

ANEXO, EX-2026-01846879- -GDEMZA-MESA#DGE,

I. ESPECIFICACIÓN DE LA CARRERA

- a. NOMBRE DE LA CARRERA: Tecnicatura Superior en Diseño Multimedial
- b. TÍTULO QUE OTORGA: Técnico Superior en Diseño Multimedial.
- c. CARGA HORARIA: 1670 horas reloj.
- d. DURACIÓN: 3 años.
 - 401 horas presenciales (24%)
 - 1269 horas no presenciales (76%)
- e. MODALIDAD: a distancia

II. DISEÑO DE LA PROPUESTA CURRICULAR:

Fundamentación de la propuesta pedagógica

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

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 disciplinares 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 conjugan 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.

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 especialidad (Secundaria de Arte con Especialidad en Artes Audiovisuales: "Bachiller en Artes Audiovisuales con Especialidad 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.

Objetivos generales de la propuesta

Formar profesionales capaces de desarrollar proyectos de comunicación visual con impacto social, que respondan a las necesidades culturales, tecnológicas y económicas del contexto regional.

- Capacitar en la ejecución de procesos de preproducción, producción y posproducción de recursos fotográficos, audiovisuales y de animación, tanto de manera autónoma como en equipos interdisciplinarios.
- Construir un campo de formación técnica que, a través de propuestas presenciales (locales) y a distancia, favorezca el acceso al conocimiento, la continuidad de trayectorias educativas, la inclusión y la formación de calidad.
- Favorecer la comprensión y producción de experiencias interactivas multimediales, considerando criterios de usabilidad, accesibilidad y diseño responsivo.
- Impulsar la capacidad para proyectar, coordinar y dirigir procesos de diseño gráfico y multimedial orientados a los servicios y actividades de las industrias culturales y creativas, asegurando la pertinencia de los productos en relación con las necesidades y habilidades de los usuarios.
- Fomentar la innovación tecnológica en los desafíos vinculados al campo

profesional del diseño multimedial.

III. PERFIL Y COMPETENCIAS DEL EGRESADO

La Tecnicatura Superior en Diseño Multimedial, en su modalidad a distancia, propone la formación de profesionales con un perfil técnico definido, orientado al desarrollo de competencias para intervenir en el campo del diseño, la comunicación digital y la producción de contenidos multimediales. Según la Res. CFCyE N.º 261/06, este perfil profesional se expresa en un conjunto verificable y sistemático de funciones, actividades y habilidades desempeñables en el mundo del trabajo, constituyéndose en un código de comunicación entre el sistema educativo y los sectores productivos.

El técnico superior egresado será capaz de planificar, diseñar, producir y gestionar contenidos visuales y audiovisuales en distintos formatos, plataformas y soportes digitales. Entre sus funciones principales se encuentran: la elaboración de piezas comunicacionales multimediales; la edición y postproducción de materiales digitales; la creación de propuestas interactivas en entornos virtuales; y la participación en equipos interdisciplinarios que integren saberes del diseño, la comunicación institucional, la publicidad y el marketing. Estas actividades se desarrollan en relación con el contexto sociotécnico actual, donde las narrativas digitales y los lenguajes multimediales resultan centrales.

Este profesional podrá desempeñarse en empresas privadas, instituciones públicas, medios de comunicación, organizaciones sociales o a través de emprendimientos propios. Será competente para abordar proyectos de comunicación visual integral, gestionar su producción digital y responder a las demandas del mercado laboral local y global, gracias al desarrollo de habilidades específicas durante su formación.

La modalidad a distancia se consolida no sólo como una alternativa de acceso con criterios de equidad territorial, sino también como una estrategia formativa coherente con el objeto de estudio y campo profesional. Las herramientas digitales utilizadas en la cursada son, a la vez, contenidos de aprendizaje y condiciones del ejercicio laboral futuro. La propuesta integra decisiones pedagógicas que articulan el enfoque por competencias con metodologías activas y colaborativas, en donde el estudiante investiga, produce y comparte en comunidad, construyendo saberes situados.

Este diseño curricular responde a los lineamientos de la Ley de Educación Nacional N.º 26.206, la Res. CFE N.º 346/18 y la normativa de Educación Técnico Profesional, promoviendo una formación de calidad, pertinente y ajustada a los desafíos de las transformaciones comunicacionales y tecnológicas contemporáneas.

Competencia 1.

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

Actividades	Criterios de realización
<i>Analizar e interpretar estilos de diseño.</i>	<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.
<i>Identificar posibilidades y limitaciones de la producción digital.</i>	<ul style="list-style-type: none">- Se consideran canales. Se escogen formatos.- Se definen alcances interactivos.
<i>Manejar el tiempo perceptual y conceptos de Diseño Multimedial.</i>	<ul style="list-style-type: none">- Se analizan los códigos cromáticos, morfológicos y tipológicos del mensaje o pieza multimedia.- 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.

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
<i>Interpretar la solicitud del cliente.</i>	<ul style="list-style-type: none">- Se releva la necesidad del cliente.- Se organiza la información.- Se estudia la condicionante económica del cliente.- Se proponen soluciones que respondan a distintas variables.
<i>Analizar el contexto social.</i>	<ul style="list-style-type: none">- Se determinan variables sociales.- Se vinculan con el pedido del cliente.

Actividades	Criterios de realización
	<ul style="list-style-type: none"> - Se identifica información relevante. - Se analiza el público objetivo. - Se definen variables.
<i>Analizar el contexto de mercado.</i>	<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.
<i>Analizar el canal digital.</i>	<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.
<i>Determinar plan estratégico comunicacional.</i>	<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.
<i>Determinar tiempo e insumos a utilizar.</i>	<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.
<i>Elaborar presupuesto.</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Se realizan cálculos de costos. - Se analizan variables de gastos y oportunidades.
<i>Aplicar metodología proyectual.</i>	<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.
<i>Procesar información.</i>	<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.

Actividades	Criterios de realización
<i>Seleccionar alternativas de diseños que respondan a la necesidad.</i>	<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 y creativas, con intervención del cliente.
<i>Realizar propuesta de diseño en maquetas o pantallas digitales.</i>	<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.
<i>Elaborar la ficha técnica.</i>	<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
<i>Interpretar documentación técnica.</i>	<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.
<i>Coordinar la seguridad en el lugar de trabajo.</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Se prevén acciones de evacuación y contingencia de cada sector. - Se determina la capacidad productiva individual o del grupo de trabajo.
<i>Planificar las actividades de producción de las piezas gráficas.</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Se analizan los recursos humanos, insumos, avisos y materiales necesarios para coordinar. - Se optimiza la productividad y cumplimiento en tiempo y forma de los proyectos, respetando la legislación laboral vigente.

Actividades	Criterios de realización
<i>Seleccionar canales digitales para la implementación de las piezas gráficas digitales.</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Se eligen canales digitales adecuados.</i> - <i>Se escogen formatos digitales.</i> - <i>Se definen alcances interactivos.</i>
<i>Utilizar herramientas digitales (hardware y software).</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Se seleccionan equipos informáticos adecuados (hardware).</i> - <i>Se escogen herramientas digitales óptimas.</i> - <i>Se planifican métodos de prueba.</i> - <i>Se coordinan y ajustan a las necesidades técnicas del medio digital seleccionado.</i> - <i>Se consideran las nuevas tecnologías.</i>
<i>Gestionar RRHH que intervienen en la realización e implementación de las piezas gráficas digitales.</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Se planifica la distribución del personal a fin de lograr la optimización de los recursos.</i> - <i>Se resguardan las responsabilidades sociales de la empresa.</i>
<i>Organizar la producción.</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Se elabora el cronograma de producción teniendo en cuenta las realidades técnicas y tecnológicas.</i> - <i>Se consideran tiempos de realización y entrega.</i>

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
<i>Controlar los procesos productivos, su desarrollo y aplicación.</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Se observa el producto semielaborado y se verifica su funcionamiento.</i> - <i>Se realizan controles de calidad final del producto terminado.</i> - <i>Se aplican técnicas de muestreo y control de efectividad de la pieza realizada.</i> - <i>Se actúa sobre el proceso a fin de corregir posibles desviaciones o fallas.</i> - <i>Se desarrolla cada tarea dentro de los</i>

Actividades	Criterios de realización
	<i>diferentes puestos de trabajo.</i>
<i>Realizar los informes correspondientes de los controles realizados.</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Se elaboran informes aplicando terminologías específicas y codificación de valores obtenidos en instrumentos útiles para la toma de decisiones.</i>
<i>Realizar análisis e interconsultas con superiores o profesionales específicos de cada área.</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Se interviene en las diferentes áreas de producción en donde se pueden producir inconvenientes.</i> - <i>Se identifican los posibles defectos o desvíos en cada sector.</i> - <i>Se comunican problemas detectados.</i>

Competencia 5.

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

Actividades	Criterios de realización
<i>Identificar el microemprendimiento.</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Se identifican las necesidades de diseño latentes en la sociedad.</i> - <i>Se analizan las alternativas de desarrollo de emprendimientos como respuesta a esas necesidades.</i> - <i>Se selecciona el emprendimiento a desarrollar.</i> - <i>Se establecen objetivos y un plan de trabajo para su alcance.</i>
<i>Gestionar el microemprendimiento.</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Se planifica, organiza, dirige y controla las actividades y los recursos del microemprendimiento para alcanzar los objetivos propuestos.</i> - <i>Se analizan costos y márgenes de rentabilidad.</i> - <i>Se elaboran presupuestos.</i>
<i>Prestar servicios de asistencia técnica y asesoramiento a terceros.</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>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.</i> - <i>Se presta servicio de asesoramiento de</i>

Actividades	Criterios de realización
	<i>producción, diseño e implementación.</i>
<i>Gestionar productos relacionados a su actividad.</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Se implementan técnicas de gestión de productos y servicios relacionados a la actividad.</i> - <i>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.</i>
<i>Participar en grupos de investigación.</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Se colabora en grupos interdisciplinarios.</i> - <i>Se realizan las acciones siguiendo pautas técnicas, de planificación, programación, control y ejecución.</i>
<i>Participar en grupos de desarrollo regional.</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Se participa en acciones conjuntas con otros organismos regionales, nacionales o internacionales.</i> - <i>Se desarrollan tareas de asesoramiento y participación en actividades vinculadas a su área.</i>

IV. DISEÑO CURRICULAR

1. Estructura Curricular

	Curricular	Despliegue (Temporal)	Campo de Formación	Carga Horaria total en h Reloj y porcentaje de horas presenciales y no presenciales		
				Totales	%P	%NP
1°	1. Inglés	1° Cuat.	Formación General	30	20	80
	2. Tipografía I		Formación de Fundamento	40	30	70
	3. Problemática Sociocultural y el Contexto		Formación General	30	27	73
	4. Prácticas de Lectura, Escritura y Oralidad		Formación General	30	20	80
	5. Inglés Técnico	2° Cuat.	Formación de Fundamento	30	20	80
	6. Espacio Institucional Optativo		Formación de Fundamento	30	30	70
	7. Percepción Visual I		Formación de Fundamento	40	23	77
	8. Práctica Profesionalizante I		Práctica Profesionalizante	30	30	70
	9. Diseño en Comunicación Visual I	Anual	Formación Específica	120	25	75
	10. Técnicas de Representación I		Formación de Fundamento	80	25	75

