceso a una base de conocimientos, habilidades, destrezas, valores y actitudes profesionales que le permitan el ingreso al mundo de los saberes y del trabajo dentro de un campo profesional determinado;

Que las competencias profesionales permitirán colaborar con la integración y participación de los distintos actores locales para el desarrollo territorial a escala regional;

Que la titulación que otorga una carrera de Nivel Superior debe responder a una demanda diferenciada de formación de recursos humanos calificados, en estrecha relación con necesidades socio productivas y culturales, que puedan insertarse eficientemente en el mundo del trabajo;

Que esta formación se orienta a un nivel profesional que le permite al egresado enfrentar problemas cuya resolución implica el conocimiento de los principios científicos tecnológicos, éticos y socioculturales involucrados en su área;

Que actualmente las exigencias del mundo productivo plantean la necesidad de definir un modelo de desarrollo regional y ru-



///...



23 ENE 2019

-2-

RESOLUCIÓN N° 0008

EX-2018-3760599-GDEMZA-MESA# DGE
...///

rural, no sólo a partir de políticas económicas sino también educativas;

Que desde la Coordinación General de Educación Superior y con la participación de Instituciones Educativas de Nivel Superior y representantes del Sector Productivo de la provincia, se constituyó una mesa de trabajo para la homologación curricular de las carreras;

Que la propuesta definitiva de la carrera constituye un proyecto de calidad, de acuerdo con las competencias propuestas; se ajusta a la normativa vigente del nivel y cuenta con avales institucionales, municipales y empresariales;

Por ello,

**EL DIRECTOR GENERAL DE ESCUELAS
RESUELVE:**

Artículo 1ro.- Apruébese el Plan de Estudio que homologa la carrera "TECNICATURA SUPERIOR EN DISEÑO MULTIMEDIAL", cuyo Diseño Curricular forma parte integrante de la presente Resolución.

Artículo 2do.- Deróguense las Resoluciones N° 2360-DGE-11; N° 1780-DGE-12 y N° 241-DGE-17.

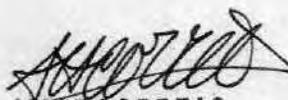
Artículo 3ro.- Determinése que el Plan de Estudio correspondiente a la carrera "Tecnatura Superior en Diseño Multimedial" previo a ser implementado en las instituciones de Nivel Superior de gestión estatal y privada, deberá contar con una norma específica de la Coordinación General de Educación Superior que autorice la oferta educativa y la posterior matriculación de alumnos en cada región/institución.

Artículo 4to.- Determinése que para la emisión de la norma que autoriza la matriculación en institutos de gestión privada se deberá contar, además, con la previa autorización de la Dirección de Educación Privada.

Artículo 5to.- Tramítese, por intermedio de la Coordinación General de Educación Superior, el reconocimiento de la Validez Nacional de la carrera aprobada, en acuerdo con lo determinado por el Ministerio de Educación de la Nación y el Consejo Federal de Educación.

Artículo 6to.- Comuníquese a quienes corresponda e insértese en el Libro de Resoluciones.




JAIME CORREAS
DIRECTOR GENERAL DE ESCUELAS
DIRECCIÓN GENERAL DE ESCUELAS
GOBIERNO DE MENDOZA



23 ENE 2019

RESOLUCIÓN N° 0008

EX-2018-03760599-GDEMZA-MESA#DGE

ANEXO

I. ESPECIFICACIÓN DE LA CARRERA

1. **NOMBRE DE LA CARRERA:** Tecnicatura Superior en Diseño Multimedial
2. **TÍTULO QUE OTORGA:** Técnico Superior en Diseño Multimedial
3. **FAMILIA PROFESIONAL:** Informática y Comunicación
4. **CARGA HORARIA:** horas cátedras: 2.505 – horas reloj: 1.673
5. **MODALIDAD PRESENCIAL:** Presencial
6. **FORMATO DE LA CARRERA:** Disciplinar
7. **DURACIÓN DE LA CARRERA:** 3 años
8. **CONDICIONES DE INGRESO:**
 - a- Haber aprobado el Nivel Secundario o ciclo polimodal.
 - b- En un todo de acuerdo con la Ley de Educación Superior N° 24.521 (Art. 7)
Ser mayores de 25 años y cumplimentar lo establecido en la normativa provincial vigente.



II. JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA

La realidad demuestra intensamente que el **diseño multimedial** es una disciplina que participa de forma transversal en ámbitos de la comunicación, la educación y la producción. Se manifiesta a través del dominio de las nuevas tecnologías y de su aplicación surge la necesidad, cada vez mayor, de formar expertos que puedan afrontar con profesionalismo estos contextos laborales en constante cambio y desarrollo.

La **TECNICATURA SUPERIOR EN DISEÑO MULTIMEDIAL** da respuesta a la formación de profesionales en el dominio de nuevas tecnologías que los ayuden a diseñar piezas comunicacionales para soportes digitales; estas piezas servirán para aplicarse en diversos ámbitos y por medio de diferentes canales. En presencia de la actual globalización de los mercados, la creciente y dinámica competencia, la incorporación de innovaciones tecnológicas al quehacer cotidiano, los sectores productivos y espacios educativos es que el **Técnico Superior en Diseño Multimedial** se convierte en un profesional especializado en generar productos audiovisuales digitales que interrelacionan texto, imagen, sonido y animación conducentes a un logro comunicacional pertinente, eficaz y eficiente.

Este técnico se define como actor fundamental en el mejoramiento de procesos productivos y comunicaciones digitales efectivas sobre diversos dispositivos y contextos digitales, dando respuesta con la producción de materiales de innovación. Estos materiales pueden aplicarse en el campo de la comercialización, la producción, educación e información. Este profesional estará apto desde su formación integral para gestionar los más exigentes estándares de calidad.

La constante evolución de la tecnología sobre los sistemas productivos y socio culturales, junto con una creciente sistematización científica de las tecnologías

///...



23 ENE 2019

2

RESOLUCIÓN N° 0008

EX-2018-03760599-GDEMZA-MESA#DGE

...///

ANEXO

digitales, producen cambios continuos en las estructuras y las metodologías operativas tanto de empresas como de otros organismos o instituciones. El **Técnico Superior en Diseño Multimedial** estará listo para afrontar dichos cambios y adaptarse a la evolución permanente.

El objetivo de esta tecnicatura es preparar un profesional altamente capacitado para operar con diferentes elementos tecnológicos. Debe manejar software específico, generar piezas de diseño óptimas para la comunicación digital, conocer equipamientos informáticos (como dispositivos móviles, cámaras, reproductores, otros), como así también interpretar entornos digitales que se presentan en diferentes canales. Esta preparación le permite alcanzar espacios laborales nacionales e internacionales.

Entendemos que el diseño multimedial es la disciplina que, utilizando entornos digitales, posibilita comunicar de manera visual, audiovisual e interactiva según las necesidades, información, hechos, ideas y valores útiles al hombre mediante una actividad proyectual en la cual se procesan, sintetizan y expresan - en términos de forma - factores sociales, culturales, perceptivos, estéticos, tecnológicos y ambientales.

El diseño multimedial pertenece al universo totalizador del **Diseño**, considerando éste la actividad proyectual destinada a la creación de formas útiles para el hombre, cuyas funciones serán generar espacios de habitabilidad, operacionales o comunicacionales dentro de un amplio espectro de alternativas materiales y virtuales.

Las distintas orientaciones disciplinarias del **Diseño**, integran de este modo, una totalidad, tanto en lo que respecta a lo conceptual como a lo fáctico. En ese marco, el diseño multimedial posee una especificidad que se manifiesta en un campo de acción, docencia e investigación que le es propio: debe indagar en el mundo perceptivo del hombre para generar situaciones de comunicación, que se inserten adecuadamente en el circuito operativo y simbólico con el cual el individuo convive cotidianamente, nutriéndose de él para acceder posteriormente, a expandirlo y enriquecerlo.

Las comunicaciones a través de medios digitales se modifican constantemente. Requieren de una adaptación permanente no solo a los nuevos dispositivos sino a las nuevas formas de lectura, aprendizaje e interpretación de la información-mensajes-datos, por parte de los usuarios. La inmediatez, el volumen, la interactividad y la participación activa de cada individuo en las redes comunicacionales, donde conjuga al unísono noticias, publicidad, educación e interrelación personal, vuelven necesaria la intervención del diseñador multimedial para crearse, utilizarse y convivir de manera efectiva.

La formación del **Técnico Superior en Diseño Multimedial** se orienta al desarrollo de saberes técnicos (teórico-prácticos) y sociales. Dichos saberes por su flexibilidad y polivalencia, preparan al futuro profesional para adecuarse a múltiples situaciones laborales y a la resolución de problemas diversos; podrá adaptarse a los cambios tecnológicos favoreciendo un proceso de aprendizaje permanente.

///...





23 ENE 2019

3

RESOLUCIÓN N° 0008

EX-2018-03760599-GDEMZA-MESA#DGE

...///

ANEXO

Su formación se conecta con múltiples ofertas educativas de formación superior, caracterizadas por un mayor nivel de especificidad y profundidad, lo que permitirá un fluido progreso y desarrollo personal.

El análisis de los campos de formación y el relevamiento de las necesidades laborales del mercado permiten organizar modularmente grupos de espacios curriculares estratégicos, los que permitirán ofrecer **certificaciones intermedias** que articulen con diversos trayectos de formación.

La propuesta permite:

- Diseñar una carrera útil a las necesidades sociales y propiciar un plan de estudios accesible al estudiante.
- Satisfacer la falta de planificación de la relación entre lo productivo y lo educativo.
- Determinar racionalmente qué prácticas profesionales resultan importantes en el plan de estudios.
- Definir el perfil profesional que sea nexo entre las escuelas técnicas de la especialidad (*Secundaria de Arte con Especialidad en Artes Audiovisuales: "Bachiller en Artes Audiovisuales con Especialidad en Realización Audiovisual"*).
- Definir articulaciones con carreras universitarias afines, sin perder de vista las necesidades de la comunidad y el progreso académico/profesional/formativo del estudiante.

Ofertas similares en el medio

Nivel Superior: Universidad Champagnat, IES 9-008 Manuel Belgrano, Universidad Siglo XXI. Instituto Superior Juan Gutenberg PT 180. Fundación Universitatis

III. AREA SOCIO OCUPACIONAL

La propuesta formativa está orientada a desarrollar un profesional apto para diseñar comunicaciones visuales, audiovisuales e interactivas en soportes digitales que utilicen las nuevas tecnologías de información y que involucren la interrelación de textos, imagen, sonido y animación, considerando aspectos éticos, estéticos, de eficiencia y calidad. El Técnico Superior en Diseño Multimedial estará preparado para proponer estrategias considerando la actualidad tecnológica y las nuevas tendencias y podrá desarrollar sus habilidades tanto integrando equipos de trabajo como gestionando su propio emprendimiento.

Las oportunidades laborales en el campo del diseño multimedial, comprenden un amplio abanico que incluye empresas de diversos sectores vinculados a la producción de bienes y servicios, que requieren de elementos comunicacionales en soportes digitales internos o externos.

El perfil profesional asegura una formación específica que le permitirá acceder a un amplio horizonte de empleabilidad en diversos sectores de la industria, donde "Diseño" aplica de manera transversal.

///...