	11. Herramientas Digitales I		Formación Específica	80	25	75
	12. Historia del Arte y del Diseño I		Formación de Fundamento	60	20	80
2°	13. Diseño en Comunicación Visual II	1° Cuat.	Formación Específica	60	25	75
	14. Producción Web I		Formación Específica	40	25	75
	15. Semiología		Formación de Fundamento	30	20	80
	16. Tecnología Gráfica I		Formación Específica	30	25	75
	17. Introducción al Modelado 3D	2° Cuat.	Formación Específica	30	30	70
	18. Producción Web II		Formación Específica	40	25	75
	19. Tipografía II		Formación de Fundamento	20	30	70
	20. Guión		Formación Específica	40	20	80
	21. Técnicas de Representación II	Anual	Formación de Fundamento	80	25	75
	22. Fotografía Publicitaria		Formación Específica	60	25	75
	23. Historia del Arte y del Diseño II		Formación de Fundamento	60	20	80
	24. Práctica Profesionalizante II		Práctica Profesionalizante	60	30	70
3°	25. Comunicación, Medios y Nuevas Tecnologías	1° Cuat.	Formación Específica	30	18	82
	26. Mercadotecnia para PYMES		Formación de Fundamento	30	20	80
	27. Gestión de Microemprendimientos		Formación de Fundamento	30	20	80
	28. Ética Profesional	2° Cuat.	Formación General	30	22	78
	29. Formulación y Evaluación de Proyectos		Formación Específica	30	20	80
	30. Proyecto Integrado		Formación Específica	30	20	80
	31. Diseño en Comunicación Audiovisual	Anual	Formación Específica	100	25	75
	32. Animación Computada		Formación Específica	100	33	67
	33. Edición de Sonido		Formación Específica	60	27	73
	34. Práctica Profesionalizante III		Práctica Profesionalizante	80	30	70
TOTAL				1670	24	76

Año	Carga Horaria por año	Carga horaria reloj por año y por campo de			
		C.F.G	C.F.F	C.F.E	C.F.P.P
1° AÑO	600	90	280	200	30
2° AÑO	550	0	190	300	60
3° AÑO	520	30	60	350	80
TOTAL	1670	120	530	850	170
Porcentajes de cargas horarias por campo de formación		7,19	31,74	50,90	10,18

2. Régimen de correlatividades

La grilla de correlatividades de la carrera evidencia una organización pedagógica basada en la progresiva complejización de saberes y competencias, articulada en torno a cuatro ejes formativos principales. Estos ejes no solo agrupan materias con afinidad temática o disciplinar, sino que también estructuran trayectos graduales y secuenciales que acompañan el desarrollo profesional del estudiante desde la formación básica hasta la integración final de saberes en proyectos y prácticas profesionalizantes.

1. Eje de Formación en Diseño y Comunicación Visual

Este eje constituye la columna vertebral de la carrera. Abarca asignaturas que construyen los fundamentos del pensamiento proyectual, la comunicación visual y la resolución creativa de problemas. El recorrido comienza con Diseño en Comunicación Visual I, materia sin correlativas, accesible desde el primer cuatrimestre, y se amplía en Diseño en Comunicación Visual II, que requiere como base los aprendizajes de la primera etapa junto a contenidos como Percepción Visual. La secuencia culmina en Proyecto Integrado, instancia que sintetiza los saberes adquiridos y demanda haber aprobado una serie de materias clave, incluyendo Diseño I y II, Tipografía I y Herramientas Digitales I, además de acreditar la última práctica profesional. Esta progresión refleja una lógica de creciente complejización conceptual y técnica, con foco en el desarrollo de proyectos integrales.

2. Eje Técnico-Expresivo y Digital

Este eje agrupa materias orientadas al dominio de herramientas tecnológicas, lenguajes digitales y producción multimedial, desde el diseño gráfico hasta la animación y el modelado 3D. El recorrido inicia con Herramientas Digitales para el Diseño I, materia introductoria sin correlativas, que sienta las bases para el uso de software específico. A medida que avanza la carrera, se incorporan materias como Animación Computada y Diseño en Comunicación Audiovisual, que requieren conocimientos previos en herramientas digitales y modelado. El agrupamiento de estas materias responde a una lógica de adquisición gradual de destrezas técnicas y expresivas, necesarias para abordar proyectos multimediales complejos en diversos formatos y soportes.

3. Eje de Comprensión Sociocultural, Lingüística y Teórica

Este eje está conformado por materias que brindan marcos teóricos, históricos, sociales y comunicacionales, fundamentales para comprender el contexto en el que se inscribe la práctica del diseño. Desde el inicio, materias como Problemática Sociocultural y el Contexto y Prácticas de Lectura, Escritura y Oralidad —ambas sin correlativas— introducen herramientas de análisis crítico, producción discursiva y reflexión sobre la cultura contemporánea. Estas se articulan con otras asignaturas como Guion o Comunicación, Medios y Nuevas Tecnologías, que exigen la acreditación de saberes comunicativos y comprensivos previos. Así, el eje construye una trayectoria secuencial que fortalece las competencias reflexivas y discursivas, en diálogo constante con los procesos proyectuales.

4. Eje de Integración Profesional y Ética

Finalmente, este eje reúne materias orientadas a la vinculación con el campo profesional, la experiencia laboral concreta y la reflexión ética sobre la práctica. Se estructura a través de tres niveles de Prácticas Profesionalizantes (I, II y III), que se cursan en orden sucesivo y exigen, además de su acreditación previa, la aprobación de múltiples materias del eje proyectual y técnico. La culminación de este trayecto tiene lugar en Proyecto Integrado, instancia que condensa los aprendizajes de toda la carrera y pone en juego la capacidad del estudiante para resolver problemáticas reales. Este eje representa un puente entre la formación académica y el mundo del trabajo, y refuerza la dimensión ética, social y política del rol profesional del diseñador.

Sistema de Correlatividades:

Nº	Espacio Curricular	Para Cursar: Debe Tener Regularizada	Para Rendir: Debe Tener Acreditada
1	Inglés		
2	Tipografía I		
3	Problemática Sociocultural y el Contexto		
4	Prácticas de Lectura, Escritura y Oralidad		
5	Inglés Técnico	Inglés	Inglés
6	Espacio Institucional Optativo		
7	Percepción Visual		
8	Práctica Profesionalizante I	Diseño en Comunicación Visual I, Percepción Visual	Diseño en Comunicación Visual I, Percepción Visual
9	Diseño en Comunicación Visual I		
10	Técnicas de Representación I		
11	Herramientas Digitales para el Diseño I		

N°	Espacio Curricular	Para Cursar: Debe Tener Regularizada	Para Rendir: Debe Tener Acreditada
1 2	Historia del Arte y del Diseño I		
1 3	Diseño en Comunicación Visual II	Diseño en Comunicación Visual I, Percepción Visual	
1 4	Producción Web I		
1 5	Semiología		
1 6	Tecnología Gráfica I		
1 7	Introducción al Modelado 3D		
1 8	Producción Web II	Producción Web I	Producción Web I
1 9	Tipografía II	Tipografía I	Tipografía I
2 0	Guión	Prácticas de Lectura, Escritura y Oralidad	Prácticas de Lectura, Escritura y Oralidad
2 1	Técnicas de Representación II	Técnicas de Representación I	Técnicas de Representación I
2 2	Fotografía Publicitaria		
2 3	Historia del Arte y del Diseño II	Historia del Arte y del Diseño I	Historia del Arte y del Diseño I
2 4	Práctica Profesionalizante II	Práctica Profesionalizante I	Práctica Profesionalizante I
2 5	Comunicación, Medios y Nuevas Tecnologías	Prácticas de Lectura, Escritura y Oralidad	Prácticas de Lectura, Escritura y Oralidad
2 6	Mercadotecnia para PYMES		
2 7	Gestión de Microemprendimientos		
2 8	Ética Profesional		
2 9	Formulación y Evaluación de Proyectos		
3 0	Proyecto Integrado	Diseño en Comunicación Visual I y II, Herramientas Digitales I, Tipografía I	Práctica Profesionalizante II
3 1	Diseño en Comunicación Audiovisual	Diseño en Comunicación Visual II, Guión	Diseño en Comunicación Visual II, Guión
3 2	Animación Computada	Herramientas Digitales para el Diseño I, Introducción al Modelado 3D	Herramientas Digitales para el Diseño I, Introducción al Modelado 3D
3 3	Edición de Contenido		
3 4	Práctica Profesionalizante III	Práctica Profesionalizante II	Práctica Profesionalizante II

V. CONTENIDOS Y OBJETIVOS DE LOS ESPACIOS

1 - Inglés

Formato Curricular: Módulo

Objetivos:

1. Analizar la estructura gramatical de la lengua inglesa.
2. Desarrollar la capacidad de identificar y utilizar sustantivos, artículos, y adjetivos demostrativos en inglés.
3. Comprender y usar los tiempos verbales: presente simple, presente continuo, pasado simple, pasado continuo, futuros y condicionales.
4. Practicar el uso de pronombres personales, posesivos e indefinidos.
5. Identificar y emplear correctamente los modismos y estructuras de oraciones complejas en inglés.

Contenidos:

- Eje 1: Estructura gramatical de la lengua inglesa: Análisis de la estructura gramatical de la lengua. La construcción nominal. Pre-modificadores y post-modificadores.
 - Eje 2: Pronombres y sustantivos: Sustantivos, artículos y adjetivos demostrativos. Pronombres personales y posesivos.
 - Eje 3: Verbos y tiempos verbales: 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.
 - Eje 4: Pronombres y condicionales: Pronombres indefinidos. Futuro simple. Tiempos condicionales.
-

2 - Tipografía I

Formato Curricular: Taller

Objetivos:

1. Estudiar la evolución de la tipografía desde sus orígenes hasta la actualidad.
2. Analizar la clasificación tipográfica y sus diferentes familias.
3. Comprender la relación entre la legibilidad y los elementos tipográficos.

4. Aplicar los principios de la puesta en página y la disposición tipográfica.
5. Explorar la tipografía como un elemento expresivo y semántico en la comunicación visual.

Contenidos:

- Eje 1: Evolución de la tipografía y la letra: Tipografía: evolución de la letra. Clasificación tipográfica. Evolución de la comunicación. El signo tipográfico.
 - Eje 2: Familias tipográficas y legibilidad: Familias y fuentes tipográficas. Legibilidad. Mayúsculas, minúsculas.
 - Eje 3: Principios tipográficos: Interlineado, interletrado, justificación y márgenes. Variables tipográficas.
 - Eje 4: Puesta en página y diseño: Puesta en página. Línea, cuerpo tipográfico, longitud. Columnas. Márgenes.
 - Eje 5: Tipografía como expresión: La tipografía como elemento expresivo. Función y expresión. Semantización tipográfica.
-

3 - Problemática Socio Cultural y El Contexto

Formato Curricular: Módulo

Objetivos:

1. Analizar los procesos sociales que impactan en el contexto cultural local, nacional y global.
2. Identificar problemáticas emergentes y su relación con el contexto socioeconómico.
3. Comprender la importancia de la planificación del desarrollo local y su relación con las políticas públicas.
4. Estudiar las dinámicas de trabajo y empleo en el contexto de la educación.
5. Reflexionar sobre la economía social y popular y sus implicancias en el desarrollo local.

Contenidos:

- Eje 1: Espacio, Territorio y Actividades Humanas: Espacio, territorio y actividades humanas. Lo global, lo nacional y lo local, tensiones y posibilidades. Cultura y "culturas", modos de vidas plurales.
 - Eje 2: Problemáticas Emergentes de la Contemporaneidad: Procesos migratorios, territorialidad de la marginalización. Vulnerabilidad social de diversos sectores. Principales problemáticas que los actores sociales identifican en el contexto local. Estadísticas específicas que fundamentan las problemáticas.
 - Eje 3: El Trabajo como Actividad Humana: El trabajo como actividad humana. La multidimensionalidad 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.
 - Eje 4: El Estado y las Políticas Públicas: El Estado y las políticas públicas, en el contexto local. La planificación 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.
 - Eje 5: Historia Local: Memorias de la localidad: 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 como elemento de integración y desarrollo económico. El aprovechamiento histórico del agua. Las primeras
-

4 - Prácticas de lectura, escritura y oralidad

Formato curricular: Módulo

Objetivos:

1. Desarrollar competencias comunicativas en modalidades oral y escrita, considerando la adecuación textual al contexto.
2. Promover habilidades de análisis textual, síntesis y producción de distintos tipos de textos.
3. Fomentar la planificación y evaluación de la producción comunicativa en situaciones académicas y profesionales.