23 ENE 2019

RESOLUCIÓN N° 0008

EX-2018-03760599-GDEMZA-MESA#DGE
...///

ANEXO

Relaciones jerárquicas y funcionales en el espacio de trabajo

En relación a los ámbitos de acción, el egresado en términos generales, podrá ejercer en:



- ✓ Empresas privadas u organismos públicos dedicados a la generación de productos digitales multimediales, presentaciones audiovisuales y todos aquellos mensajes que involucren la articulación de texto, imagen, sonido y animación.
- ✓ Empresas privadas u organismos públicos que requieran para sus actividades internas o externas, productos digitales multimediales, presentaciones audiovisuales y todos aquellos mensajes que involucren la articulación de texto, imagen, sonido y animación.
- ✓ Empresas de la publicidad, multimedios digitales de radio, editorial y TV, estudios de producción y asistencia a espectáculos, estudios de diseño y comunicación.
- ✓ Organizaciones que requieran asesoramiento en temas de diseño, comunicación y producción audiovisual para presentaciones comerciales y no comerciales, educación y redes sociales.
- ✓ Coordinación de actividades en un grupo interdisciplinario de trabajo.
- ✓ Gestión de emprendimientos propios.
- ✓ Asistencia técnica en la gestión de recursos, elaboración de materiales audiovisuales y la administración de los mismos en proyectos que utilicen la web como plataforma.

IV. PERFIL PROFESIONAL

Competencias:

Competencia 1.

Desarrollar propuestas creativas e innovadoras que respondan a necesidades concretas del usuario dentro de la comunicación digital.

Actividades	Criterios de realización
Analizar e interpretar estilos de diseño.	<ul style="list-style-type: none"> - Se consideran y crean estilos de diseño, respondiendo a tendencias nacionales e internacionales. - Se identifican preferencias y estilo propio del diseñador.
Identificar posibilidades y limitaciones de la producción digital.	<ul style="list-style-type: none"> - Se consideran canales. - Se escogen formatos. - Se definen alcances interactivos.
Manejar el campo perceptual y conceptos de Diseño Multimedial.	<ul style="list-style-type: none"> - Se analizan los códigos cromáticos, morfológicos y tipológicos del mensaje o pieza multimedial. - Se prevén espacios visuales o audiovisuales teniendo en cuenta códigos visuales y perceptuales. - Se aplican primeras técnicas de representación, bocetación y uso de TIC para la definición de las ideas y propuestas de estrategia.

///...



23 ENE 2019

RESOLUCIÓN N° 0008

EX-2018-03760599-GDEMZA-MESA#DGE
...///

ANEXO



Analizar la evolución de las comunicaciones multimediales, las herramientas y tecnologías.	<ul style="list-style-type: none"> - Se consideran y reconocen características funcionales, estéticas y constructivas de las comunicaciones multimediales. - Se analiza su evolución y articulación con el diseño gráfico y la producción audiovisual. - Se interpretan los cambios sociales, culturales y comunicacionales que se producen e interviene a la hora de diseñar. - Se reconocen y valoran las instancias de participación emocional del usuario o público.
Aplicar nuevas tecnologías y métodos de representación.	<ul style="list-style-type: none"> - Se incorporan las nuevas tecnologías y los cambios que producen. - Se utilizan las nuevas formas de lectura y códigos de interpretación. - Se reconocen y valoran las instancias de interactividad.
Reconocer variables del proceso de diseño.	<ul style="list-style-type: none"> - Se identifican cambios. - Se planifican las etapas de la creación y producción. - Se proponen alternativas creativas para dar solución a las necesidades del proyecto.

Competencia 2.

Desarrollar y aplicar metodología proyectual que dé respuesta a necesidades comunicacionales del comitente en canales digitales, poniendo en consideración condicionantes sociales, económicos, tecnológicos y funcionales.

Actividades	Criterios de realización
Interpretar la solicitud del cliente.	<ul style="list-style-type: none"> - Se reconocen las necesidades del cliente. - Se organiza la información. - Se estudia condicionante económica del cliente. - Se proponen soluciones que respondan a distintas variables.
Analizar el contexto social.	<ul style="list-style-type: none"> - Se determinan variables sociales. - Se vinculan con el pedido del cliente. - Se identifica información relevante. - Se analiza el público objetivo. - Se definen variables.
Analizar el contexto de mercado.	<ul style="list-style-type: none"> - Se reconocen variables del mercado. - Se vinculan con el pedido del cliente. - Se identifica información relevante. - Se evalúa la competencia en el mercado. - Se definen variables.
Analizar el canal digital.	<ul style="list-style-type: none"> - Se reconocen las variables que ofrece el canal. - Se selecciona un canal o grupos de canales. - Se definen variables.
Determinar plan estratégico comunicacional.	<ul style="list-style-type: none"> - Se realiza un Brief. - Se propone un plan de trabajo. - Se analizan valores de referencia para un presupuesto. - Se proponen soluciones que respondan a distintas variables.

///...



23 ENE 2019

6

RESOLUCIÓN Nº 0008

EX-2018-03760599-GDEMZA-MESA#DGE
...///

ANEXO



Determinar tiempo e insumos a utilizar.	<ul style="list-style-type: none"> - Se calcula el tiempo para la realización del proyecto. - Se estiman los insumos a utilizar para optimizar los recursos disponibles. - Se seleccionan materiales e insumos adecuados al diseño propuesto.
Elaborar presupuesto.	<ul style="list-style-type: none"> - Se realizan cálculos de costos. - Se analizan variables de gastos y oportunidades.
Aplicar metodología proyectual.	<ul style="list-style-type: none"> - Se reconocen las etapas y proceso proyectual de diseño. - Se aplica la metodología de diseño para proyectar y planificar el producto. - Se valoran y evalúan las propuestas de diseño según los criterios y variables planteadas en el proyecto.
Procesar información.	<ul style="list-style-type: none"> - Se analizan entrevistas, encuestas, brief del cliente. - Se interpretan antecedentes. - Se jerarquizan datos. - Se proponen ideas y respuestas creativas.
Seleccionar alternativas de diseños que respondan a la necesidad.	<ul style="list-style-type: none"> - Se evalúan las distintas variables propuestas en el diseño: funcionales, estéticas, económicas. - Se elige la alternativa adecuada, analizando aspectos creativos, prácticos y estéticos. - Se realizan los ajustes de diseño de acuerdo a las necesidades, posibilidades tecnológicas, creativas con intervención del cliente.
Realizar propuesta de diseño en maquetas o pantallas digitales.	<ul style="list-style-type: none"> - Se define una propuesta visual. - Se elabora el diseño y sus posibles transformaciones. - Se evalúan resultados y posibles modificaciones del diseño.
Elaborar la ficha técnica.	<ul style="list-style-type: none"> - Se realiza ficha técnica de contenidos, producción y secuencia lógica de operaciones y proceso productivo.

Competencia 3.

Producir piezas comunicacionales con herramientas digitales adecuadas, considerando los contextos actuales comerciales, de mercado, técnicos y tecnológicos.

Actividades	Criterios de realización
Interpretar documentación técnica.	<ul style="list-style-type: none"> - Se recopila y analiza documentación técnica. - Se planifican las acciones teniendo en cuenta los datos proporcionados por la documentación específica.
Coordinar la seguridad en el lugar de trabajo.	<ul style="list-style-type: none"> - Se prevén acciones de evacuación y contingencia de cada sector.
	<ul style="list-style-type: none"> - Se determina la capacidad productiva individual o grupo de trabajo

///...



23 ENE 2019

7

RESOLUCIÓN Nº 0008

EX-2018-03760599-GDEMZA-MESA#DGE
...///

ANEXO



Planificar las actividades de producción de las piezas gráficas.	<ul style="list-style-type: none"> - Se analizan los recursos humanos, insumos, avíos y materiales necesarios para coordinar los procesos. - Se optimiza la productividad y cumplimiento en el tiempo y forma de los proyectos, respetando la legislación laboral vigente.
Seleccionar canales digitales para la implementación de las piezas gráficas digitales.	<ul style="list-style-type: none"> - Se eligen canales digitales adecuados. - Se escogen formatos digitales. - Se definen alcances interactivos.
Utilizar herramientas digitales (hardware y software)	<ul style="list-style-type: none"> - Se seleccionan equipos informáticos adecuados (hardware). - Se escogen herramientas digitales óptimas (software). - Se planifican métodos de prueba. - Se coordinan y ajustan a las necesidades técnicas del medio digital seleccionado. - Se consideran las nuevas tecnologías.
Gestionar RRHH que intervienen en la realización e implementación de las piezas gráficas digitales.	<ul style="list-style-type: none"> - Se planifica la distribución del personal a fin de lograr la optimización de los recursos. - Se resguardan las responsabilidades sociales de la empresa.
Organizar la producción.	<ul style="list-style-type: none"> - Se elabora el cronograma de producción teniendo en cuenta las realidades técnicas y tecnológicas. - Se consideran tiempos de realización y entrega.

Competencia 4.

Realizar la dirección técnica, informes y controlar las pautas y/o parámetros establecidos por los insumos, procesos e implementación de las piezas comunicacionales sobre canales digitales.

Actividades	Criterios de realización
Controlar los procesos primitivos, su desarrollo y aplicación.	<ul style="list-style-type: none"> - Se observa el producto semielaborado y se verifica su funcionamiento. - Se realizan controles de calidad final del producto terminado. - Se aplican técnicas de muestreo y control de efectividad de la pieza realizada. - Se actúa sobre el proceso a fin de corregir posibles desviaciones o fallas. - Se desarrolla cada tarea dentro de los diferentes puestos de trabajo.
Realizar los informes correspondientes de los controles realizados.	<ul style="list-style-type: none"> - Se elaboran informes aplicando terminologías específicas y codificación de valores obtenidos en instrumentos útiles para la toma de decisiones.
Realizar análisis e interconsultas con superiores o profesionales específicos de cada área.	<ul style="list-style-type: none"> - Se interviene en las diferentes áreas de producción en donde se pueden producir inconvenientes. - Se identifican los posibles defectos o desvíos en cada sector. - Se comunican problemas detectados.

///...



23 ENE 2019

RESOLUCIÓN Nº 0008

EX-2018-03760599-GDEMZA-MESA#DGE
...///

ANEXO

Competencia 5.

Generar y/o participar de emprendimientos vinculados con áreas de su profesionalidad.



Actividades	Criterios de realización
Identificar el micro emprendimiento.	<ul style="list-style-type: none"> - Se identifican las necesidades de diseño latentes en la sociedad. - Se analizan las alternativas de desarrollo de emprendimientos como respuesta a esas necesidades. - Se selecciona el emprendimiento a desarrollar. - Se establecen objetivos y un plan de trabajo para su alcance.
Gestionar el micro emprendimiento.	<ul style="list-style-type: none"> - Se planifica, organiza, dirige y controla las actividades y los recursos del microemprendimiento para alcanzar los objetivos propuestos. - Se analizan costos y márgenes de rentabilidad. - Se elaboran presupuestos.
Prestar servicios de asistencia técnica y asesoramiento a terceros.	<ul style="list-style-type: none"> - Se prestan servicios de asistencia técnica en áreas ligadas a su área de competencia, pudiendo actuar junto a profesionales de otras disciplinas que así lo requieran. - Se presta servicio de asesoramiento de producción, diseño e implementación.
Gestionar productos relacionados a su actividad.	<ul style="list-style-type: none"> - Se implementan técnicas de gestión de productos y servicios relacionados a la actividad profesional. - Se reconocen las características técnicas constitutivas de diversos canales digitales y herramientas para poder actuar como gestor técnico, asesor de requerimientos y/o necesidades de los clientes.
Participar en grupos de investigación.	<ul style="list-style-type: none"> - Se colabora en grupos interdisciplinarios. - Se realizan las acciones siguiendo pautas técnicas, de planificación, programación, control y ejecución.
Participar en grupos de desarrollo regional.	<ul style="list-style-type: none"> - Se participa en acciones conjuntas con otros organismos regionales, nacionales o internacionales. - Se desarrollan tareas de asesoramiento y participación en actividades vinculadas a su área profesional.