Contenidos:

- Eje 1: Comunicación y contexto 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.
 - Eje 2: Comprensión y análisis textual 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.
 - Eje 3: Producción escrita. Producción escrita. Informe. Currículum Vitae. Carta de presentación. Carta de pedido. Carta comercial. Memorándum. Nota. Planificación de la comunicación escrita. Indicadores de autoevaluación.
 - Eje 4: Producción oral. Comunicación oral: microhabilidades. Tipos: conferencia, debate, discurso, diálogo, entrevista, exposición, foros. Planificación de la comunicación oral. Indicadores de autoevaluación.
-

5 - Inglés Técnico

Formato curricular: Módulo

Objetivos:

1. Comprender y utilizar los tiempos verbales más frecuentes en contextos técnicos y académicos.
2. Reconocer estructuras gramaticales en textos específicos del área de diseño gráfico y multimedial.
3. Desarrollar habilidades de lectura y traducción de textos técnicos, fortaleciendo

el vocabulario profesional.

Contenidos:

- Eje 1: Tiempos verbales y voz pasiva. Tiempos verbales: Presente Simple; Presente Continuo; Futuro Will. Presente Perfecto y Pasado Simple. Voz Pasiva (Presente, Pasado y Futuro).
 - Eje 2: Traducción y vocabulario técnico. Procedimientos de traducción. Desarrollo de vocabulario específico para la carrera. Lectura y traducción de textos técnicos especializados en diseño gráfico, publicitario, web, audiovisual.
-

6 - Espacio Institucional Optativo

Formato Curricular: Taller

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:

Publicidad I

Objetivos

1. Comprender los fundamentos de la comunicación y su aplicación en el ámbito publicitario.
2. Analizar el lenguaje publicitario desde una perspectiva persuasiva, creativa y social.
3. Identificar las herramientas retóricas y conceptuales aplicadas al desarrollo de campañas.

Contenidos:

Eje 1: Comunicación y mensaje publicitario. Se abordan los procesos de comunicación, la teoría de la información y los modelos de comunicación, así como el análisis social de la comunicación y el mensaje publicitario.

Eje 2: Lenguaje y creatividad en la publicidad. Se trabaja la creatividad,

el lenguaje publicitario y el lenguaje persuasivo, diferenciando entre publicidad y propaganda, y analizando el uso del slogan y la retórica publicitaria.

Eje 3: Estrategia publicitaria y segmentación. Se estudian las figuras aplicadas a la publicidad, el concepto de target y la noción de group como herramienta de segmentación estratégica.

Taller de Creatividad e Innovación

Objetivos

1. Comprender los conceptos fundamentales de creatividad e innovación en contextos personales y organizacionales.
2. Analizar la creatividad como fenómeno complejo vinculado a procesos de aprendizaje, resolución de problemas y transformación.
3. Promover actitudes y habilidades relacionadas con la flexibilidad, la tolerancia al error y la generación de propuestas innovadoras.

Contenidos:

Eje 1: La creatividad como fenómeno complejo
Qué entendemos por creatividad. La creatividad como creación de problemas, como evento integrador, como fenómeno múltiple y como evento de aprendizaje.

Eje 2: Concepto y dimensión organizacional de la innovación
Qué entendemos por innovación. Innovación en la empresa. La figura del nuevo empleado con habilidades creativas.

Eje 3: Habilidades blandas y cambio organizacional
Tolerancia al fracaso, flexibilidad y cambio como condiciones para la innovación.

Ciencias Básicas Aplicadas al Diseño

Objetivos

1. Aplicar conocimientos de matemática y física al análisis y resolución de problemas vinculados al diseño.
2. Comprender los principios físicos y geométricos que intervienen en la representación, proporción y estructura de los objetos de diseño.
3. Analizar patrones naturales y matemáticos como fundamentos estéticos y funcionales del diseño.

Contenidos:

Eje 1: Matemática aplicada al diseño. Sistemas de medición, trigonometría, funciones del triángulo, teorema de Pitágoras, fractales y secuencia Fibonacci.

Eje 2: Geometría y patrones en el espacio visual. Patrones, simetría, espacio positivo y negativo.

Eje 3: Fundamentos de física en el movimiento y la estructura
Introducción al movimiento, cuerpo rígido, sistema de referencia, trayectoria, traslación y rotación, movimiento uniforme y variado, velocidad y aceleración, principio de la dinámica, inercia, masa, estática, fuerza y equilibrio.

Felicidad y Bienestar Organizacional

Objetivos

1. Explorar los fundamentos filosóficos, científicos y psicológicos del concepto de felicidad.
2. Analizar el bienestar como modelo estratégico de transformación organizacional.
3. Diseñar prácticas orientadas a la gestión del bienestar y la felicidad en contextos laborales.

Contenidos:

Eje 1: Fundamentos de la felicidad y el bienestar
La felicidad y sus orígenes filosóficos, la ciencia de la felicidad: diferentes miradas, la educación para la transformación humana y el enfoque de la psicología positiva.

Eje 2: Modelos y estrategias de bienestar organizacional
Modelos de bienestar, el sujeto recipiente, estrategia organizacional hacia un nuevo modelo de bienestar, bienestar y gestión del cambio de paradigma, gestión del bienestar de las nuevas generaciones.

Eje 3: Prácticas, intervenciones y casos organizacionales
Prácticas e intervenciones organizacionales positivas, gerencia de la felicidad y bienestar organizacional, mediación profesional de la felicidad en el trabajo, retorno de la inversión y estudio de casos (Google, Apple, Skype, Facebook, Angry Birds), práctica formativa en felicidad y bienestar organizacional.

7 - Percepción Visual

Formato curricular: Módulo

Objetivos

1. Analizar los principales enfoques teóricos de la percepción visual y su aplicación en el campo del diseño.
2. Comprender los factores fisiológicos, psicológicos y subjetivos que intervienen en la construcción de la percepción visual.
3. Aplicar principios perceptivos y del pensamiento visual en proyectos comunicacionales de diseño.

Contenidos:

Eje 1: Teorías de la percepción y fundamentos psicológicos
La psicología de la percepción aplicada al diseño; teorías de la percepción: atomista (S. XIX) y Gestalt (S. XX); comienzo del acto perceptivo y sus caracteres fisiológicos y psicológicos.

Eje 2: Factores y propiedades de la percepción visual
Factores subjetivos y objetivos; diferencias entre mundo físico y mundo perceptual; propiedades de nuestra manera de percibir; campo gráfico; figura y fondo; forma y contraforma; ilusiones ópticas.

Eje 3: Color, creatividad y pensamiento visual
Semiótica del color; pensamiento visual; el acto creativo y mecanismos creativos; experimentaciones comunicacionales del diseño.

8 - Prácticas Profesionalizantes I

Formato Curricular: Taller

Objetivos

1. Realizar una primera aproximación al campo profesional mediante experiencias concretas de observación, análisis y registro.
2. Integrar conocimientos y habilidades adquiridos en las materias del primer año en una práctica situada.
3. Desarrollar procesos de observación y representación ajustados a los

requerimientos técnicos, visuales y contextuales del campo del diseño.

Contenidos:

Eje 1: Observación y recolección de información en el campo profesional
Observación estética y técnica en organizaciones, estudios de diseño o arquitectura; registro y relevamiento de datos cualitativos y cuantitativos.

Eje 2: Integración de saberes desde múltiples áreas del diseño
Aplicación articulada de los contenidos de Diseño en Comunicación Visual I, Herramientas Digitales I, Técnicas de Representación I, Percepción Visual I y Tipografía I.

Eje 3: Producción de informes y documentos profesionales
Desarrollo de informes, bitácoras o herramientas institucionales para sistematizar la práctica profesionalizante y reflexionar sobre el campo laboral.

Capacidades a desarrollar: (extraído del Plan de Estudio Res. 008-DGE-2019)

- 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.
-

9 - Diseño en Comunicación Visual I

Formato Curricular: Taller

Objetivos

1. Desarrollar competencias básicas en el análisis y la creación de composiciones visuales bidimensionales y tridimensionales.
2. Comprender y aplicar los fundamentos de la morfología visual en proyectos de diseño gráfico.
3. Explorar el uso del color y la tipografía como herramientas comunicacionales en el diseño visual.
4. Introducir al estudiante en el lenguaje visual a través del reconocimiento de los

signos y su potencial gráfico.

5. Adquirir conocimientos y habilidades técnicas para el uso de herramientas digitales aplicadas al diseño gráfico vectorial y pixelar.

Contenidos

- Eje 1: Fundamentos de la Morfología Visual. Genealogía de la forma. Alfabetización visual. Elementos básicos y su relación en el campo gráfico. Composición visual: punto, línea, plano, figura y fondo. Módulo, repetición, textura, valor. Contraste, simetría, organizaciones y operaciones simétricas. Fundamentos del diseño bi y tridimensional.
- Eje 2: Color en el Diseño. Física del color: luz y percepción. Mezclas aditiva y sustractiva. Círculo cromático y variables del color. Interacción entre imagen y color.
- Eje 3: Tipografía y Diagramación. Familias tipográficas y variables. Composición tipográfica y legibilidad. Forma y contraforma. Criterios de diagramación.
- Eje 4: Texto e Imagen como Signo Visual. Potencialidad gráfica del texto y la imagen. Introducción al signo: dimensiones, signifiante y significado. Denotación y connotación.
- Eje 5: Técnicas de Representación. La línea como contorno, estructura y movimiento. Figuras geométricas simples y complejas. Representación volumétrica, escala, proporciones. Perspectiva, textura y color. Boceto como herramienta proyectual.
- Eje 6: Herramientas Digitales para el Diseño. Introducción a herramientas informáticas aplicadas al diseño. Programas vectoriales: herramientas, color, capas, exportación. Programas pixelares: herramientas, imagen, filtros, color. Preparación de archivos para impresión y web.
- Eje 7: Introducción a la Animación y Movimiento. Fundamentos de animación 2D. Bases de la animación digital. Introducción a la interactividad.

10 - Técnicas de Representación I

Formato Curricular: Taller

Objetivos

1. Comprender los elementos básicos de la representación visual bidimensional y tridimensional.

2. Desarrollar destrezas en el uso de la línea como recurso expresivo y estructural.
3. Aplicar conceptos de forma, escala, proporción, textura y color en producciones gráficas.
4. Explorar la representación volumétrica a través de técnicas de sombreado y perspectiva.
5. Utilizar el boceto como herramienta de exploración y comunicación de ideas.

Contenidos

- Eje 1: Elementos básicos de la representación. 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.
 - Eje 2: Figuras, proporciones y composición. Figuras: figuras simples a mano alzada. Combinaciones de líneas y figuras geométricas. Escala. Proporciones. Representaciones volumétricas. Perspectiva.
 - Eje 3: Recursos expresivos. Sombra de los cuerpos. Texturas. Color. Movimiento. Abstracciones y transmutabilidad.
 - Eje 4: Técnicas de bocetado. El boceto como apunte de la idea.
-

11 - Herramientas Digitales para el Diseño I

Formato Curricular: Taller

Objetivos

1. Conocer y diferenciar las herramientas informáticas básicas aplicadas al diseño gráfico.
2. Comprender las funciones y características de los programas de diseño vectorial y pixelar.
3. Aplicar técnicas de edición y creación digital en distintos soportes y formatos.
4. Preparar archivos adecuados para impresión y uso web, comprendiendo los requisitos técnicos.
5. Introducir conceptos de animación e interactividad en producciones digitales.

Contenidos

- Eje 1: Herramientas digitales y software de diseño. Herramientas informáticas aplicadas al diseño. Función de cada software. Características. Diferenciación de cada programa y su correcto uso.
- Eje 2: Programas vectoriales. Filosofía. Mesa de trabajo. Herramientas básicas. Texto. Apariencia de objetos. Modo de color, uso correcto. Imágenes, utilización. Buscadores. Capas, usos. Guardado y exportación. Formatos de salida. Bocetos vs. originales. Preparado de archivos aptos para impresión y web. Características.
- Eje 3: 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.
- Eje 4: Animación y movimiento. Introducción a la animación en 2D. Bases de la animación digital. La interactividad. Animaciones interactivas.

12. Historia del Arte y del Diseño I

Formato Curricular: Taller

Objetivos:

1. Reconocer las características fundamentales de las principales corrientes artísticas.
2. Identificar la evolución del arte y el diseño desde la Prehistoria hasta el Rococó.
3. Estudiar los contextos culturales, políticos y sociales de las obras artísticas y su impacto en el diseño.
4. Analizar la influencia del arte antiguo y medieval en el arte contemporáneo.
5. Comprender las características del arte en las distintas épocas y su relación con el contexto histórico.

Contenidos:

- Eje 1: Arte prehistórico y antiguo: Prehistoria. El Oriente Próximo. El Arte del Antiguo Egipto. Arte Precolombino. Grecia. Roma.
- Eje 2: Arte medieval y bizantino: El pueblo etrusco. El arte romano. Arte paleocristiano. El románico (Arte de la Alta Edad Media). El arte bizantino.

- Eje 3: Renacimiento y Barroco: El arte gótico. El arte del Renacimiento. El arte del Barroco.
 - Eje 4: Arte del Rococó: El arte del Rococó.
-

13 - Diseño en Comunicación Visual II

Formato Curricular: Taller

Objetivos

1. Comprender el vínculo entre el diseño gráfico y la comunicación publicitaria.
2. Analizar la estructura y funciones de una agencia de publicidad.
3. Identificar las etapas del proceso creativo aplicado al diseño gráfico.
4. Reconocer los elementos que intervienen en el proceso de comunicación visual.
5. Comprender los elementos que constituyen una unidad gráfica.
6. Elaborar un brief comunicacional con criterios técnicos y conceptuales.
7. Explorar el concepto de imagen corporativa y sus componentes.
8. Diseñar piezas gráficas como el afiche, considerando mensaje inmediato e información simultánea.

Contenidos:

- Eje 1: Diseño gráfico y comunicación publicitaria: El diseño gráfico y la comunicación publicitaria. El proceso creativo de diseño gráfico. El proceso de comunicación. Medios de comunicación.
 - Eje 2: La agencia de publicidad: La agencia de publicidad. Sus funciones y organización.
 - Eje 3: Unidad gráfica y elaboración del brief: Elementos que constituyen la unidad gráfica. Estructuración de datos y elaboración de un Brief.
 - Eje 4: Imagen corporativa y marca: Imagen Corporativa. Concepto de marca. Funciones de la imagen de marca. Manual de identidad.
 - Eje 5: Afiche y mensaje visual: El afiche. Mensajes inmediatos e información simultánea.
-

14 - Producción Web I

Formato Curricular: Taller

Objetivos

- Comprender los fundamentos del diseño y desarrollo de proyectos web.
- Adquirir conocimientos básicos sobre lenguajes de programación para web.
- Integrar conceptos de diseño multimedial para distintos tipos de soportes.
- Aplicar metodologías proyectuales en la planificación de productos digitales.
- Utilizar herramientas digitales para la creación y publicación de contenidos web.

Contenidos:

- Eje 1: Herramientas multimediales y soportes: Capacitar en el manejo de herramientas de creación multimediales. Integrar conceptos para producir multimedios para soportes cerrados y abiertos.
 - Eje 2: Proyecto web y metodología de desarrollo: Incorporar metodología proyectual y técnicas operativas en los procesos de elaboración de proyectos para web.
 - Eje 3: Lenguajes de programación: Adquirir los conocimientos básicos sobre los lenguajes de programación para realizar proyectos web.
-

15 - Semiología

Formato Curricular: Módulo

Objetivos:

1. Comprender los procesos de comunicación verbal y no verbal en el diseño gráfico.
2. Analizar el uso de signos, símbolos y códigos dentro del diseño visual.
3. Desarrollar habilidades para aplicar la teoría semiótica en la práctica del diseño.
4. Aplicar los principios de la semiótica en la creación de mensajes visuales efectivos.
5. Reflexionar sobre las funciones del signo y la sintaxis visual en el diseño.

Contenidos:

- Eje 1: Introducción a la Semiología: El proceso de comunicación. Comunicación interpersonal y masiva. 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.
 - Eje 2: Principales corrientes semióticas: Polisemia del lenguaje. Texto y contexto. 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.
 - Eje 3: Lectura y análisis de imágenes: 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.
-

16 - Tecnología Gráfica I

Formato Curricular: Módulo

Objetivos:

1. Analizar el uso del color en los procesos de diseño gráfico.
2. Comprender la relación entre los dispositivos digitales y las técnicas de impresión.
3. Desarrollar habilidades en el manejo de la luz, color y otros elementos en la reproducción gráfica.
4. Aplicar las técnicas gráficas tradicionales y digitales en el diseño de proyectos.
5. Dominar las herramientas y conceptos necesarios para la pre-producción gráfica en diferentes sistemas.

Contenidos:

- Eje 1: Teoría del color y sus atributos: 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.

- Eje 2: Técnicas de reproducción gráfica: Trama. Lineatura o frecuencia. Soporte, porcentaje y punto. Reproducción CMYK, moiré, ganancia de punto. Dispositivos y capturas digitales. Resolución, profundidad de bit, formatos. Hexacromía.
 - Eje 3: Producción gráfica tradicional y digital: 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.
-

17 - Introducción al Modelado 3D

Formato Curricular: Taller

Objetivos:

1. Comprender los principios del modelado 3D y su relación con el mundo real.
2. Desarrollar habilidades técnicas en la creación de modelos tridimensionales.
3. Analizar y aplicar conceptos geométricos en el modelado digital.
4. Familiarizarse con herramientas y técnicas básicas de modelado y animación 3D.
5. Explorar la interacción entre la animación y la comunicación audiovisual.

Contenidos:

- Eje 1: Fundamentos del 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.
 - Eje 2: Técnicas de Modelado y Animación: Modelado de formas primitivas. Animación de cámaras. Texturas. Modelado con spin. Animación de objetos.
 - Eje 3: Animación y Comunicación Audiovisual: La animación y la comunicación audiovisual.
-

18 - Producción Web II

Formato Curricular: Taller

Objetivos:

1. Capacitar en el manejo de herramientas para la creación de sitios web.
2. Desarrollar habilidades en diseño web interactivo y responsivo.
3. Integrar conceptos de programación y diseño en la elaboración de proyectos web.
4. Aplicar metodologías proyectuales en el diseño y desarrollo de sitios web.

Contenidos:

- Eje 1: Herramientas para la Creación Web: Capacitar en el manejo de herramientas de creación web. Integrar conceptos para producir diseños digitales, interactivos y de contenido aptos para web.
 - Eje 2: Metodología Proyectual y Técnicas Operativas: Incorporar metodología proyectual y técnicas operativas en los procesos de elaboración de proyectos para web.
 - Eje 3: Conocimientos en Lenguajes de Programación: Adquirir conocimientos intermedios sobre los lenguajes de programación para realizar proyectos web.
 - Eje 4: Diseño Web Responsivo: Responsive web design.
-

19 - Tipografía II

Formato Curricular: Laboratorio

Objetivos:

1. Desarrollar competencias en el manejo de la tipografía aplicada al diseño gráfico.
2. Comprender la relación entre tipografía, legibilidad y composición visual.
3. Aplicar sistemas de retículas y jerarquización tipográfica en proyectos de diseño.
4. Explorar la tipografía en medios digitales y su adaptación a la web.

Contenidos:

- Eje 1: Fundamentos de la tipografía: Legibilidad. Sistemas de retículas. Área

tipográfica. Construcción del sistema. Sistema como parte de la identidad.

- Eje 2: Tipografía en Diversos Medios: Ediciones especiales. Texto e imagen. Tipo y color. Composición y jerarquización tipográfica.
 - Eje 3: Aplicación Tipográfica en Proyectos: Sistema de proporciones y papeles. Programas. Catálogos. Anuarios. Estilo periodístico y forma gráfica. El libro. Puesta en página. Ediciones masivas.
 - Eje 4: Tipografía Digital: La tipografía en la web y los nuevos dispositivos digitales.
-

20 - Guion

Formato Curricular: Módulo

Objetivos:

1. Analizar los elementos narrativos y estructurales en la creación de guiones para medios audiovisuales.
2. Desarrollar habilidades para redactar guiones para distintos medios, incluyendo cine, televisión y multimedia.
3. Comprender el impacto de la narrativa audiovisual en la comunicación multimedial.
4. Explorar las técnicas de articulación entre imagen, sonido y narrativa.

Contenidos:

- Eje 1: Fundamentos del Guión Audiovisual: 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.
- Eje 2: Técnicas Narrativas en el Guión: Aportes del lenguaje cinematográfico al lenguaje multimedial. Planimetría y anulación. Secuencia. Escena. Guión técnico. Storyboard.
- Eje 3: Articulación de Imagen y Sonido: Articulación imagen/sonido. Lenguaje televisivo. Formatos TV y su relación con el diseño gráfico y animado.
- Eje 4: El Guión Multimedial: El guión multimedial. Hipertexto, Internet, multimedia. Análisis, características, estéticas, navegación. Títulos, fondos, zonas sensibles. Distractores. Escena y mapa de hipertexto.
- Eje 5: Producción Multimedia: La producción multimedia. Esquema general del método productivo.

21 - Técnicas de Representación II

Formato Curricular: Taller

Objetivos

1. Explorar los distintos tipos de ilustración: descriptiva, narrativa y publicitaria.
2. Aplicar recursos técnicos de representación como perspectiva cónica, axonometría y grillas.
3. Utilizar estrategias de transformación de formas como ampliaciones, deformaciones y sustracciones.
4. Representar la figura humana en diversos contextos visuales.
5. Construir storyboards como herramienta de narrativa visual.
6. Explorar relaciones entre ilustración, publicidad y movimiento visual.
7. Introducir nociones básicas de animación manual y experimental.

Contenidos:

- Eje 1: Ilustración y narrativa visual: La Línea narrativa. Ilustración descriptiva, narrativa, publicitaria.
- Eje 2: Perspectiva y representación espacial: Perspectivas. Perspectivas cónicas. Perspectivas a un punto de fuga y a dos puntos de fuga. Axonometría. Grilla axonométrica.
- Eje 3: Representación de la figura y transformación de formas: Figura humana. Representación hiperrealista. Representación surrealista. Retícula. Ampliaciones, deformaciones, sustracciones de la forma. Asociaciones de imágenes.
- Eje 4: Movimiento y narrativa secuencial: Movimiento. Storyboard. Guión gráfico. Ilustración y publicidad. Folioscopio. Animación.

22 - Fotografía Publicitaria

Formato Curricular: Taller

Objetivos

- Conocer la evolución histórica de la fotografía y sus principales referentes.
- Identificar los elementos técnicos que componen la cámara fotográfica.
- Manejar los controles creativos y técnicos de la cámara.
- Aplicar técnicas de composición y edición digital en fotografía.
- Experimentar con fotografía publicitaria en estudio para personas y productos.
- Utilizar equipos e iluminación en función de distintos objetivos fotográficos.

Contenidos:

- Eje 1: Historia y estilos fotográficos: Evolución histórica de la fotografía, los estilos y sus referentes.
 - Eje 2: Óptica y técnica fotográfica: Nociones de óptica. Anatomía de la cámara fotográfica y objetivos. Clasificación. Controles creativos de la cámara: sistemas de enfoque, diafragma y obturación.
 - Eje 3: Procesos de registro y edición: 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.
 - Eje 4: Composición e iluminación: Nociones básicas de composición y sus reglas. Fotografía publicitaria en estudio: personas y productos. Iluminación de estudio y realización fotográfica.
 - Eje 5: Equipamiento y laboratorio: Elección del equipo fotográfico. Experimentación en laboratorio analógico: revelado e impresión.
-

23 - Historia del Arte y del Diseño II

Formato Curricular: Módulo

Objetivos

- Comprender los principales movimientos artísticos del siglo XIX y XX.
- Conocer los antecedentes gráficos y editoriales de la Argentina.
- Analizar las transformaciones del arte y del diseño en relación con contextos históricos, sociales y tecnológicos.
- Reconocer las influencias de distintas escuelas artísticas y arquitectónicas en el diseño gráfico.