V. COMPONENTES CURRICULARES

1. Organización Curricular por campos de formación

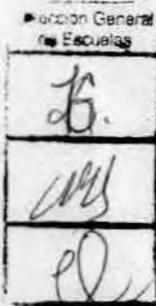
Campos de Formación	Espacios Curriculares		
	Nombre	Régimen de cursado	Carga horaria anual
General 7.18% Mínimo 5%	Inglés	Cuatrimstral	45
	Prácticas de lectura, escritura y oralidad	Cuatrimstral	45
	Problemática Sociocultural y el Contexto	Cuatrimstral	45
	Ética Profesional	Cuatrimstral	45

///...



EX-2018-03760599-GDEMZA-MESA#DGE
...///

ANEXO



TOTAL			180
de Fundamento 31,73% Mínimo 20%	Inglés técnico	Cuatrimestral	45
	Técnicas de representación I	Anual	120
	Técnicas de representación II	Anual	120
	ESPACIO INSTITUCIONAL OPTATIVO	Cuatrimestral	45
	Historia del Arte y del Diseño I	Anual	90
	Historia del Arte y del Diseño II	Anual	90
	Percepción Visual I	Cuatrimestral	60
	Semiología	Cuatrimestral	45
	Tipografía I	Cuatrimestral	60
	Tipografía II	Cuatrimestral	30
	Mercadotecnia para PYMES	Cuatrimestral	45
Gestión de microemprendimientos	Cuatrimestral	45	
TOTAL			795
Específica 50,89% Mínimo 45%	Diseño en Comunicación Visual I	Anual	180
	Diseño en Comunicación Visual II	Cuatrimestral	90
	Introducción al modelado 3D	Cuatrimestral	45
	Diseño en Comunicación Audiovisual	Anual	150
	Animación computada	Anual	150
	Herramientas digitales I	Anual	120
	Edición de sonido	Anual	90
	Producción Web I	Cuatrimestral	60
	Producción Web II	Cuatrimestral	60
	Tecnología Gráfica I	Cuatrimestral	45
	Fotografía Publicitaria	Anual	90
	Comunicación, medios y nuevas tecnologías	Cuatrimestral	45
	Guión	Cuatrimestral	60
	Formulación y evaluación de proyectos	Cuatrimestral	45
Proyecto integrado.	Anual	45	
TOTAL			1.275
Práctica Profesionalizante 10,17% Mínimo 10%	Práctica Profesionalizante I	Cuatrimestral	45
	Práctica Profesionalizante II	Anual	90
	Práctica Profesionalizante III	Anual	120
TOTAL			255
TOTAL CARRERA			2.505

2. Distribución de Espacios Curriculares por año

PRIMER AÑO							
PRIMER CUATRIMESTRE				SEGUNDO CUATRIMESTRE			
Espacio Curricular	Formato	Hs. Semanales	Hs. Anuales	Espacio Curricular	Formato	Hs. Semanales	Hs. Anuales

///...



GOBIERNO DE MENDOZA
Dirección General de Escuelas

10

23 ENE 2019

RESOLUCIÓN Nº 0008

EX-2018-03760599-GDEMZA-MESA#DGE

...///

ANEXO



1. Diseño en Comunicación Visual I	Taller	6	90	1. Diseño en Comunicación Visual I	Taller	6	90
2. Técnicas de representación I	Taller	4	60	2. Técnicas de representación I	Taller	4	60
3. Herramientas digitales I	Taller	4	60	3. Herramientas digitales I	Taller	4	60
4. Inglés	Módulo	3	45	9. Inglés técnico	Módulo	3	45
5. Tipografía I	Taller	4	60	10. ESPACIO INSTITUCIONAL OPTATIVO	Taller	3	45
6. Historia del arte y del diseño I	Taller	3	45	6. Historia del arte y del diseño I	Taller	3	45
7. Problemática Sociocultural y el Contexto	Módulo	3	45	11. Percepción Visual I	Módulo	4	60
8. Prácticas de lectura, escritura y oralidad	Módulo	3	45	12. Práctica Profesionalizante I	Taller	3	45
		30	450			30	450
TOTAL DE HORAS CÁTEDRA DE PRIMER AÑO						900	

SEGUNDO AÑO							
PRIMER CUATRIMESTRE				SEGUNDO CUATRIMESTRE			
Espacio Curricular	Formato	Hs. Semanales	Hs Anuales	Espacio Curricular	Formato	Hs. Semanales	Hs Anuales
13. Diseño en Comunicación Visual II	Taller	6	90	21. Introducción al modelado 3D	Taller	3	45
14. Técnicas de representación II	Taller	4	60	14. Técnicas de representación II	Taller	4	60
15. Producción WEB I	Taller	4	60	22. Producción WEB II	Taller	4	60
16. Fotografía Publicitaria	Taller	3	45	16. Fotografía Publicitaria	Taller	3	45
17. Historia del Arte y del Diseño II	Módulo	3	45	17. Historia del Arte y del Diseño II	Módulo	3	45
18. Semiología	Módulo	3	45	23. Tipografía II	Labor.	2	30
19. Tecnología gráfica I	Módulo	3	45	24. Guión	Módulo	4	60
20. Práctica Profesionalizante II	Taller	3	45	20. Práctica Profesionalizante II	Taller	3	45
		29	435			26	390
TOTAL DE HORAS CÁTEDRA DE SEGUNDO AÑO						825	

TERCER AÑO							
PRIMER CUATRIMESTRE				SEGUNDO CUATRIMESTRE			
Espacio Curricular	Formato	Hs. Semanales	Hs Anuales	Espacio Curricular	Formato	Hs. Semanales	Hs Anuales

///...



GOBIERNO DE MENDOZA
Dirección General de Escuelas

11

23 ENE 2019

RESOLUCIÓN N° 0008

EX-2018-03760599-GDEMZA-MESA#DGE
...///

ANEXO



25. Diseño en Comunicación Audiovisual	Taller	5	75	25. Diseño en Comunicación audiovisual	Taller	5	75
26. Animación computada	Taller	5	75	26. Animación computada	Taller	5	75
27. Edición de sonido	Taller	3	45	27. Edición de sonido	Taller	3	45
28. Comunicación, medios y nuevas tecnologías	Módulo	3	45	32. Ética Profesional	Módulo	3	45
29. Mercadotecnia para PYMES	Módulo	3	45	33. Formulación y evaluación de proyectos	Módulo	3	45
30. Gestión de microemprendimientos	Módulo	3	45	34. Proyecto integrado	Taller	3	45
31. Práctica Profesionalizante III	Taller	4	60	31. Práctica Profesionalizante III	Taller	4	60
		26	390			26	390
TOTAL DE HORAS CÁTEDRA DE TERCER AÑO							780
TOTAL DE HORAS CÁTEDRA DE LA TECNICATURA							2505
TOTAL DE HORAS RELOJ DE LA TECNICATURA							1670

3. Trayectorias Formativas para Certificaciones Intermedias (sujeto a aprobación de Formación Profesional III)

En los casos en que una tecnicatura superior, diversificada o especializada, contemple posibles trayectos de formación, constituidos por conjuntos de módulos articulados según la lógica de la trayectoria profesional y que estén orientados a formar en funciones y capacidades de un perfil profesional, los mismos podrán ser reconocidos otorgando una acreditación parcial o certificación intermedia.

Designación de certificación Intermedia	Espacios Curriculares acreditados	Cuatrimestre de Cursado	Carga Horaria
Auxiliar en Diseño web	Diseño en Comunicación Visual I	Anual	180
	Herramientas digitales I	Anual	120
	Técnicas de representación I	Anual	120
	Diseño en Comunicación Visual II	Anual	90
	Técnicas de representación II	Anual	120
	Historia del Arte y del Diseño I	Anual	90
	Inglés	1° Cuatrimestre	45
	Inglés técnico	2° Cuatrimestre	45
	EDI - Espacio desarrollo institucional	2° Cuatrimestre	45
	Tipografía I	1° Cuatrimestre	45
	Tipografía II	2° Cuatrimestre	30

///...



23 ENE 2019

12

RESOLUCIÓN N° 0008

EX-2018-03760599-GDEMZA-MESA#DGE

...///

ANEXO

	Percepción visual	2º Cuatrimestre	60
	Problemática Sociocultural y el Contexto	1º Cuatrimestre	45
	Prácticas de lectura, escritura y oralidad	1º Cuatrimestres	45
	Práctica Profesionalizante I	2º Cuatrimestre	45
	Fotografía Publicitaria	Anual	90
	Producción web I	1º Cuatrimestre	60
	Producción web II	2º Cuatrimestre	60
	Introducción al modelado 3D	2º Cuatrimestre	45
CARGA HORARIA TOTAL (suma de todas las horas de todos los módulos acreditados)			1.380 hs. cátedra
			920 hs. reloj

El Auxiliar en Diseño WEB:

- Reconocerá al diseño y su influencia comunicacional en el desarrollo de propuestas creativas e innovadoras que respondan a necesidades concretas del usuario dentro de la comunicación digital.
- Realizará piezas básicas comunicacionales con herramientas digitales adecuadas, considerando los contextos actuales y utilizando conceptos técnicos y herramientas digitales necesarias para la implementación en la web.
- Empleará conocimientos de los lenguajes técnicos utilizados para la realización de páginas web y modelados animados en tres dimensiones de complejidad básica.
- La propuesta formativa está orientada a formar un Auxiliar Web apto para realizar técnicamente comunicaciones visuales, audiovisuales e interactivas en soportes digitales que utilicen las nuevas tecnologías de información y que involucren la interrelación de textos, imagen, sonido y animación interpretando pautas de diseño y comunicación ya concebidas en el proyecto.
- Las oportunidades laborales para el Auxiliar en diseño web, comprenden un amplio abanico que incluye empresas de diversos sectores vinculados a la producción de bienes y servicios, que requieren de una persona que se complemente con un equipo de diseño o que genere piezas gráficas digitales básicas.
- El Auxiliar Web asegura una formación específica con empleabilidad en diversos sectores productivos donde el diseño web aplica de manera transversal. Trabaja en equipos interdisciplinarios.

4. Descriptores por Espacio Curricular

1º AÑO

1. Diseño en Comunicación Visual I

///...



EX-2018-03760599-GDEMZA-MESA#DGE
...///

ANEXO



Morfología: genealogía de la forma. Alfabetización Visual. Elementos básicos y su relación en el campo gráfico. Composición. Fundamentos del Diseño Bi y Tridimensional. Punto - Línea - Plano. Figura y fondo. Módulo. Repetición. Textura. Valor. El contraste. La simetría. Las organizaciones y operaciones simétricas.

Color. Física del color. Qué es el color. Qué es la luz. Percepción de la luz y el color. Mezclas aditiva y sustractiva. Círculo cromático. Variables del color. Interacción entre imagen y color.

Tipografía. Familia. Variables. Formas de composición. Refinamiento de espacios. Legibilidad. Forma y contraforma de la tipografía. Criterios de diagramación,

Texto e Imagen. Concepto y potencialidad en la gráfica. Función primaria de toda unidad gráfica de comunicación visual. Introducción al *signo*. Dimensiones. Significante y significado. Denotación y connotación.