- Identificar aportes de artistas, colectivos y movimientos a la configuración de la cultura visual contemporánea.
- Valorar los aportes de la gráfica argentina y latinoamericana en la construcción de identidades.

Contenidos:

- Eje 1: Arte y diseño en el siglo XIX: Revolución Industrial. El Neoclásico. Romanticismo. Realismo. Naturalismo y Escuela de Barbizón. La mecanización y la industrialización en el Siglo XIX. Surgimiento de nuevas tipologías arquitectónicas. Escuela de Chicago. El movimiento Arts and Crafts. La Gráfica Victoriana. Ukiyo-e.
- Eje 2: Prediseño y gráfica argentina: Etapa de prediseño en la Argentina (Siglo XVIII): los primeros impresos. La expansión del periodismo: Siglo XIX. Revistas. Gráfica Argentina hasta 1940. Gráfica Argentina de 1940 a 1983. Gráfica Argentina de 1983 a la actualidad. Historieta Argentina. Filete porteño.
- Eje 3: Vanguardias pictóricas: Impresionismo. Neoimpresionismo. Posimpresionismo. El cartel. Simbolismo. Postsimbolismo. Fauvismo. Expresionismo. Cubismo. Orfismo. Vorticismo. Futurismo. Pintura metafísica. Los Naif. Art Nouveau.
- Eje 4: Movimientos del siglo XX y diseño moderno: Dadá. Surrealismo. Abstracción. Neoplasticismo. De Stijl. Constructivismo. Concretismo. Suprematismo. Bauhaus. Art Decó. Escuela de la Ulm. Gráfica Suiza. El afiche polaco.
- Eje 5: Arte y diseño en Argentina y el mundo contemporáneo: Influencia de la escultura en el diseño. Influencia de la arquitectura en el diseño. El arte concreto en la Argentina. Su incidencia en el cine. La década de los cuarenta, cincuenta, sesenta, setenta y ochenta. Arte cinético. Arte óptico. La nueva figuración o neofiguración. Arte Pop. El Nuevo Realismo. El Realismo Social. Instituto Di Tella. Vanguardia Inglesa. Contradiseño italiano. Los grandes maestros del diseño gráfico. Nuevas tendencias.

24 - Práctica Profesionalizante II

Formato Curricular: Taller

Objetivos:

1. Integrar los saberes adquiridos en distintos espacios curriculares mediante prácticas reales en organizaciones o emprendimientos.
2. Desarrollar la capacidad de observación, diagnóstico y análisis en contextos profesionales del diseño.
3. Aplicar conocimientos específicos de Diseño en Comunicación Visual, Técnicas de Representación, Producción Web, Fotografía, Semiología y Tipografía en situaciones concretas de diseño.
4. Elaborar propuestas de solución a problemáticas de comunicación visual a partir de criterios personales fundamentados.

Contenidos:

- Eje 1: Prácticas en Contextos Profesionales. Realización de prácticas educativas en organizaciones, estudios de diseño o arquitectura, o emprendimientos propios. Observación de dinámicas reales del campo profesional. Registro y documentación de las experiencias.
- Eje 2: Diagnóstico y Análisis de Problemas de Comunicación Visual. Estudio y análisis de la información obtenida. Evaluación crítica de situaciones comunicacionales. Identificación de tópicos problemáticos.
- Eje 3: Aplicación de Saberes Integrados. Articulación de saberes de Diseño en Comunicación Visual II, Técnicas de Representación I y II, Producción Web I y II, Fotografía, Semiología y Tipografía II. Enfoque interdisciplinario en la resolución de problemas.
- Eje 4: Propuesta de Soluciones Básicas. Fundamentación de criterios personales para la propuesta de soluciones. Aplicación de conocimientos teóricos y técnicos. Producción de un informe o entrega de una herramienta de evaluación según lo dispuesto por la institución.

Capacidades a desarrollar: (extraído del Plan de Estudio Res. 008-DGE-2019)

- Análisis de ventajas y desventajas de los tópicos identificados en la observación realizada en la Práctica Profesionalizante I, integrando saberes horizontales.
- Identificación y jerarquización de los datos.
- Determinación de causas e indicadores de las problemáticas de comunicación en un proyecto de diseño.
- Fundamentación de los criterios utilizados por el estudiante, proponiendo soluciones básicas a partir de los saberes específicos del campo.

25 - Comunicación, Medios y Nuevas Tecnologías

Formato curricular: Módulo

Objetivos

1. Comprender la nueva comunicación y los inicios de la Web 2.0.
2. Manejar herramientas de Internet y gestión de comunidades en red.
3. Planificar, ejecutar y evaluar estrategias de social media marketing.
4. Analizar la publicidad digital: definiciones, tipos y métodos.
5. Conocer el rol de Internet y las redes sociales en la actualidad.

Contenidos

- Eje 1: Web 2.0 y comunicación social: La nueva comunicación. Inicios de la Web 2.0. Herramientas. Internet y la masa crítica. La web social.
 - Eje 2: Community Management y monitorización: Community Manager. Responsabilidades. Perfil. Deberes. Herramientas básicas de gestión de comunidades en red. Plataforma Google. Herramientas de monitorización de las marcas. Medición de notoriedad.
 - Eje 3: Contenido y experiencia social media: Blog y blog corporativo. Social media experience. Planificación. Diagnóstico. Ejecución. Evaluación.
 - Eje 4: Marketing digital y móvil: Ventas. Marketing directo y en línea. Marketing digital. Marketing móvil. Marketing por geolocalización.
 - Eje 5: Publicidad y promoción online: 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.
-

26 - Mercadotecnia para PYMES

Formato curricular: Módulo

Objetivos

1. Comprender los fundamentos de la mercadotecnia y sus aplicaciones en entornos competitivos.
2. Identificar nuevos entornos competitivos y herramientas de marketing.

3. Analizar comportamientos de compra, segmentación y posicionamiento.
4. Desarrollar estrategias de producto, precio, distribución y calidad.
5. Aplicar herramientas de marketing estratégico y operativo en PyMEs y emprendimientos.
6. Evaluar procesos de registro de marca y negociación comercial.

Contenidos

- Eje 1: Fundamentos y planeación estratégica: 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 esenciales de la negociación de emprendedores. Planeación estratégica. Análisis FODA.
- Eje 2: Comportamiento del consumidor y mercados meta: 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.
- Eje 3: Segmentación y posicionamiento: Segmentación. Tipos de segmentación. Niveles de segmentación. Determinación del mercado meta. Posicionamiento en el mercado. Tipos de posicionamiento. Estrategias de posicionamiento.
- Eje 4: Producto, marca y servicios: 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.
- Eje 5: Precio, distribución y trazabilidad: Precio. Canales de distribución. Calidad. Trazabilidad. Las cooperativas: caracterización y actividades que desarrolla.

27 - Materia: Gestión de Microemprendimientos

Formato curricular: Módulo

Objetivos

1. Analizar el contexto y la realidad regional en la pequeña empresa.

2. Identificar características y estrategias de gestión de PyMEs y microemprendimientos.
3. Aplicar innovación y modernización a los procesos de gestión en la microempresa.
4. Comprender el rol del Estado en la promoción y financiación de microempresas.
5. Desarrollar habilidades de análisis de costos, rentabilidad y elaboración de presupuestos.
6. Conocer el concepto de emprendedor interno y sus modelos de negocio.

Contenidos

- Eje 1: PyMEs y microemprendimientos en contexto regional: Contexto y realidad regional. Las PyMEs: características y gestión. Microemprendimientos: estrategias para la producción de bienes y servicios.
- Eje 2: Innovación, modernización y rol del Estado: 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.
- Eje 3: Finanzas y presupuestos: Desarrollo de alternativas de financiamiento. Costos. Análisis de rentabilidad. Elaboración de presupuestos.
- Eje 4: Emprendedurismo y modelos de negocio: Emprendedurismo. El emprendedor interno: concepto, características. Importancia dentro de la empresa. Modelos de negocio: concepto.
- Eje 5: Herramientas de gestión: Herramientas: Método Canvas: concepto, módulo.

28 - Ética Profesional

Formato curricular: Módulo

Objetivos

1. Diferenciar ética, moral y normas profesionales en el diseño gráfico.
2. Analizar la responsabilidad ética del diseñador en publicidad y consumismo.
3. Conocer teorías éticas contemporáneas y su aplicación profesional.
4. Reflexionar sobre moralidad, eticidad y legalidad en el ejercicio técnico.
5. Aplicar principios éticos en la toma de decisiones de proyectos de diseño.

Contenidos

- Eje 1: Ética, moral y profesión: Ética y normas. Ética y moral. Ética y profesión. Responsabilidad del Diseño Gráfico.
 - Eje 2: Publicidad, consumismo y responsabilidad social: Ética profesional: conceptos, principios. La publicidad y la ética. Consumismo. Responsabilidad solidaria. Legislación.
 - Eje 3: Teorías éticas y moral emergente: 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.
 - Eje 4: Ética aplicada al diseño técnico: Éticas vigentes y morales emergentes. Ética aplicada al ejercicio de la profesión técnica.
-

29 - Formulación y Evaluación de Proyectos

Formato curricular: Módulo

Objetivos

1. Conceptualizar proyectos y sus factores limitantes.
2. Identificar y definir ideas a través de técnicas de análisis.
3. Planificar etapas y contenidos de un anteproyecto.
4. Diseñar recursos, tareas y cronogramas de trabajo.
5. Evaluar financiamiento y flujos relevantes para la toma de decisiones.

Contenidos

- Eje 1: Concepto y diagnóstico de proyectos: Concepto de proyecto. Factores a considerar. Limitaciones. Identificación de la idea.
- Eje 2: Técnicas de análisis y anteproyecto: Técnicas. Árbol de problemas. Diagrama de causa-efecto. Anteproyecto, etapas de un proyecto. Contenido. Tamaño y localización.
- Eje 3: Planificación y organización: Ingeniería del proyecto, proceso de producción. Recursos y tareas. Programa de trabajo. Diagrama de Gantt. Calendario de inversiones y programa de producción.
- Eje 4: Evaluación financiera: Financiamiento. Flujos relevantes para la toma de decisiones.

30 - Proyecto Integrado

Formato curricular: Taller

Objetivos

1. Resolver un caso complejo promoviendo la creatividad y generación de conocimiento.
2. Aplicar teoría y técnica de diseño en un proyecto integrador de fin de carrera.
3. Desarrollar metodología de investigación proyectual.
4. Analizar variables sociales, económicas y culturales de un caso de diseño.
5. Formular hipótesis y estrategias creativas de resolución.
6. Realizar síntesis y evaluación de soluciones de producto.

Contenidos

- Eje 1: Caso como estrategia de investigación y creatividad: La resolución del caso como promoción de la creatividad y como estrategia de generación de conocimiento.
- Eje 2: Proceso y metodología proyectual: 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.
- Eje 3: Análisis de variables y estrategia comunicacional: Análisis del caso. Variables y condicionantes. Indicadores sociales, económicos, culturales. Identificación de la estrategia comunicacional de diseño.
- Eje 4: Formulación y evaluación de soluciones: 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.
- Eje 5: Estrategias creativas y técnicas de resolución: Estrategias creativas de diseño. Estrategias técnicas de resolución. Procesos de desarrollo del producto.

31 - Diseño en Comunicación Audiovisual

Formato curricular: Módulo

Objetivos

1. Conocer y manejar los principales elementos técnicos, estéticos y narrativos del lenguaje audiovisual.
2. Comprender las potencialidades del lenguaje audiovisual para la construcción de aplicaciones multimediales.
3. Generar desde el diseño proyectos audiovisuales para diversos medios: educativos, publicitarios, documentales, argumentales, multimedia, etc.
4. Apreciar las potencialidades de las tecnologías digitales en la construcción de historias documentales y de ficción.
5. Conocer las diferentes etapas de producción y realización de un producto audiovisual.
6. Diseñar comunicaciones audiovisuales aptas para los medios digitales.

Contenidos

- Eje 1: Elementos técnicos, estéticos y narrativos del lenguaje audiovisual: Conocer y manejar los principales elementos técnicos, estéticos y narrativos del lenguaje audiovisual.
- Eje 2: Potencialidades y construcción multimedial: Comprender las potencialidades del lenguaje audiovisual para la construcción de aplicaciones multimediales.
- Eje 3: Proyectos audiovisuales para diversos medios: Generar desde el diseño proyectos audiovisuales para diversos medios: educativos, publicitarios, documentales, argumentales, multimedia, etc.
- Eje 4: Tecnologías digitales e historias audiovisuales: Apreciar las potencialidades de las tecnologías digitales en la construcción de historias documentales y de ficción.
- Eje 5: Producción, realización y diseño multimedial: 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.

32 - Animación Computada

Formato curricular: Taller

Objetivos

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

Contenidos

- Eje 1: Herramientas para modelado y animación 3D: Utilizar herramientas informáticas que permitan la generación de una realidad virtual por medio del modelado en 3D y la animación.
 - Eje 2: Observación y transferencia al entorno digital: Generar en el alumno una conducta de exploración del mundo que lo rodea para lograr una transferencia sensible al mundo digital.
 - Eje 3: Animación de personajes bípedos: Introducción a la animación de bípedos.
-

33 - Edición de Sonido

Formato curricular: Taller

Objetivos

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

Contenidos

- Eje 1: Parámetros y cadena de audio: 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.

- Eje 2: Analógico, digital y formatos: Conocer el concepto de analógico y digital. Estudiar los posibles formatos utilizados en las distintas aplicaciones.
- Eje 3: Edición y técnicas básicas: Estudiar los seteos y operaciones básicas de programas de edición de sonido.
- Eje 4: Música y estructuras sonoras: Conocer conceptos básicos de la música y sus estructuras.
- Eje 5: Manipulación sonora y producción multimedial: 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.

34 - Materia: Práctica Profesionalizante III

Formato curricular: Taller

Objetivos

1. Organizar el estudio profesional y aplicar el análisis FODA en proyectos reales.
2. Gestionar costos, presupuestos y variables de proyecto.
3. Reconocer y tramitar marcas, patentes y registros profesionales.
4. Integrar la totalidad de los espacios curriculares en la práctica profesional.
5. Promover la innovación y actualización del currículo a través de la retroalimentación con el sector productivo.

Contenidos

- Eje 1: Organización y gestión profesional: La organización del estudio profesional. Tercerización. Aplicación análisis FODA. Costos y presupuestos. Variables de proyecto. Marcas, patentes y registros.
- Eje 2: Integración de espacios curriculares y práctica real: 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.
- Eje 3: Vinculación con el mundo laboral: 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.

- Eje 4: Observación, relevamiento y realización técnica: 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.

4. Entorno virtual de aprendizaje (EVA).

Descripción del entorno virtual de aprendizaje. Medios y recursos tecnológicos

La tecnología es la que permite la comunicación docente-alumno creando entornos muy ricos en cuanto a la forma de interacción. En la actualidad existen plataformas destinadas a la educación a distancia. En nuestro caso, utilizamos como entorno virtual de aprendizaje la página del instituto, en el cual el docente puede brindar materiales y pautas de trabajo a sus estudiantes, asignarles actividades, intercambiar mensajes y realizar el seguimiento, entre otras cosas. Así, el estudiante tendrá acceso a una amplia diversidad de recursos y actividades destinadas a facilitar el proceso de enseñanza/aprendizaje. El equipo docente, antes del comienzo del ciclo lectivo, presentará en la Plataforma el material de cada espacio curricular para el tiempo planificado.

Las tecnologías de la información y comunicación pueden contribuir a la introducción de elementos interactivos y de intercambio de ideas y materiales tanto entre el profesorado y alumnado como entre los mismos estudiantes. Foros: son una de las herramientas de comunicación asincrónica más importante dentro de la educación a distancia. Hay diferentes tipos de foros: Foro de discusión: se participa por escrito a partir de una pregunta o ponencia del docente-tutor. Los mensajes de cada participante se identifican con su nombre y todos se conservan para la lectura posterior y nuevas intervenciones.

Foro de investigación: se intenta que el grupo construya ideas y consensos alrededor de un interrogante planteado en la consigna convocante. Cada participante recopila información, la sintetiza y comparte con sus compañeros.

En el intercambio se van construyendo significados que finalmente deberán ser sintetizados. Foro de presentación: los estudiantes se presentan, y editan el perfil, colocando una fotografía, que permite acortar las distancias. Foro de consulta: destinados a realizar consultas que podrán responder docentes y alumnos, que permiten despejar dudas que pueden ser comunes a todo el grupo.

Recursos compatibles con Moodle: Además de los recursos que ofrece la plataforma se utilizan una serie de herramientas a las que los estudiantes acceden desde la plataforma y que les permite compartir y realizar trabajos colaborativos como: Padlet, Google doc, etc. La aplicación Google Drive, proporciona un lugar de almacenamiento para los archivos, así como la posibilidad de crear documentos de texto, hojas de cálculo, presentaciones, formularios y carpetas, así como compartirlos con otros usuarios. Dicha aplicación permite el trabajo colaborativo tanto de manera asincrónica (edición de archivos, comentarios) como sincrónica (chats).

Así como el seguimiento/acompañamiento docente de los grupos por medio del registro de modificaciones “Ver historial de revisión” o “Ver últimos cambios”.

VI. EQUIPO DIRECTIVO Y DOCENTE

Figuras que componen el equipo

- Descripción del equipo docente. La propuesta educativa contempla un equipo pedagógico conformado conforme a la Resolución CFE N° 346/18, integrado por las siguientes figuras:
 - Director Académico Responsable de la Carrera
 - Docentes de cada espacio curricular
 - Administrador de Plataforma
 - Coordinador de Prácticas
 - Tutores
- 1. Director Académico Responsable de la Carrera
 - Funciones: Coordinar actividades académicas presenciales y virtuales. Promover el trabajo colaborativo del equipo docente. Realizar seguimiento de las aulas virtuales. Participar en evaluaciones institucionales. Estimular la participación y actualización del equipo.
 - Asignación horaria y modalidad: Carga horaria: 25 horas reloj semanales. Cumplimiento combinado entre actividades presenciales en sede y virtuales.
 - Sede en la que atiende: Sede institucional autorizada declarada.
 - Formas de registro de actividades: Registros de asistencia a reuniones de coordinación. Participación y seguimiento en la plataforma educativa. Informes periódicos de gestión académica/administrativa.
- 2. Docentes de cada espacio curricular
 - Funciones: Facilitar el estudio autónomo mediante el diseño del aula virtual y demás recursos. Seleccionar, organizar y desarrollar contenidos y

actividades. Elaborar materiales didácticos y guías de trabajo. Conducir el proceso de enseñanza-aprendizaje. Orientar, acompañar y evaluar a los estudiantes. Participar en las actividades de evaluación institucional.

- Asignación horaria y modalidad: Carga horaria definida según el espacio curricular. Actividades combinadas: virtuales (asincrónicas y sincrónicas) y presenciales obligatorias.

- Sede en la que atiende: Modalidad virtual.

- Formas de registro de actividades: Publicaciones de clases y materiales en las aulas virtuales. Publicación de clases grabadas durante encuentros sincrónicos. Entrega de informes de seguimiento de cursado. Participación en encuestas institucionales de satisfacción. Listados de asistencia a actividades presenciales.

- **3. Administrador de Plataforma**

- Funciones: Asesorar en el uso de herramientas tecnológicas. Gestionar usuarios y aulas virtuales. Mantener la seguridad y funcionalidad de la plataforma educativa.

- Asignación horaria y modalidad: Carga mínima de 10 horas reloj semanales. Modalidad principalmente virtual, salvo excepciones específicas que requieran presencialidad.

- Sede en la que atiende: Modalidad virtual; en sede institucional sólo cuando sea requerido.

- Formas de registro de actividades: Registros de gestión de usuarios y aulas en plataforma Moodle. Reportes de incidencias y resolución de problemas técnicos.

- **4. Coordinador de Prácticas**

- Funciones: Acompañar los procesos de las prácticas profesionalizantes, integrando saberes y experiencias entre docentes, estudiantes e instituciones. Asesorar a docentes de las prácticas profesionalizantes en el diseño de instrumentos de registro, seguimiento y acompañamiento de las actividades en otras instituciones. Acompañar la articulación de la institución educativa con otras instituciones que podrían ser receptoras de practicantes. Articular acciones con tutores y director académico para informar avances y necesidades. Proponer nuevos dispositivos, estrategias de mejora y actividades que fortalezcan el perfil profesional de los estudiantes.

- Asignación horaria y modalidad:

- Carga mínima de 10 horas reloj semanales. Actividad combinada: instancias presenciales de supervisión de prácticas y articulaciones virtuales.

 - Sede en la que atiende: Sede institucional autorizada, y plataforma virtual Moodle para seguimiento.

- Formas de registro de actividades: Informes de coordinación de prácticas elevados al director académico. Registros de asistencia a reuniones de coordinación. Participación y actividades registradas en la plataforma educativa. Funciones:

- **5. Especialista en Educación a Distancia**

- Funciones: Asesorar al equipo docente en estrategias pedagógicas específicas para entornos virtuales. Promover el diseño e implementación de

propuestas educativas innovadoras en la modalidad a distancia. Acompañar en el diseño instruccional de aulas virtuales y materiales didácticos digitales. Capacitar y actualizar al equipo docente en el uso de tecnologías educativas y metodologías de educación en línea. Monitorear y evaluar la calidad de las propuestas educativas virtuales y realizar recomendaciones de mejora.

- Asignación horaria y modalidad: Carga horaria mínima de 10 horas reloj semanales (ajustable según planificación institucional). Modalidad mayoritariamente virtual, con encuentros presenciales de capacitación y asesoramiento cuando sea requerido.

- Sede en la que atiende: Modalidad virtual y sede institucional autorizada para capacitaciones o asesoramientos presenciales puntuales.

- Formas de registro de actividades: Registros de capacitaciones y asesoramientos realizados. Informes periódicos de evaluación y seguimiento de la calidad pedagógica de las aulas virtuales. Participación y asesoramiento documentados en la plataforma educativa Moodle.

● 6. Tutores

- Funciones: Acompañar a los estudiantes en el proceso académico y disciplinar. Atender consultas específicas según sus áreas de especialidad (diseño gráfico, audiovisual/video, software/programación, prácticas profesionalizantes). Promover estrategias de estudio y resolución de problemas académicos. Coordinar actividades de fortalecimiento académico y de prácticas. Reportar periódicamente al Coordinador de Prácticas y al Director Académico.

- Asignación horaria y modalidad: Mínimo 5 horas reloj semanales por tutor. Modalidad combinada: virtual y presencial. Atención de un máximo de 50 estudiantes por tutor.

- Sede en la que atiende: Sede institucional autorizada y plataforma educativa Moodle.

- Formas de registro de actividades: Informes periódicos de seguimiento. Participación en plataformas virtuales (foros, mensajería, actividades). Registros de actividades de tutoría y asistencia a actividades de prácticas.

- El máximo de estudiantes que se prevé atenderá cada docente 1 docente cada 25-30 estudiantes en un entorno de educación a distancia, donde se realicen tanto actividades sincrónicas (en tiempo real) como asincrónicas (autónomas). Este número puede variar dependiendo de la naturaleza del curso y las herramientas utilizadas. Se propone una proporción de 1 docente cada 25-30 estudiantes, ya que se considera que esta relación favorece un acompañamiento más personalizado, facilitando la interacción y la participación activa de los estudiantes. De esta manera, se asegura una gestión más eficiente de las evaluaciones y el seguimiento de las trayectorias, evitando la sobrecarga administrativa del docente. Además, permite ofrecer un apoyo adaptado a las diversas necesidades académicas y emocionales de los estudiantes, mejorando la calidad de la experiencia de aprendizaje..