El proceso proyectual de diseño y sus etapas.
Diseño de *marca*.

2. Técnicas de representación I

La línea como contorno y prefiguración de la forma. La Línea como elemento estructural de la forma. Observación. Trazos, punto, líneas, planos, leyes. La línea - ejercitación combinada de líneas. Figuras - Figuras simples a mano alzada. Combinaciones de líneas y figuras geométricas. Sombra de los cuerpos. Representaciones volumétricas. Escala. Proporciones. Perspectiva. Texturas. Color. Abstracciones y transmutabilidad. Movimiento. El boceto como apunte de la idea.

3. Herramientas digitales I

Herramientas informáticas aplicadas al diseño. Función de cada software. Características. Diferenciación de cada programa y su correcto uso. Herramientas digitales para producciones gráficos vectoriales. *Programas Vectoriales.* Filosofía. Mesa de trabajo. Herramientas Básicas. Texto. Apariencia de objetos. Modo de color, uso correcto. Imágenes, utilización. Buscatrazos. Capas, usos. Guardado y exportación. Formatos de salida. Bocetos vs. Originales. Preparado de archivos aptos para impresión y web. Características. Herramientas digitales para la edición de imágenes pixelares. *Programas Pixelares.* Filosofía. Formatos de salida. Digitalización de imágenes. Elección de las características del lienzo de trabajo. Herramientas básicas. Dibujo. Selección. Información del documento. Características de imagen y lienzo, diferencia. Modo de color. Capas y canales, usos. Montaje. Separación de color. Histograma. Curvas y niveles. Filtros comunes y artísticos. Preparado de imagen según su uso. *Animación y movimiento.* Introducción a la animación en 2D. Bases de la animación digital. La interactividad. Animaciones interactivas.

///...



23 ENE 2019

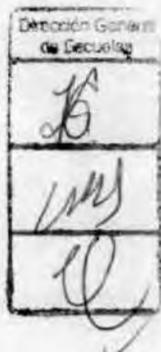
14

RESOLUCIÓN N° 0008

EX-2018-03760599-GDEMZA-MESA#DGE
...///

ANEXO

Formatos simples para la comunicación on line. Formatos de salida para la comunicación on line. Introducción al uso de los lenguajes de programación.



4. Inglés

Análisis de la estructura gramatical de la lengua. La construcción nominal. Pre-modificadores y post-modificadores. Sustantivos, artículos y adjetivos demostrativos. Pronombres personales y posesivos. El verbo "to be". Presente Simple. Presente continuo. Modo imperativo. Futuro con "going to". Pasado simple. Pasado continuo. Verbos regulares e irregulares. Tiempos perfectos. Tiempos perfectos continuos. Pronombres indefinidos. Futuro simple. Tiempos condicionales.

5. Tipografía I

Tipografía: evolución de la letra. Clasificación Tipográfica. Evolución de la comunicación. El Signo tipográfico. Familias y fuentes Tipográficas. Legibilidad. Mayúsculas, minúsculas. Interlineado, interletrado, justificación y marginados. Variables tipográficas. Puesta en página: línea, cuerpo tipográfico, longitud. Columnas. Márgenes. La tipografía como elemento expresivo. Función y expresión. Semantización tipográfica.

6. Historia del Arte y del Diseño I

Prehistoria. El Oriente Próximo. El Arte del Antiguo Egipto. Arte Precolombino. Grecia. Roma. El pueblo etrusco. El Arte Romano. Arte Paleocristiano. El Románico (Arte de la Alta Edad Media). El Arte Bizantino. El Arte Gótico. El Arte del Renacimiento. El Arte del Barroco. El Arte del Rococó.

7. Problemática Socio Cultural Y El Contexto

Espacio, territorio y actividades humanas. Lo global, lo nacional y lo local, tensiones y posibilidades. Cultura y "culturas", modos de vidas plurales. Problemáticas emergentes de la contemporaneidad: procesos migratorios, territorialidad de la marginalización, vulnerabilidad social de diversos sectores, las principales problemáticas que los actores sociales identifican en el contexto local o localía. Estadísticas específicas que lo fundamentan. Procesos históricos. El trabajo como actividad humana. La multidimensionalidad de la esfera del trabajo: el trabajo en la producción social y económica; la identidad personal y colectiva; formas de organización social del trabajo. Indicadores socioeconómicos nacionales, provinciales y locales. Componentes adscriptos del trabajo: género, etnia y edad. Problemáticas emergentes en la actualidad del trabajo en el contexto local. Trabajo y empleo y su relación con la educación, en el contexto nacional, regional y local respectivos. Escenarios. Actores y participación. El Estado y las políticas públicas, en el contexto local. La planifi-

///...



23 ENE 2019

15

RESOLUCIÓN N° 0008

EX-2018-03760599-GDEMZA-MESA#DGE

...///

ANEXO



cación del desarrollo local como proceso social. Proyectos y acciones a partir de las problemáticas del contexto. Conceptualización de regionalización. Distintos ámbitos de intervención: Nacional, provincial, regional y municipal. Coparticipación Municipal. Economía social y popular.

Memorias de la Localía: La economía en Mendoza en épocas de la colonia. Las transformaciones económicas de Mendoza durante la gobernación de San Martín. La integración de la economía mendocina al proyecto económico del liberalismo. Nuevas actividades económicas en el siglo XX. La vitivinicultura moderna Siglos XIX-XXI. Impacto en la vitivinicultura producido por el ferrocarril y los inmigrantes. El Ferrocarril en Mendoza. El ferrocarril como elemento de integración y desarrollo económico. El aprovechamiento histórico del agua. Las primeras instituciones referidas al uso del agua. Los molinos de agua para la producción de harinas. La Ley de aguas de 1884. Las diferencias sociales y económicas entre las regiones mendocinas

8. Prácticas de lectura, escritura y oralidad.

Competencia comunicativa: la comunicación: definición, elementos de la situación comunicativa. El contexto: adecuación del texto al contexto. El registro (formal, informal, estándar). Modalidades del lenguaje. Objetividad y subjetividad en el mensaje. Tipos de comunicación: interna, externa (subcategorías). La intencionalidad comunicativa: persuasión e información. Reconocimiento de ideas nucleares y periféricas. Síntesis y resumen. Elaboración de esquemas: jerárquicos – cronológicos – comparativos. Análisis textual: sentido y significado, lenguaje denotativo y connotativo. Tipos de textos: expositivos, argumentativos, instructivos, instrumentales. El tema textual (subtemas). Coherencia y cohesión. Producción escrita. Informe. Currículum Vitae. Carta de presentación. Carta de pedido. Carta comercial. Memorándum. Nota. Planificación de la comunicación escrita. Indicadores de autoevaluación. Comunicación oral: microhabilidades. Tipos: conferencia, debate, discurso, diálogo, entrevista, exposición, foros. Planificación de la comunicación oral. Indicadores de autoevaluación.

9. Inglés Técnico II

Tiempos verbales: Presente Simple; Presente Continuo; Futuro Will. Presente Perfecto y Pasado Simple. Voz Pasiva (Presente, Pasado y Futuro). Procedimientos de traducción. Desarrollo de vocabulario específico para la carrera. Lectura y traducción de textos técnicos especializados en diseño gráfico, publicitario, web, audiovisual.

10. Espacio Institucional Optativo

Este será un espacio reservado para que cada institución pueda incorporar contenidos que aporten al perfil profesional desde la visión propia de cada instituto. Los espacios sugeridos son:

///...



23 ENE 2019

16

RESOLUCIÓN N° 0008

EX-2018-03760599-GDEMZA-MESA#DGE
...///

ANEXO



- **Publicidad I:** Los procesos de comunicación. Teoría de la información. Modelos de comunicación. Análisis social de la comunicación. El mensaje publicitario. Creatividad. Lenguaje publicitario. Lenguaje persuasivo. Publicidad y propaganda. Slogan. Retórica publicitaria. Figuras aplicadas a la publicidad. Target. Group.
- **Taller de Creatividad e Innovación:** Qué entendemos por creatividad. La creatividad como creación de problemas. Como un evento integrador. Como un fenómeno múltiple. Como un evento de aprendizaje. Qué entendemos por innovación. Innovación de la empresa. Los nuevos empleados con habilidades creativas. Tolerancia al fracaso. Flexibilidad y cambio.
- **Ciencias Básicas Aplicadas al Diseño:** Sistemas de medición. Trigonometría. Funciones del triángulo. Teorema de Pitágoras. Fractales. Secuencia Fibonacci. Patrones, simetría, espacio positivo y negativo. Introducción al movimiento. Cuerpo rígido. Sistema de referencia. Trayectoria. Traslación y rotación. Movimiento de un punto. Movimiento uniforme y variado. Velocidad y aceleración. Principio de la dinámica. Inercia. Masa. Estática. Fuerza. Equilibrio.
- **Felicidad y Bienestar Organizacional:** La felicidad y sus orígenes filosóficos. La ciencia de la felicidad: diferentes miradas. La educación para la transformación humana. El enfoque de la psicología positiva. Modelos de bienestar. El sujeto recipiente. Estrategia organizacional: hacia un nuevo modelo de bienestar. Bienestar y gestión del cambio de paradigma. La gestión del bienestar de las nuevas generaciones. Prácticas e intervenciones organizacionales positivas. Gerencia de la felicidad y bienestar organizacional. Mediación profesional de la felicidad en el trabajo. Retorno de la inversión. Estudio de casos: Google, Apple, Skype, Facebook, Angry Birds, Práctica formativa en Felicidad y Bienestar Organizacional..

11. **Percepción Visual**

La psicología de la percepción aplicada al diseño. Teorías de la percepción: teoría atomista (S. XIX). Teoría de la Gestalt (S. XX). El comienzo del acto perceptivo. Caracteres de la percepción. Características fisiológicas y psicológicas. Factores subjetivos y objetivos. Mundo físico y mundo perceptual. Propiedades de nuestra manera de percibir. Campo gráfico. Pensamiento visual. Figura y fondo. Forma y contraforma. Ilusiones ópticas. Semiótica del color. Creatividad: el acto creativo, mecanismos creativos experimentaciones comunicacionales del diseño.

12. **Prácticas Profesionalizantes I**

Integra horizontalmente: Diseño en comunicación visual I, Técnicas de representación I y Herramientas digitales I, Percepción visual I y Tipogra-

///...



23 ENE 2019

17

RESOLUCIÓN N° 0008

EX-2018-03760599-GDEMZA-MESA#DGE
...///

ANEXO



fía I. El objetivo de este espacio es lograr que los alumnos hagan su primer trabajo de aproximación al campo con observaciones, relevamiento técnico y de datos. Las competencias a desarrollar suponen el desarrollo de la capacidad de observación en una organización, estudio de diseño, estudio de arquitectura, a través de la captación o recolección de información de manera objetiva. Se espera como mínimo el desarrollo de las siguientes capacidades:

- Desarrollar capacidad de observación crítica y estética del mundo circundante.
- Desarrollar capacidad de representación figurativa, síntesis y abstracción.
- Desarrollar las habilidades básicas de sensibilidad visual para el análisis y síntesis.
- Desarrollar capacidad de observación en la producción digital del objeto animado e interactivo.

La Práctica Profesionalizante I podrá ser evaluada a partir de un informe o la herramienta que la Institución educativa resuelva aplicar.

2° AÑO

13. Diseño en Comunicación Visual II

El diseño gráfico y la comunicación publicitaria. La agencia de publicidad. Sus funciones y organización. El proceso creativo de diseño gráfico. El proceso de comunicación. Medios de comunicación. Elementos que constituyen la unidad gráfica. Estructuración de datos y elaboración de un Brief. Imagen Corporativa. Concepto de marca. Funciones de la imagen de marca. Manual de identidad. El afiche. Mensajes inmediatos e información simultánea.

14. Técnicas de Representación II

La Línea narrativa. Ilustración descriptiva, narrativa, publicitaria. Perspectivas. Perspectivas cónicas. Perspectivas a un punto de fuga y a dos puntos de fuga. Axonometría. Grilla axonométrica. Figura humana. Representación hiperrealista. Representación surrealista. Retícula. Ampliaciones, deformaciones, sustracciones de la forma. Asociaciones de imágenes. Movimiento. Storyboard. Guión gráfico. Ilustración y publicidad. Folioscopio. Animación.

15. Producción Web

Capacitar en el manejo de herramientas de creación multimediales. Integrar conceptos para producir multimedios para soportes cerrados y abiertos. Incorporar metodología proyectual y técnicas operativas en los pro-

///...



23 ENE 2019

18

RESOLUCIÓN Nº 0008

EX-2018-03760599-GDEMZA-MESA#DGE
...///

ANEXO

cesos de elaboración de proyectos para web. Adquirir los conocimientos básicos sobre los lenguajes de programación para realizar proyectos web.



16. Fotografía publicitaria

Evolución histórica de la fotografía, los estilos y sus referentes. Nociones de óptica. Anatomía de la cámara fotográfica y objetivos. Clasificación. Controles creativos de la cámara: sistemas de enfoque, diafragma y obturación. Producción de efectos fotográficos. Sistemas de registro químico y digital. Los sensores digitales, factores de la calidad digital. Cálculo de la exposición y el principio de reciprocidad. Balance de blancos. Proceso digital y edición básica. Nociones básicas de composición y sus reglas. Experimentación en laboratorio analógico: revelado e impresión. Fotografía publicitaria en estudio: personas y productos. Iluminación de estudio y realización fotográfica. Elección del equipo fotográfico.

17. Historia del Arte y del Diseño II

Revolución Industrial. El Neoclásico. Romanticismo. Realismo. Naturalismo y Escuela de Barbizón. Etapa de prediseño en la Argentina (Siglo XVIII): los primeros impresos. La expansión del periodismo: Siglo XIX. La mecanización y la industrialización en el Siglo XIX. Revistas. Gráfica Argentina hasta 1940. Gráfica Argentina de 1940 a 1983. Gráfica Argentina de 1983 a la actualidad. Historieta Argentina. Los Nazarenos. Los Prerrafaelistas. Surgimiento de nuevas tipologías arquitectónicas. Escuela de Chicago. El movimiento Arts and Crafts. La Gráfica Victoriana. Ukiyo-e. Impresionismo. Neoimpresionismo. Posimpresionismo. El cartel. Situación mundial de principios de siglo. *Movimientos pictóricos antes de la 1ª Guerra Mundial*: Simbolismo. Postsimbolismo. Fauvismo. Expresionismo. Cubismo. Orfismo. Vorticismo. Futurismo. Pintura metafísica. Los Naif. El Art Nouveau. Filete porteño. *Movimientos pictóricos posteriores a la 1ª Guerra Mundial*: Dadá. Surrealismo. Abstracción. Influencia de la escultura en el diseño. Futurismo. Expresionismo. Movimientos pictóricos posteriores a la 1ª Guerra Mundial: Neoplasticismo. De Stijl. Constructivismo. Concretismo. Suprematismo. El arte concreto en la Argentina. Su incidencia en el cine. Bauhaus. Art Decó. La década de los cuarenta. La década de los cincuenta. Informalismo de los signos. Escuela de la Ulm. Gráfica Suiza. El afiche polaco. La década de los sesenta: Arte cinético. Arte óptico. La nueva figuración o neofiguración. Arte Pop. El Nuevo Realismo. El Realismo Social. Instituto Di Tella. La década de los setenta. La década de los ochenta. Vanguardia Inglesa. Contradiseño italiano. Influencia de la arquitectura en el diseño. Los grandes maestros del Diseño Gráfico. Nuevas tendencias.

18. Semiología

El proceso de comunicación. Comunicación interpersonal y masiva.

///...



23 ENE 2019

19

RESOLUCIÓN Nº 0008

EX-2018-03760599-GDEMZA-MESA#DGE
...///

ANEXO

Comunicación no verbal. El canal. El lenguaje: naturaleza y función. La lengua como sistema. El signo. Plano de la expresión y plano del contenido. Denotación y connotación. Transferencia al diseño. Polisemia del lenguaje. Texto y contexto. Principales corrientes semióticas. Fuentes teóricas de la semiología. Semiología y diseño. Sintaxis visual. Alfabeto visual. Códigos: semántica de los códigos. Leyes sintácticas del alfabeto visual, corolarios y aplicación de las mismas. Lectura de imágenes, núcleo semántico. Mensajes de referencia. Retórica y comunicación visual. Figuras sintácticas y semánticas. Manejo de figuras. Espacio virtual y comunicación. El mensaje multimedia. Hipertexto.



19. Tecnología gráfica I

Luz y color. Atributos del color. Sensibilidad espectral. El color de los objetos. Relatividad del color. Síntesis aditiva. Fuentes luminosas. Pigmentos y filtros. Síntesis sustractiva. Tintas planas. Tintas proceso. Tono, valor, luminosidad. Trama. Lineatura o frecuencia. Soporte, porcentaje y punto. Reproducción CMYK, moiré, ganancia de punto. Dispositivos y capturas digitales. Resolución, profundidad de bit, formatos. Hexacromía. Esquema del proceso de producción gráfica tradicional y digital. Procedimientos de impresión: offset, huecograbado, serigrafía, flexografía. La impresión digital. Pre-prensa. Archivos digitales para impresión. Trama digital. Fotocromo. Montaje de Películas. Copiado de forma impresora.

20. Práctica Profesionalizante II

Integra horizontalmente: Diseño en Comunicación Visual II, Técnicas de Representación I y II, Producción web I y II, Fotografía, Semiología y Tipografía II. A través de prácticas educativas en organizaciones, estudio de diseño, estudio de arquitectura o de emprendimientos propios se pretende que los alumnos desarrollen las capacidades de observación y diagnóstico.

Se espera que el estudiante efectúe el análisis de la información recopilada en la observación aplicando el criterio personal para proponer soluciones básicas y teniendo en cuenta el desarrollo de las siguientes capacidades:

- Análisis de ventajas y desventajas de los tópicos identificados en la observación realizada en la Práctica Profesionalizante I, incorporando los saberes con los que se integra horizontalmente la Práctica Profesionalizante II.
- Identificación y jerarquización de los datos.
- Determinación de las causas e indicadores de las problemáticas de comunicación de un proyecto de diseño.
- Fundamentación de los criterios usados por el estudiante en relación a los saberes específicos con los que se relaciona la Práctica Profesionalizante II, proponiendo soluciones básicas a proyectos de diseño.

///...



ANEXO

La Práctica Profesionalizante II podrá ser evaluada a partir de un informe o la herramienta que la Institución educativa resuelva aplicar.

21. Introducción al modelado 3D

Observación del mundo real. Espacio y dimensión. Análisis geométrico del objeto. Filosofía del modelado y la edición volumétrica virtual. Interface y herramientas básicas para la edición 3D. Modelado de forma primitivas. Animación de cámaras. Texturas. Modelado con spin. Animación de objetos. La animación y la comunicación audiovisual.

22. Producción Web

Capacitar en el manejo de herramientas de creación web. Integrar conceptos para producir diseños digitales, interactivos y de contenido aptos para web. Incorporar metodología proyectual y técnicas operativas en los procesos de elaboración de proyectos para web. Adquirir conocimientos intermedios sobre los lenguajes de programación para realizar proyectos web. Responsive web design.

23. Tipografía II

Legibilidad. Sistemas de retículas. Área tipográfica. Construcción del sistema. Sistema como parte de la identidad. Ediciones especiales. Texto e imagen. Tipo y color. Composición y jerarquización tipográfica. Sistema de proporciones y papeles. Programas. Catálogos. Anuarios. Estilo periodístico y forma gráfica. El libro. Puesta en página. Ediciones masivas. La tipografía en la web y los nuevos dispositivos digitales.

24. Guión

Elementos y características de las narrativas audiovisuales, Diseñar y redactar guiones para diversos medios. El guión audiovisual. Historia, relato, narración y diégesis. Componentes del relato. Argumento y trama. Aportes del lenguaje cinematográfico al lenguaje multimedial. Planimetría y angulación. Secuencia. Escena. Guión técnico. Story board. Articulación imagen/sonido. Lenguaje televisivo. Formatos TV y su relación con el diseño gráfico y animado. El guión multimedial. Hipertexto, Internet, multimedia. Análisis, características, estéticas, navegación. Títulos, fondos, zonas sensibles. Distractores. Escena y mapa de hipertexto. La producción multimedia. Esquema general del método productivo.

3º AÑO

25. Diseño en Comunicación Audiovisual

Conocer y manejar los principales elementos técnicos, estéticos y narrativos del lenguaje audiovisual. Comprender las potencialidades del lenguaje audiovisual para la construcción de aplicaciones multimediales.

///...





23 ENE 2019

21

RESOLUCIÓN N° 0008

EX-2018-03760599-GDEMZA-MESA#DGE
...///

ANEXO

Generar desde el diseño proyectos audiovisuales para diversos medios: educativos, publicitarios, documentales, argumentales, multimedia, etc. Aprender las potencialidades de las tecnologías digitales en la construcción de historias documentales y de ficción. Conocer las diferentes etapas de producción y realización de un producto audiovisual. Diseñar comunicaciones audiovisuales aptas para los medios digitales. Motion graphics. El diseño multimedial en la producción televisiva.

26. Animación computada

Utilizar herramientas informáticas que permitan la generación de una realidad virtual por medio del modelado en 3D y la animación. Generar en el alumno una conducta de exploración del mundo que lo rodea para lograr una transferencia sensible al mundo digital. Introducción a la animación de bipedos.

27. Edición de sonido

Conocer los parámetros del sonido y su comportamiento en su propagación. Conocer la cadena de audio desde el micrófono hasta los altavoces, con los dispositivos intermedios. Conocer el concepto de analógico y digital. Estudiar los seteos y operaciones básicas de programas de ENL de sonido. Estudiar los posibles formatos utilizados en las distintas aplicaciones. Conocer conceptos básicos de la música y sus estructuras. Estudiar la aplicación de las técnicas de manipulación sonora al procesamiento de objetos sonoros y adquirir destrezas al respecto. Aplicar estas destrezas a la producción multimedial.

28. Comunicación, medios y nuevas tecnologías

La nueva comunicación. Inicios de la WEB 2.0. Herramientas. Internet y la masa crítica. La web social. Community Manager. Responsabilidades. Perfil. Deberes. Herramientas básicas de gestión de comunidades en red. Concepto de comunidades. Plataforma Google. Herramientas de monitorización de las marcas. Medición de notoriedad. Blog y blog corporativo. Social media experience. Planificación. Diagnóstico. Ejecución. Evaluación. Ventas. Marketing directo y en línea. Marketing digital. El rol de Internet en la actualidad. Social media marketing. Redes sociales y profesionales. Marketing móvil. Marketing por geolocalización. La publicidad: definición, propaganda y promoción. Método de las 6 M. Tipos de Publicidad: Masiva, Exterior, Directa, En Punto de Venta, Testimonial, Promoción. Redes sociales.