6.1 Cuerpo Académico

Para la propuesta que se presenta se establecen un responsable de la propuesta, un administrador de plataforma, un auxiliar administrativo y un coordinador de prácticas profesionalizantes

El ingreso y la designación del cuerpo académico se regirán por las normativas federales y jurisdiccionales vigentes que regulan el acceso y la contratación de personal docente en el ámbito de la educación superior. En particular, se considerarán los lineamientos establecidos en la Ley de Educación Nacional N.º 26.206/2006, así como en la Ley Provincial N.º 6970/02 y las resoluciones emitidas por el Consejo Federal de Educación (CFE), como la Resolución CFE N.º 346/18, que regulan la modalidad de educación a distancia y el ingreso de docentes en las instituciones de educación superior en la jurisdicción de Mendoza (Decreto 530-DGE-18).

La selección del cuerpo docente se realizará mediante un proceso transparente y riguroso, siguiendo un procedimiento basado en la evaluación de los perfiles académicos y profesionales. A través de las plataformas institucionales provistas por la jurisdicción provincial, se publicarán los perfiles solicitados, los descriptores de las materias, y los horarios y días en los cuales se dictarán las asignaturas correspondientes. Estas publicaciones estarán disponibles en los sitios web oficiales y en otros canales de comunicación de la institución, permitiendo que los aspirantes a las vacantes tengan acceso claro y directo a los requisitos y a la convocatoria abierta.

El proceso de selección se llevará a cabo en dos etapas:

1. **Evaluación de antecedentes:** Los aspirantes deberán presentar su currículum vitae actualizado, que será evaluado por un comité integrado por el **Director académico**, el **Coordinador de Prácticas** y el **Docente de área correspondiente**. El análisis de los antecedentes incluirá la formación académica, la experiencia profesional, y las competencias específicas relacionadas con la disciplina y la modalidad de enseñanza a distancia. Se tomará como referencia los instrumentos utilizados en los concursos de institutos superiores provinciales de gestión estatal, en los que se tabulan los antecedentes y se otorgan puntajes mediante ítems detallados por campos (académica, profesional, investigación, extensión, entre otros).
2. **Entrevista sincrónica:** Los candidatos que hayan superado la evaluación de antecedentes serán convocados a una entrevista sincrónica, que se realizará mediante plataformas digitales habilitadas para la comunicación a distancia. Esta entrevista tendrá como objetivo evaluar las competencias pedagógicas, la capacidad de trabajo colaborativo en entornos virtuales y la comprensión de las metodologías de enseñanza para el modelo a distancia.

El equipo evaluador se asegurará de que el proceso de selección garantice la inclusión de docentes con alta capacidad pedagógica, compromiso con el enfoque socio-constructivista, y experiencia en el uso de tecnologías digitales en la educación.

Perfiles docentes: se deben presentar 2 (dos) cuadros:

Se entiende por “perfil docente” a la/s titulación/es y otros antecedentes (formación posterior, capacitaciones específicas en EaD, etc.) vinculados a la función o espacio según corresponda.

Cuadro 1: Perfiles docentes requeridos según figura descrita en 4.8- b).

Figura	Perfil docente requerido	Carga horaria estipulada
Coordinador de carrera	Título de grado, experiencia en gestión, titulación a fin a la carrera y conocimientos en Ead.	25 horas reloj
Responsable técnico	Título de grado, experiencia en gestión, titulación a fin a la carrera y conocimientos en Ead. Experiencia comprobable en administración de Aulas Virtuales (Moodle)	10 horas reloj
Coordinador de Prácticas	Título de grado, experiencia en gestión, titulación a fin a la carrera y experiencia docente. Diseñador Gráfico. Diseñador Multimedial. Lic. en Diseño en Comunicación Visual. Diseñador Industrial.	10 horas reloj
Auxiliar administrativo	Experiencia en gestión académica, plataformas de gestión académica y procedimiento administrativos.	10hs.

Perfiles docentes necesarios para cubrir los espacios curriculares

Ord.	Espacio Curricular	PERFIL DOCENTE	Figura	Carga horaria cátedras
1	Inglés	Prof. de Inglés y/o con postitulación que acredite especialización en la unidad curricular.	Docente	45
2	Tipografía I	Diseñador Gráfico. Comunicador Visual. Diseñador Multimedial. Lic. en Diseño. Diseño en Comunicación Visual. Diseñador Industrial y/o con postitulación que acredite especialización en la unidad curricular.	Docente	60
3	Problemática Sociocultural y el Contexto	Lic. en Comunicación Social. Lic. en Sociología. Antropólogo. Prof. de Historia y/o con postitulación que acredite especialización en la unidad curricular.	Docente	45
4	Prácticas de Lectura, Escritura y Oralidad	Prof. de Lengua. Lic. en Comunicación Social y/o con postitulación que acredite especialización en la unidad curricular.	Docente	45
5	Inglés Técnico	Prof. de Inglés y/o con postitulación que acredite especialización en la unidad curricular.	Docente	45
6	Espacio Institucional Optativo	Con postitulación que acredite especialización en la unidad curricular.	Docente	45
7	Percepción Visual	Diseñador Gráfico. Comunicador Visual. Diseñador Multimedial. Lic. en Diseño. Diseño en Comunicación Visual. Diseñador Industrial. Psicólogo.	Docente	60
8	Práctica Profesionalizante I	Diseñador Gráfico. Comunicador Visual. Diseñador Multimedial. Lic. en Diseño. Diseño en Comunicación Visual. Diseñador Industrial. Lic. en Administración.	Docente	45
9	Diseño en Comunicación Visual I	Diseñador Gráfico. Comunicador Visual. Diseñador Multimedial. Lic. en Diseño. Diseño en Comunicación Visual. Diseñador Industrial y/o con	Docente	180

Ord.	Espacio Curricular	PERFIL DOCENTE	Figura	Carga horaria cátedras
		postulación que acredite especialización en la unidad curricular.		
10	Técnicas de Representación I	Lic. en Artes Plásticas. Prof. en Artes Visuales y/o con postulación que acredite especialización en la unidad curricular.	Docente	120
11	Herramientas Digitales I	Diseñador Gráfico. Comunicador Visual. Diseñador Multimedial. Lic. en Diseño. Diseño en Comunicación Visual. Diseñador Industrial y/o con postulación que acredite especialización en la unidad curricular.	Docente	120
12	Historia del Arte y del Diseño I	Diseñador Gráfico. Comunicador Visual. Diseñador Multimedial. Lic. en Diseño. Diseño en Comunicación Visual. Diseñador Industrial. Prof. en Historia y/o con postulación que acredite especialización en la unidad curricular.	Docente	90
13	Diseño en Comunicación Visual II	Diseñador Gráfico. Comunicador Visual. Diseñador Multimedial. Lic. en Diseño. Diseño en Comunicación Visual. Diseñador Industrial y/o con postulación que acredite especialización en la unidad curricular.	Docente	90
14	Producción Web I	Diseñador Gráfico. Comunicador Visual. Diseñador Multimedial. Lic. en Diseño. Diseño en Comunicación Visual. Diseñador Industrial. Analista de Sistemas. Programador.	Docente	60
15	Semiología	Diseñador Gráfico. Comunicador Visual. Diseñador Industrial. Arquitecto. Lic. en Sociología. Lic. en Comunicación Social.	Docente	45
16	Tecnología Gráfica I	Técnico Superior en Tecnología Gráfica. Diseñador Gráfico. Comunicador Visual. Diseñador Multimedial. Lic. en Diseño. Diseño en Comunicación Visual. Diseñador Industrial. Ingeniero.	Docente	45

Ord.	Espacio Curricular	PERFIL DOCENTE	Figura	Carga horaria cátedras
17	Introducción al Modelado 3D	Diseñador Industrial. Arquitecto. Técnico Superior en Cine y Video.	Docente	45
18	Producción Web II	Diseñador Gráfico. Comunicador Visual. Diseñador Multimedial. Lic. en Diseño. Diseño en Comunicación Visual. Diseñador Industrial. Analista de Sistemas. Programador.	Docente	60
19	Tipografía II	Diseñador Gráfico. Comunicador Visual. Diseñador Multimedial. Lic. en Diseño. Diseño en Comunicación Visual. Diseñador Industrial y/o con postitulación que acredite especialización en la unidad curricular.	Docente	30
20	Guión	Técnico Superior en Cine y Video. Lic. en Comunicación Social.	Docente	60
21	Técnicas de Representación II	Lic. en Artes Plásticas. Prof. en Artes Visuales y/o con postitulación que acredite especialización en la unidad curricular.	Docente	120
22	Fotografía Publicitaria	Técnico Superior en Fotografía Creativa. Fotógrafo. Técnico Superior en Cine y Video.	Docente	90
23	Historia del Arte y del Diseño 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.	Docente	90
24	Práctica Profesionalizante II	Diseñador Gráfico. Diseñador Multimedial. Lic. en Diseño en Comunicación Visual. Diseñador Industrial.	Docente	90
25	Comunicación, Medios y Nuevas Tecnologías	Community Manager. Lic. en Comunicación Social.	Docente	45
26	Mercadotecnia para PYMES	Profesional Universitario de las Ciencias Económicas. Lic. en Marketing.	Docente	45

Ord.	Espacio Curricular	PERFIL DOCENTE	Figura	Carga horaria cátedras
27	Gestión de Microempresarios	Profesional Universitario de las Ciencias Económicas. Lic. en Marketing.	Docente	45
28	Ética Profesional	Lic. en Sociología. Lic. en Filosofía. Lic. en Comunicación. Abogado. Otro profesional o técnico con formación específica.	Docente	45
29	Formulación y Evaluación de Proyectos	Profesional Universitario de las Ciencias Económicas. Lic. en Marketing.	Docente	45
30	Proyecto Integrado	Diseñador Gráfico. Comunicador Visual. Diseñador Multimedial. Lic. en Diseño. Diseño en Comunicación Visual. Diseñador Industrial. Analista de Sistemas. Programador.	Docente	45
31	Diseño en Comunicación Audiovisual	Diseñador Multimedial. Técnico Superior en Cine y Video.	Docente	150
32	Animación Computada	Diseñador Multimedial. Técnico Superior en Cine y Video.	Docente	150
33	Edición de Sonido	Diseñador Industrial. Diseñador Multimedial. Prof. de Música. Ingeniero en Acústica.	Docente	90
34	Práctica Profesionalizante III	Diseñador Gráfico. Comunicador Visual. Diseñador Multimedial. Lic. en Diseño. Diseño en Comunicación Visual. Diseñador Industrial.	Docente	120

VII. Descripción del dispositivo previsto para el monitoreo y la evaluación de la propuesta y presentación de sus resultados

La institución implementará un dispositivo de evaluación de la marcha de la propuesta educativa mediante un proceso sistemático de **monitoreo, recolección de datos, análisis y socialización de resultados**.

La evaluación tendrá un carácter **formativo y de mejora continua**, abarcando las siguientes dimensiones, variables, medios e instrumentos:

Dimensiones, Variables y Criterios de Análisis

1. Ingreso a la carrera

- **Variables:** cantidad de inscriptos; participación y desempeño en el curso de ambientación y nivelación.
- **Instrumentos:** registros de inscripción; informes de cursado del periodo de ambientación; encuestas de satisfacción de ingresantes.
- **Criterios de análisis:** tasa de aprobación de la nivelación, aprendizajes alcanzados, dificultades detectadas.

2. Población estudiantil y trayectorias

- **Variables:** cantidad de estudiantes que inician el cursado; regularización y promoción de espacios curriculares; cumplimiento del régimen de correlatividades; acciones de acompañamiento a trayectorias.
- **Instrumentos:** actas de cursado y exámenes; informes de tutorías académicas; entrevistas o encuestas a estudiantes.
- **Criterios de análisis:** porcentajes de retención, regularización y promoción; efectividad de los dispositivos de acompañamiento.