29. Mercadotecnia para PyMEs

Fundamentos y teoría de la Mercadotecnia. Identificar nuevos entornos competitivos. Nuevas herramientas de mercadotecnia. Qué es el marketing. Concepto de marketing. Objetivos del marketing. Elementos

///...





23 ENE 2019

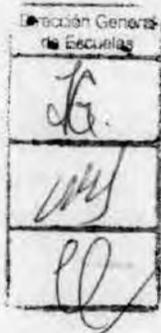
22

RESOLUCIÓN N° 0008

EX-2018-03760599-GDEMZA-MESA#DGE
...///

ANEXO

esenciales de la negociación de empresas. Comprender la importancia de las relaciones entre personas, organizaciones y el marketing. Planeación estratégica. Análisis FODA. Entorno del marketing global. Comportamientos de compra de los consumidores. Características que lo afectan. Tipos de consumidores. El proceso de decisión del comprador. Proceso de decisión de compra de nuevos productos. Segmentación. Tipos de segmentación. Niveles de segmentación. Determinación del mercado meta. Posicionamiento en el mercado. Tipos de posicionamiento. Estrategias de posicionamiento. Producto. Clasificación de productos. Decisiones de producto individuales. Decisiones de línea de productos. Decisiones de mezcla de productos. Marketing de servicios. Proceso de registración de marca. Precio. Canales de distribución. Calidad. Trazabilidad. Las cooperativas: caracterización y actividades que desarrolla



30. Gestión de microemprendimientos

Contexto y realidad regional. Las PyMEs: características y gestión. Microemprendimientos: estrategias para la producción de bienes y servicios. Innovación y modernización de los procesos de gestión en la pequeña empresa. Rol del estado en la promoción de la microempresa. Integración de cadenas productivas. Desarrollo de alternativas de financiamiento. Costos. Análisis de rentabilidad. Elaboración de presupuestos. Emprendedorismo. El emprendedor interno: concepto, características. Importancia dentro de la empresa. Modelos de negocio: concepto. Herramientas: Método Canvas: concepto, módulo.

31. Práctica Profesionalizante III

La organización del estudio profesional. Tercerización. Aplicación análisis FODA. Costos y presupuestos. Variables de proyecto. Marcas, patentes y registros.

La Práctica Profesional dará a los alumnos la posibilidad de desenvolverse en el mundo real del trabajo y de resolver las situaciones problemáticas que se le presenten diariamente para lo cual ha adquirido competencias específicas durante la formación.

En la Práctica Profesional confluyen y se integran la totalidad de los Espacios Curriculares. Se produce la retroalimentación entre empresas e institución, por tanto se transforma en espacio privilegiado para producir la innovación y actualización del Diseño Curricular.

Las empresas dirigirán, observarán, asignarán tareas, estarán en contacto permanente con el coordinador y elevarán, por último, un informe final del pasante. La Institución tendrá en cuenta en la autoevaluación de la carrera las sugerencias del sector socioproductivo y/o de servicio para realizar las modificaciones necesarias en el currículo, para transformar el mismo en dinámico y real.

///...



23 ENE 2019

23

RESOLUCIÓN N° 0008

EX-2018-03760599-GDEMZA-MESA#DGE
...///

ANEXO

Integra todos los espacios curriculares de la carrera. El objetivo de este espacio es lograr que los alumnos continúen intensamente la vinculación con el mundo del trabajo articulando observación, relevamiento y realización técnica.

Se espera como mínimo el desarrollo de las siguientes capacidades:

- Desarrollar capacidad de integración a grupos interdisciplinarios de trabajo.
- Desarrollar capacidad de análisis y resolución de comunicaciones gráficas audiovisuales.
- Desarrollar capacidad de aplicación de las herramientas digitales pertinentes para la producción de piezas gráficas multimediales.

La Práctica Profesionalizante III podrá ser evaluada a partir de un informe o la herramienta que la Institución educativa resuelva aplicar.

32. Ética Profesional

Ética y normas. Ética y moral. Ética y profesión. Responsabilidad del Diseño Gráfico. Ética profesional: conceptos, principios. La publicidad y la ética. Consumismo. Responsabilidad solidaria. Legislación. Moralidad, eticidad, legalidad. La moral personal y el ethos social. Ideales, principios y normas éticas. La problemática ética contemporánea en el terreno sociopolítico. Las respuestas de las principales teorías éticas: ética discursiva; ética neoaristotélica, ética contractualista; ética utilitarista. Éticas vigentes y morales emergentes. Ética aplicada al ejercicio de la profesión técnica.

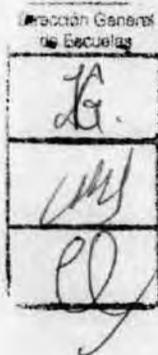
33. Formulación y evaluación de proyectos

Concepto de proyecto. Factores a considerar. Limitaciones. Identificación de la idea. Técnicas. Árbol de problemas. Diagrama de causa-efecto. Anteproyecto, etapas de un proyecto. Contenido. Tamaño y localización. Ingeniería del proyecto, proceso de producción. Recursos y tareas. Programa de trabajo. Diagrama de Gantt. Organización. Calendario de inversiones y programa de producción. Financiamiento. Flujos relevantes para la toma de decisiones.

34. Proyecto integrado

La resolución del caso como promoción de la creatividad y como estrategia de generación de conocimiento. Taller vinculado a las asignaturas del campo del conocimiento específico, a las Prácticas Profesionalizantes y los Talleres de Diseño en comunicación Visual II, Animación computada y Diseño de Comunicación Audiovisual para el desarrollo de un trabajo integrador de fin de carrera. El proceso proyectual y la metodología de la investigación proyectual. Aplicación de los conocimientos teóricos y técnicos del diseño en un caso de diseño complejo. Estrategia de investiga-

///...





23 ENE 2019

EX-2018-03760599-GDEMZA-MESA#DGE
...///

ANEXO

ción. Metodología de investigación en diseño. Análisis del caso. Variables y condicionantes. Indicadores sociales, económicos, culturales. Identificación de la estrategia comunicacional de diseño. Identificación de un problema de diseño. Determinación de hipótesis. Etapas de desarrollo de la investigación. Síntesis y evaluación de hipótesis. Planteamiento de resoluciones del producto. Estrategias creativas de diseño. Estrategias técnicas de resolución. Procesos de desarrollo del producto.



5. Régimen de Regularidad. Promoción. Evaluación y acreditación

Según lo dispone el Reglamento Académico Marco Resolución N° 258-DGE-2012, el régimen será el siguiente:

Para los Espacios Curriculares que acrediten saberes con **examen final**, los alumnos deberán alcanzar la regularidad con los siguientes obligaciones:

CONDICIÓN DEL ALUMNO	REGULAR	REGULAR CON EXAMEN LIBRE (Solo para los espacios MÓDULO)	RECURSANTE
ASISTENCIA	Al menos del 60% presencial	Si el estudiante no cumple con uno de los tres requisitos mínimos obligatorios (asistencia, parciales/evaluación continua aprobados, integrador si fuera necesario), podrá rendir el examen final en carácter de alumno regular con examen libre.	Si el estudiante no cumple con los tres requisitos mínimos obligatorios (asistencia, parciales/evaluación continua aprobados, integrador si fuera necesario) deberá recurrir el espacio curricular. Podrá recurrir el espacio hasta 3 veces.
PARCIALES / EVALUACIÓN CONTINUA	100% aprobados con recuperación		
INTEGRADOR (En caso de desaprobación alguna instancia de evaluación o no cumplir asistencia)	Todos los temas del programa aprobados en esta instancia.		
La aprobación del examen final correspondiente necesario para acreditar el espacio curricular deberá alcanzar una calificación no menor a 4 (cuatro).			
No está establecido sistema de créditos para este diseño curricular.			
Para la acreditación de todos los espacios deberán considerarse el régimen de correlatividades.			

(Extracción del RAM)

PARTE III:

TRAYECTORIA ACADÉMICA

35. El RAM (Régimen Académico Marco) establece los requisitos y condiciones institucionales relativos al régimen de cursado, evaluación, acreditación y promoción, comunes a toda la jurisdicción en relación con los distintos campos de formación a excepción del campo de la práctica.

36. El campo de las prácticas será regulado a través de un marco normativo jurisdiccional específico, al que deberán ajustarse los reglamentos institucionales de prácticas y los Diseños Curriculares jurisdiccionales aprobados con posterioridad al presente RAM (Régimen Académico Marco).

///...



23 ENE 2019

25

RESOLUCIÓN Nº 0008

EX-2018-03760599-GDEMZA-MESA#DGE

...///

ANEXO

A. Sobre el cursado de las Unidades Curriculares

37. Se denomina cursado al proceso académico durante el cual se desarrolla el conjunto de actividades de enseñanza y aprendizaje que los/as docentes hayan planificado para cumplir con los objetivos pedagógicos de una unidad curricular.

38. Para cursar, los/as estudiantes deberán inscribirse en cada una de las unidades curriculares al iniciar el ciclo lectivo o el cuatrimestre correspondiente.

39. El cursado de una unidad curricular implica el cumplimiento de las obligaciones académicas que los/as docentes establecen para lograr la regularidad, en el marco de los Diseños Curriculares de la propuesta formativa.

B. Sobre la asistencia, la evaluación y la regularidad en el cursado.

40. Son obligaciones académicas del cursado, que se establecerán según el formato y el tipo de acreditación de las unidades curriculares:

- a. *Asistencia*: incluye tanto la concurrencia a clases o a otras instancias formativas, como el cumplimiento de actividades de aprendizaje que se establezcan al iniciar el desarrollo de la unidad curricular correspondiente. Hasta un 30 % de la carga horaria total, podrá destinarse a la realización de actividades no presenciales de aprendizaje autodirigido o autónomo, que será contabilizado dentro del porcentaje de asistencia exigido (Cfr. Anexo 1, Cap. Único, III.1, Res. 32-CFE-07).
- b. *Evaluaciones de proceso*: incluye todas las actividades individuales y/o grupales cuya realización y aprobación constituyan uno de los requisitos para lograr la regularidad y, si fuera el caso, la acreditación directa de la unidad curricular. La cantidad y tipo de estas evaluaciones constará en las planificaciones de cada unidad curricular y deberá ser conocida por los/as estudiantes.

41. La escala de calificación que se utilizará en los procesos de evaluación de los aprendizajes es numérica, e irá desde 0 (cero) como puntaje mínimo, a 10 (diez) como puntaje máximo. Se considerará "aprobada" la evaluación que haya obtenido un puntaje de 4 (cuatro) o más y "desaprobada" la que haya obtenido un puntaje menor a 4 (cuatro). La Dirección de Educación Superior deberá generar un debate y consenso para definir la correspondencia entre las notas numéricas y su traducción a una escala porcentual.

42. La regularidad en el cursado de todas las unidades curriculares de los diseños correspondientes se obtendrá con el cumplimiento de la asistencia exigida y la aprobación de las evaluaciones de proceso. En los RAI se podrá establecer como exigencia máxima para obtener la regularidad una asistencia del 60 %. Para la aprobación de cada una de las evaluaciones de proceso se establece como exigencia a los fines de obtener la regularidad una calificación no menor a 4 (cuatro).

43. La regularidad del cursado de cada unidad curricular tendrá una duración de 2 (dos) años académicos o 7 (siete) turnos ordinarios de examen.

///...





23 ENE 2019

26

RESOLUCIÓN Nº 0008

EX-2018-03760599-GDEMZA-MESA#DGE
...///

ANEXO

44. En todas las unidades curriculares deberán asegurarse instancias recuperatorias tanto de la asistencia como de las evaluaciones de proceso, de manera que se acredite el logro de los aprendizajes esperables durante el cursado regular de las unidades curriculares.

C. Sobre la acreditación

45. La acreditación es el acto académico-administrativo a través del cual se reconoce la apropiación por los/as estudiantes de saberes y capacidades en el desarrollo de una unidad curricular.

46. La acreditación de las unidades curriculares, que deberá quedar debidamente documentada en la institución, se podrá producir por:

- a. el cumplimiento de las obligaciones académicas para lograr la acreditación directa, cuando así correspondiera;
- c. la aprobación del examen final correspondiente, con una calificación no menor a 4 (cuatro);
- d. el otorgamiento de equivalencias;
- e. el reconocimiento de créditos.

47. Cuando los Diseños Curriculares determinen la posibilidad de la acreditación directa de una Unidad Curricular, se podrá establecer como exigencia máxima un porcentaje de asistencia del 75 %. Para la aprobación de cada una de las evaluaciones de proceso, a los fines de la acreditación directa, se establece como exigencia una calificación no menor a 7 (siete). Cumplidos estos requisitos del cursado, se dará por acreditada la Unidad Curricular correspondiente.

D. Sobre el examen final

48. El examen final de los/as estudiantes regulares de una oferta formativa podrá ser:

- a. *En carácter de examen regular:* en caso de haber cumplido con las condiciones de regularidad de la unidad curricular y podrá ser escrito u oral.
- b. *En carácter de examen libre:* en el caso de no cumplir con las condiciones de regularidad de la unidad curricular y deberá ser escrito y oral.

49. Los órganos colegiados de los Institutos deberán aprobar las propuestas de unidades curriculares cuyo examen final pueda realizarse en carácter de libre, excluyendo en todos los casos el campo de las prácticas docentes / Prácticas Profesionalizantes y las Unidades Curriculares cuyos formatos impliquen prácticas de taller, laboratorio o trabajo de campo.

50. Un examen final podrá ser rendido y desaprobado hasta tres veces. Agotadas estas posibilidades el/la estudiante deberá recurrar la unidad curricular. En los RAI se deberá definir la cantidad de veces que podrá darse curso al pedido de recurso.

51. Los Institutos de Educación Superior deberán asegurar los turnos de examen final en los períodos que se establezcan en el calendario académico, conformando las mesas examinadoras con un tribunal integrado por el/la do-

///...





23 ENE 2019

27

RESOLUCIÓN N° 0008

EX-2018-03760599-GDEMZA-MESA#DGE
...///

ANEXO



cente a cargo de la unidad curricular como presidente y dos docentes como vocales.

E. Sobre las equivalencias

52. Las equivalencias, como modo de acreditación de saberes y capacidades, reconocen los aprendizajes de Nivel Superior ya realizados por los/as estudiantes como equiparables a los propuestos en la Unidad Curricular por la que se solicita acreditación por equivalencia.

53. Los/as estudiantes que hayan egresado o realizado estudios en instituciones de Educación Superior, podrán solicitar el reconocimiento de sus estudios, como equivalentes a las Unidades Curriculares que consideren equiparables en sus objetivos y contenidos.

54. Corresponde a los Institutos de Educación Superior, conforme a lo que establezcan en sus RAI y mediante los procedimientos que definan:

- a. evaluar la correspondencia entre los estudios realizados por el/la estudiante y las Unidades Curriculares por las que se solicitan reconocimiento de equivalencia;
- c. cuando los objetivos y contenidos ponderados se correspondan con los estudios realizados en un 70 % o más, se otorgará la equivalencia total, siempre y cuando la acreditación no supere los 5 (cinco) años al pedido de la equivalencia para los casos de estudios incompletos;
- d. corresponde al Consejo Directivo expedirse sobre la/s equivalencia/s a través de una norma y comunicar al/ la interesado/a el resultado de su pedido.

F. Sobre el reconocimiento de créditos

55. La jurisdicción podrá definir, a través de normativa específica, modos de acreditación de conocimientos y capacidades por medio de un sistema de créditos, a fin de:

- a. facilitar la acreditación directa de ciertas Unidades Curriculares, cuando el/la estudiante posea previamente los saberes requeridos por las mismas;
- b. facilitar el cursado y aprobación de Unidades Curriculares en otras instituciones reconocidas y su posterior acreditación dentro de su Diseño Curricular, promoviendo el enriquecimiento de la experiencia de formación de los/as estudiantes, ampliando su socialización académica y su capacidad de interacción en distintos ámbitos institucionales;
- c. desarrollar en sus prácticas formativas actividades menos escolarizadas, pero de necesario cumplimiento, ampliando las oportunidades culturales de los/as estudiantes, compensando las desigualdades ligadas a la herencia cultural y fortaleciendo la progresiva autonomía de los/as estudiantes en el marco de un proceso de formación profesional, a través de otro tipo de actividades formativas acreditables, tales como: conferencias y coloquios; seminarios de intercambio y debate de expe-

///...



23 ENE 2019

28

RESOLUCIÓN Nº 0008

EX-2018-03760599-GDEMZA-MESA#DGE
...///

ANEXO

riencias; ciclos de arte; congresos, jornadas y talleres; participación en competencias deportivas/académicas; actividades de estudio independiente, entre otras.

G. Sobre el régimen de promoción.

56. El régimen de promoción busca resguardar los principios de fluidez, asequibilidad y flexibilidad de las trayectorias académicas que sustentan al presente Régimen Académico Marco, así como la calidad de los procesos formativos que se requieren impulsar.

57. La adopción del sistema de correlatividades como régimen de promoción implica que un/a estudiante:

- a. para cursar una Unidad Curricular, deberá tener regularizada la correlativa anterior;
- b. para acreditar de manera directa o rendir el examen final de una Unidad Curricular, deberá tener acreditada la correlativa anterior.

58. El régimen de promoción en las propuestas formativas de Educación Superior, se establecerá en cada Diseño Curricular por un sistema de correlatividades con exigencias mínimas. Este sistema de correlatividades mínimas deberá completarse por los órganos colegiados atendiendo a los siguientes criterios:

- a. el equilibrio de los campos de formación en cada año académico, integrando saberes, particularmente, en el campo de la práctica docente / Práctica Profesionalizante (criterio sincrónico de integración curricular);
- c. el proceso de construcción de conocimiento y de desarrollo de competencias o capacidades profesionales, secuenciados temporalmente conforme a criterios de prioridad epistemológica, que configuren trayectorias curriculares diferenciables (criterio diacrónico de desarrollo de competencias o capacidades profesionales).

59. El Consejo Directivo u órgano equivalente, con el asesoramiento del Consejo Académico, resolverá las excepciones a los sistemas de correlatividades en los siguientes casos:

- a. cuando a el/la estudiante le falte para terminar su carrera, un número de Unidades Curriculares igual o menor al de las del último año del respectivo Diseño Curricular;
- b. cuando el/la estudiante deba cursar por segunda vez una Unidad Curricular, en razón de no haberla acreditado dentro de los años académicos o turnos de exámenes establecidos;
- c. cuando se produzca un cambio de Diseños Curriculares;
- d. por cierre de una oferta formativa;
- e. otras situaciones no previstas en este régimen u otras normas específicas.

6. Espacios Curriculares acreditables por formación previa

///...





23 ENE 2019

29

RESOLUCIÓN Nº 0008

EX-2018-03760599-GDEMZA-MESA#DGE
...///

ANEXO

No se han considerado acreditaciones por formación previa a excepción de las equivalencias, las cuales serán evaluadas según procedimiento de las normativas vigentes.



7. Espacios Curriculares de acreditación directa

- Diseño en Comunicación Visual I
- Técnicas de Representación I
- Herramientas Digitales I
- Tipografía
- ESPACIO DE DESARROLLO INSTITUCIONAL
- Diseño en Comunicación Visual II
- Técnicas de Representación II
- Producción WEB I
- Producción WEB II
- Introducción al modelo 3D
- Fotografía Publicitaria
- Tipografía II
- Diseño en Comunicación Audiovisual
- Animación Computada
- Edición de Sonido

8. Régimen de Correlatividades:

PARA CURSAR		DEBE TENER REGULARIZADA	PARA RENDIR DEBE TENER ACREDITADA
1	Diseño en Comunicación Visual I		
2	Herramientas Digitales para el Diseño I		
3	Técnicas de Representación I		
4	Historia del Arte y del Diseño I		
5	Inglés		
6	Inglés Técnico	Inglés	Inglés
7	Tipografía I		
8	Problemática Sociocultural y el Contexto		
9	Prácticas de lectura, escritura y oralidad		
10	ESPACIO INSTITUCIONAL OPTATIVO		
11	Percepción Visual		
12	Práctica Profesionalizante I		
13	Diseño en Comunicación Visual II	Diseño en Comunicación Visual I Percepción Visual	Diseño en Comunicación Visual I Percepción Visual

///...



GOBIERNO DE MENDOZA
Dirección General de Escuelas

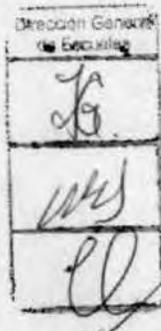
30

23 ENE 2019

RESOLUCIÓN N° 0008

EX-2018-03760599-GDEMZA-MESA#DGE
...///

ANEXO



14	Técnicas de representación II	Técnicas de representación I	Técnicas de representación I
15	Tipografía II	Tipografía I	
16	Producción WEB I		
17	Producción web II	Producción WEB I	Producción WEB I
18	Fotografía Publicitaria		
19	Historia del Arte y del Diseño II	Historia del Arte y del Diseño I	Historia del Arte y del Diseño I
20	Semiología		
21	Tecnología gráfica I		
22	Guión	Prácticas de lectura, escritura y oralidad	Prácticas de lectura, escritura y oralidad
23	Introducción al modelado 3D		
24	Práctica Profesionalizante II	Práctica Profesionalizante I	Práctica Profesionalizante I
25	Diseño en Comunicación Audiovisual	Diseño en Comunicación Visual II Guión	Diseño en Comunicación Visual II Guión
26	Animación computada	Herramientas digitales para el Diseño I Introducción al modelado 3D	Herramientas digitales para el Diseño I Introducción al modelado 3D
27	Edición de sonido		
28	Comunicación, medios y nuevas tecnologías	Prácticas de lectura, escritura y oralidad	Prácticas de lectura, escritura y oralidad
29	Mercadotecnia para PYMES		
30	Gestión de microemprendimientos		
31	Ética Profesional		
32	Formulación y evaluación de proyectos		
33	Proyecto Integrado	Práctica Profesionalizante II Diseño en Comunicación Visual I – II Herramientas digitales I Tipografía I	Práctica Profesionalizante II
34	Práctica Profesionalizante III	Práctica Profesionalizante II	Práctica Profesionalizante II

VI. RÉGIMEN DE ASISTENCIA

Según lo dispone el Reglamento Académico Marco Resolución N° 258-DGE-2012, el régimen será el siguiente:

- En caso de acreditación por examen final el alumno deberá cumplir al menos con el 60% de la asistencia total del Espacio Curricular.
- En caso de acreditación directa en los formatos Taller y Laboratorio la asistencia a cumplir será del 75%

///...



23 ENE 2019

31

RESOLUCIÓN Nº 0008

EX-2018-03760599-GDEMZA-MESA#DGE
...///

ANEXO

VII. IMPLEMENTACION DE LA CARRERA

1. Recursos

1.1- Humanos

Perfiles docentes necesarios para cubrir los Espacios Curriculares:



ESPACIO CURRICULAR	PERFIL PROFESIONAL
Diseño en Comunicación Visual I, II	Diseñador Gráfico. Comunicador visual. Diseñador Multimedial. Lic. en Diseño. Diseño en Comunicación Visual. Diseñador Industrial y/o con Pos-titulación que acredite especialización en la unidad curricular.
Herramientas digitales para el Diseño I	Diseñador Gráfico. Comunicador Visual. Diseñador Multimedial. Lic. en Diseño. Diseño en Comunicación Visual. Diseñador industrial y/o con Pos-titulación que acredite especialización en la unidad curricular.
Técnicas de Representación I, II	Lic. en Artes Plásticas. Prof. en Artes Visuales y/o con Pos-titulación que acredite especialización en la unidad curricular.
Historia del Arte y del Diseño I, II	Diseñador Gráfico. Comunicador Visual. Diseñador Multimedial. Lic. en Diseño. Diseño en Comunicación Visual. Diseñador Industrial. Prof. en Historia y/o con Postitulación que acredite especialización en la unidad curricular.
Inglés técnico I, II	Prof. de Inglés. y/o con Pos-titulación que acredite especialización en la unidad curricular.
Tipografía I, II	Diseñador Gráfico. Comunicador Visual. Diseñador Multimedial. Lic. en Diseño. Diseño en Comunicación Visual. Diseñador Industrial y/o con Pos-titulación que acredite especialización en la unidad curricular.
Problemática Sociocultural y el Contexto	Lic. en Comunicación Social. Lic. Sociología. Antropólogo. Prof. de Historia y/o con Pos-titulación que acredite especialización en la unidad curricular.
Prácticas de lectura, escritura y oralidad	Prof. de Lengua. Lic. en Comunicación Social. y/o con Pos-titulación que acredite especialización en la unidad curricular.
ESPACIO INSTITUCIONAL OPTATIVO	Con Pos-titulación que acredite especialización en la unidad curricular.
Percepción Visual	Diseñador Gráfico. Comunicador Visual. Diseñador Multimedial. Lic. en Diseño. Diseño en Comunicación Visual. Diseñador Industrial. Psicólogo.
Práctica Profesionalizante I, II, III	Diseñador Gráfico. Comunicador Visual. Diseñador Multimedial. Lic. en Diseño. Diseño en Comunicación Visual. Diseñador Industrial. Lic. en Administración.
Producción WEB I, II	Diseñador Gráfico. Comunicador Visual. Diseñador Multimedial. Lic. en Diseño. Diseño en Comunicación Visual. Diseñador Industrial. Analista de Sistemas. Programador.
Fotografía Publicitaria	Técnico Superior en Fotografía Creativa. Fotógrafo. Técnico Superior en Cine y Video.

///...



23 ENE 2019

RESOLUCIÓN Nº 0008

EX-2018-03760599-GDEMZA-MESA#DGE

...///

ANEXO



Semiología	Diseñador Gráfico. Comunicador Visual. Diseñador Industrial. Arquitecto. Lic. en Sociología. Lic. en Comunicación Social.
Tecnología gráfica I	Técnico Superior en Tecnología Gráfica. Diseñador Gráfico. Comunicador Visual. Diseñador Multimedial. Lic. en Diseño. Diseño en Comunicación Visual. Diseñador Industrial. Ingeniero.
Guión	Técnico Superior en Cine y Video. Lic. en Comunicación social.
Introducción al modelado 3D	Diseñador Industrial. Arquitecto. Técnico Superior en Cine y Video.
Práctica Profesionalizante II	Diseñador Gráfico. Diseñador Multimedial. Lic. en Diseño. Diseño en Comunicación Visual. Diseñador Industrial.
Diseño en Comunicación Audiovisual	Diseñador Multimedial. Técnico Superior en Cine y Video.
Animación computada	Diseñador Industrial. Diseñador Multimedial.
Edición de sonido	Prof. de Música. Ingeniero en Acústica
Comunicación, medios y nuevas tecnologías	Community Manager. Lic. en Comunicación Social.
Mercadotecnia para PyMEs	Profesional Universitario de las Ciencias Económicas. Lic. en Marketing.
Gestión de microemprendimientos	Profesional Universitario de las Ciencias Económicas. Lic. en Marketing.
Ética Profesional	Lic. en Sociología. Lic. en Filosofía. Lic. en Comunicación. Abogado, otro profesional o técnico con formación específica.
Formulación y evaluación de proyectos	Profesional Universitario de las Ciencias Económicas. Lic. en Marketing.
Proyecto Integrado	Diseñador Gráfico. Comunicador Visual. Diseñador Multimedial. Lic. en Diseño. Diseño en Comunicación Visual. Diseñador Industrial. Analista de Sistemas. Programador.
Práctica Profesionalizante III	Diseñador Gráfico. Comunicador Visual. Diseñador Multimedial. Lic. en Diseño. Diseño en Comunicación Visual. Diseñador Industrial.

1.2- Entorno formativo en el lugar donde se dictará la propuesta

- Infraestructura e instalaciones adecuadas, según cantidad de alumnos, adecuado al desarrollo de las actividades formativas, accesibles a todos los integrantes de la institución.
- Infraestructura e instalaciones de acuerdo a las normas de seguridad e higiene y proveer un entorno apropiado para las diversas actividades que se desarrollan en la institución.
- Planta física acorde a las características de los espacios curriculares previstos, el número de estudiantes, las metodologías didácticas empleadas y las actividades de talleres, maquinarias e investigación

///...



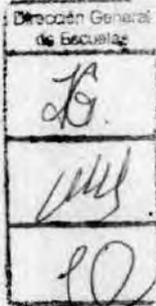
23 ENE 2019

33

RESOLUCIÓN Nº 0008

EX-2018-03760599-GDEMZA-MESA#DGE
...///

ANEXO



- Talleres, con mobiliario insumos y equipamiento suficientes, apropiados y actualizados, destinados a las prácticas de los alumnos y que fomenten un proceso de enseñanza y aprendizaje real y significativo.
- Biblioteca con libros, revistas científicas y otros materiales necesarios para el cumplimiento de las actividades formativas, actualizados, acordes con las necesidades del perfil profesional del Técnico en Indumentaria y Textil y el plan de estudios. Centro de información y Documentación integrado a redes de biblioteca virtuales.
- Acceso oportuno a docentes y estudiantes a las instalaciones, talleres y biblioteca, considerando la disponibilidad de recursos institucionales, el horario de atención y los servicios prestados.
- Laboratorios de informática equipados adecuadamente (equipos, suministros y programas computacionales, material de apoyo) e instalaciones de la red comunicacional, para el desarrollo de las actividades docentes, coma así también la de los estudiantes.
- Laboratorios de informática con personal capacitado de apoyo, facilitar el uso de las TIC, contar con un programa de mantenimiento preventivo y correctivo y planear su adecuación a los cambios tecnológicos.
- Equipos y material de apoyo audiovisual, en cantidad y calidad acorde con las necesidades metodológicas pedagógico-didácticas.
- Equipamiento de las instituciones formadoras que contarán con talleres con máquinas específicas del sector y convenios con empresas que permitan desarrollar las Prácticas Profesionalizantes y las prácticas laborales de los estudiantes.

2. Curso de ingreso:

Propuestas desarrolladas por Departamento de Ingreso de la Institución que comprenden varios talleres para el desarrollo de habilidades y competencias en la formación general, reflexión sobre el lenguaje, uso de tic, campo disciplinar por un período de un mes antes del inicio de clases habituales y como instancia de nivelación y articulación con unidades curriculares de primer año.

3. Convenios para la realización de Prácticas Profesionalizantes

Se dejan previstas articulaciones de convenios con los siguientes organismos:

- Dependerá de cada institución, en función de los empresas y avales.

4. Autoevaluación de la carrera

Este informe será presentado a la Coordinación General de Educación Superior en el mes de mayo siguiente a la finalización del ciclo lectivo y considerando todos los puntos expuestos a continuación.

///...



23 ENE 2019

34

RESOLUCIÓN Nº

0008

EX-2018-03760599-GDEMZA-MESA#DGE

...///

ANEXO

Los Institutos de Formación Técnica podrán seleccionar la metodología e instrumentos de evaluación que estimen más convenientes para la elaboración del Informe.

4.1. En cuanto al ingreso a la carrera

- Cantidad de alumnos inscriptos.
- Resultados cuantitativos y cualitativos del período de ambientación y nivelación para ingresantes: cantidad de aprobados y desaprobados, aprendizajes destacables y aprendizajes que deberán fortalecerse en el primer año de cursado, acciones institucionales realizadas para el seguimiento y acompañamiento de las trayectorias de los alumnos ingresantes.

4.2. En cuanto a la población de estudiantes

- Cantidad de alumnos que efectivamente empezaron el cursado.
- Cantidad de alumnos que regularizaron cada Espacio Curricular.
- Cantidad de alumnos que cumplieron el régimen de correlatividades y promocionaron a 2do. año (al finalizar mesas de febrero-marzo).
- Acciones institucionales de acompañamiento a las Trayectorias Formativas de los estudiantes.

4.3. En cuanto al desarrollo curricular:

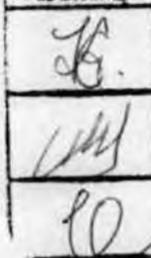
- Pertinencia y relevancia de los saberes de las unidades de contenido de los distintos módulos, en relación con el perfil del egresado.
- Relación entre el formato curricular de cada unidad de contenido y la metodología de enseñanza y experiencias de aprendizajes de los alumnos (requiere de una triangulación).
- Inclusión de los distintos campos de formación dentro de cada Módulo.
- Fortalezas y dificultades surgidas en el cursado o desarrollo de las Prácticas Profesionalizantes.
- Cantidad de reuniones de docentes, temáticas y acuerdos establecidos. Nivel de compromiso y cumplimiento de dichos acuerdos.
- Prácticas de evaluación de los Módulos tanto de proceso como de resultado.
- Otros aspectos que la Institución considere conveniente desarrollar.

4.4. Recursos Humanos:

- Cantidad total de docentes de la carrera.
- Cantidad y titulación de docentes de primer año (ver la pertinencia entre la titulación y el Espacio Curricular que dicta).
- Cantidad de docentes con formación pedagógica (cursos, títulos de grado y posgrado, etc.).

///...

Dirección General
de Escuelas





GOBIERNO DE MENDOZA
Dirección General de Escuelas

23 ENE 2019

35

RESOLUCIÓN N° 0008

EX-2018-03760599-GDEMZA-MESA#DGE

...///

ANEXO

- Acciones institucionales para favorecer la formación pedagógica de los docentes y resultados obtenidos.

4.5. Articulación

Las articulaciones dependerán de cada institución en función de convenios y avales.

- 4.6.** Propuestas de mejora para incorporar implementación de la carrera.

- 4.7.** Acciones de extensión y de investigación, responsables, participantes, ámbitos y resultados obtenidos.

- 4.8.** Mecanismos de socialización de los resultados de la autoevaluación de la carrera hacia el interior de la Institución.




JAIME CORREAS
DIRECTOR GENERAL DE ESCUELAS
DIRECCION GENERAL DE ESCUELAS
GOBIERNO DE MENDOZA