3. Desarrollo curricular

- **Variables:** pertinencia de saberes; relación entre currículo y prácticas de enseñanza; articulación entre espacios curriculares; prácticas profesionalizantes.
- **Instrumentos:** revisión de programas de materias; encuestas docentes y estudiantiles; registros de reuniones de cátedra; informes de prácticas profesionales.
- **Criterios de análisis:** adecuación de contenidos, calidad de propuestas metodológicas, nivel de integración curricular.

4. Recursos Humanos

- **Variables:** cantidad y titulación de docentes; formación pedagógica; acciones de capacitación interna.
- **Instrumentos:** nóminas de personal docente; CV actualizados; encuestas de capacitación.
- **Criterios de análisis:** pertinencia de la formación de los docentes respecto a los espacios curriculares; participación en instancias de formación continua.

5. Articulación Institucional

- **Variables:** instancias de vinculación con municipios, organizaciones sociales, empresas e instituciones educativas.
- **Instrumentos:** convenios firmados; actas de reuniones interinstitucionales;

registros de actividades conjuntas.

- **Criterios de análisis:** cantidad y calidad de las acciones de articulación realizadas.

6. Innovaciones e Investigación

- **Variables:** propuestas innovadoras incorporadas; acciones de investigación y extensión.
- **Instrumentos:** proyectos presentados y aprobados; informes finales de investigación y extensión.
- **Criterios de análisis:** innovación curricular efectiva; impacto de las investigaciones y actividades de extensión en la formación de los estudiantes.

7. Socialización de Resultados

- **Variables:** mecanismos de comunicación interna de los resultados de la autoevaluación.
- **Instrumentos:** informes institucionales; actas de reuniones generales; comunicados internos.
- **Criterios de análisis:** alcance, participación y apropiación institucional de los resultados.

Tiempos de Evaluación

- **Monitoreo continuo:** durante todo el ciclo lectivo mediante reuniones de equipo, informes parciales y registros administrativos.
- **Evaluación anual:** informe de autoevaluación integral presentado a Coordinación General de Educación Superior en el mes de **mayo** siguiente a la finalización del ciclo lectivo.

Medios de recolección de información

- Bases de datos de inscripción, matrícula y calificaciones.
- Registros de actividades académicas y administrativas.
- Encuestas, entrevistas y grupos focales a estudiantes y docentes.
- Análisis documental de proyectos curriculares y de extensión.

Responsables del Monitoreo y Evaluación

- **Director/a Académico/a:** coordinación general del proceso.
- **Coordinador/a de Prácticas:** monitoreo de la articulación entre espacios curriculares y prácticas profesionales.
- **Docentes referentes de áreas:** aporte de información cualitativa sobre desempeño académico y curricular.
- **Equipo Técnico Pedagógico Institucional:** sistematización y análisis de

datos, redacción del informe de autoevaluación.

VIII. REGLAMENTO ACADÉMICO

DESTINATARIOS Y REQUISITOS DE ADMISIÓN

Perfil de los destinatarios:

La Tecnicatura en Diseño Multimedial se propone como una oferta de formación académica de pregrado para quienes deseen desarrollarse como profesionales del Diseño y la Producción Multimedial mediante el uso de diferentes recursos y medios tecnológicos que permitan el diseño y la producción de piezas comunicacionales para soportes digitales mediante el uso de la imagen y del sonido.

La presente propuesta propone un recorrido que recupera saberes y desarrolla nuevos conocimientos y destrezas sobre el uso de la imagen y el sonido, por ello se orienta a incluir entre los destinatarios a personas que recientemente hayan egresado de diferentes modalidades o bachilleres, personas mayores de 25 años que no han finalizados sus estudios de nivel medio, y también a personas que se encuentren ya ejerciendo la actividad y que deseen profesionalizar su actividad laboral.

El egresado de la Tecnicatura en Diseño Multimedial podrá desarrollarse en diferentes ámbitos (estatales, privados y de autogestión) e instancias de procesos productivos y comunicacionales. El carácter proyectual de las disciplinas del Diseño además será correspondido con una potente impronta de producción, ya que se espera que el técnico no sólo diseñe, sino que pueda llevar adelante proyectos propios y de terceros aplicando sus conocimientos y experiencias adquiridas a lo largo de su trayectoria académica.

Las personas destinatarias de esta propuesta pueden ser residentes del Gran Mendoza y de la Provincia de Mendoza, y también del resto del país debido a las condiciones actuales ya mencionadas con las que cuenta el Instituto Juan Gutenberg PT-180 que permiten pensar esta propuesta a distancia.

La propuesta, mediante su carácter proyectual y productivo, permitirá introducir rápidamente a los y las jóvenes y adultos, en el uso y dominio de diferentes recursos y herramientas digitales para resolver problemáticas vinculadas a la comunicación, el diseño, la visualidad y el sonido.

- Requisitos de admisión de los estudiantes (edad mínima de ingreso, titulaciones, etc.).

Requisitos de Admisión

Haber aprobado el Nivel Secundario o ser mayor de 25 años, según lo establecido en el Art. 7º de la Ley de Educación Superior Nro. 24.521 y cumplimentar lo establecido

en la normativa provincial vigente. Se considerará como un requisito para el ingreso cursar y aprobar las instancias propuestas para el Curso de Ingreso para el desarrollo de habilidades y competencias básicas y necesarias en la formación general. Dicha instancia es niveladora y se articulará con los descriptores de los espacios curriculares de primer año, generando un espacio de formación y transición.

● **Información sobre acompañamiento del ingreso:** talleres, encuentros, reuniones, capacitación sobre uso de EVA, etc. Breve descripción.

La carrera se inicia con un periodo de “nivelación” de tres semanas previo al inicio del cursado propiamente, que se destina a familiarizarse con el entorno virtual y al desarrollo de habilidades mínimas necesarias para la interacción en los espacios virtuales.

Esta instancia, tiene como finalidad introducir al cursante en el uso de la Plataforma y desarrollar las habilidades y saberes mínimos, de manera que disponga de las habilidades mínimas necesarias para interaccionar en la plataforma: usuario y contraseña para ingresar y navegar en la misma, reconociendo la información que se publica en cada menú; consenso en el vocabulario propio del área de informática y las habilidades mínimas para interaccionar en foro, bajar y adjuntar archivos, capturar una pantalla, descargar información y organizar en carpetas en un medio de almacenamiento, entre otros.

Módulo 1: Ambientación a la Vida Académica - Duración 20 Hs reloj.	
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> ● Introducir a los estudiantes en el entorno virtual de aprendizaje. ● Proporcionar una visión general de la carrera y sus expectativas. ● Fomentar la interacción entre estudiantes y docentes.
Contenidos:	<ul style="list-style-type: none"> ● Introducción a la plataforma virtual: Uso de usuario y contraseña, navegación básica, reconocimiento de menús y secciones. ● Expectativas y objetivos de la carrera: Presentación de la estructura curricular y los resultados esperados. ● Comunicación y colaboración en entornos virtuales: Uso de foros, chat, y herramientas de colaboración en línea. ● Recursos disponibles para el aprendizaje: Bibliotecas digitales, tutorías, y otros recursos institucionales.

Actividades:	<ul style="list-style-type: none"> ● Introducción personal en el foro de bienvenida. ● Participación en un ejercicio de colaboración en línea para familiarizarse con las herramientas. ● Lectura y comprensión de la documentación institucional sobre la carrera.
Módulo 2: Nivelación Básica - Duración 30 Hs reloj.	
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> ● Desarrollar habilidades básicas en el uso de tecnologías digitales. ● Introducir conceptos fundamentales del diseño y producción multimedia.
Contenidos:	<ul style="list-style-type: none"> ● Herramientas básicas de informática: Uso de software de ofimática, manejo de archivos y carpetas. ● Introducción a la terminología del diseño multimedia. Conceptos básicos de diseño gráfico, audiovisual y web. ● Producción escrita y oral en contextos académicos. Técnicas para redactar textos claros y concisos, y para presentaciones efectivas.
Actividades:	<ul style="list-style-type: none"> ● Creación de un documento de texto utilizando software de ofimática. ● Realización de una presentación breve sobre un tema relacionado con el diseño multimedia. ● Participación en un ejercicio de discusión en línea sobre tendencias en diseño multimedia.
Módulo 3: Nivelación Disciplinar - Duración 30 Hs reloj.	
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> ● Introducir a los estudiantes en los fundamentos del diseño y la producción multimedia. ● Fomentar la creatividad y el pensamiento crítico en contexto del diseño.
Contenidos:	<ul style="list-style-type: none"> ● Introducción al diseño visual: Principios básicos de composición y color.

	<ul style="list-style-type: none"> ● Elementos básicos de la narrativa multimedia: Uso de imágenes, sonido y texto en proyectos multimedia. ● Herramientas de diseño multimedia: Introducción de software como Adobe Creative Cloud (Photoshop, Illustrator, Premiere).
Actividades:	<ul style="list-style-type: none"> ● Creación de un proyecto simple de diseño visual utilizando herramientas digitales. ● Desarrollo de una idea conceptual para un proyecto multimedia. ● Participación en un taller en línea sobre el uso de herramientas de diseño multimedia. ● Estos módulos están diseñados para ser flexibles y adaptarse a las necesidades específicas de los estudiantes, asegurando una transición suave hacia el cursado regular de la tecnicatura.

Descripción del Gasto por Alumno

La oferta educativa es de gestión privada. El/la aspirante deberá abonar un arancel correspondiente a la **matrícula** y al **costo del curso de ingreso**, cuyo monto se informa anualmente a través de Circulares oficiales.

Una vez cumplidos los requisitos del curso de ingreso y formalizado el ingreso a la carrera, el/la estudiante abonará **mensualmente** un **arancel estipulado**, vigente desde el momento de su inscripción y durante toda la cursada del ciclo lectivo correspondiente.

El gasto estimado para cada estudiante incluye:

- **Matrícula anual:** monto informado previamente a cada ciclo lectivo.
- **Curso de ingreso:** arancel único a abonar antes de iniciar la carrera.
- **Cuotas mensuales:** pago que se realiza de abril a marzo del año siguiente, con posibilidad de actualización anual. (12 cuotas, que inicial y finalizan con el Ciclo Académico)

- **Materiales de estudio:** en general, se utilizan recursos digitales provistos por la institución. En caso de requerirse bibliografía adicional o materiales impresos, su adquisición corre por cuenta del/la estudiante.
- **Certificaciones y otros gastos:** si correspondiera, se informarán en tiempo y forma mediante circulares institucionales.

Todos los valores de aranceles y otros costos asociados son informados mediante Circulares oficiales emitidas por las autoridades de la institución, y difundidos a través de diferentes medios institucionales antes del comienzo del cursado. Cualquier ajuste en los valores será notificado por los mismos canales, con al menos **30 días de anticipación**.

Obligaciones académicas de los estudiantes

Clases virtuales asincrónicas (a través del aula Moodle): Incluyen guías de estudio, materiales de lectura, recursos multimediales, actividades de resolución de problemas, proyectos de producción digital, foros de discusión y wikis colaborativas. Se accede de manera flexible, con actividades semanales programadas. Duración: todo el cursado. Modalidad: virtual asincrónica.

Cada clase virtual constituye el eje orientador del aprendizaje, donde los docentes presentan los temas a abordar utilizando diferentes recursos didácticos (documentos, videos, infografías, tutoriales, enlaces de interés, entre otros). También se plantean actividades obligatorias y optativas como consignas con fechas de entrega, foros de debate, tareas, cuestionarios y producciones individuales o grupales.

Para el cursado virtual, los estudiantes deben contar como mínimo con un dispositivo tecnológico (PC, notebook, netbook) con navegador actualizado (Google Chrome, Mozilla Firefox, Safari o Edge) y acceso a Internet que permita ingresar a la plataforma, descargar documentos, visualizar contenidos multimediales y cargar actividades.

Encuentros sincrónicos virtuales: Clases en línea en tiempo real para la exposición de contenidos, socialización de producciones, resolución de dudas y fortalecimiento del vínculo pedagógico. Se desarrollan a través de plataformas accesibles como Zoom o Google Meet. Frecuencia: quincenal o mensual según asignatura. Modalidad: virtual sincrónica. La programación de estos encuentros es coordinada de manera general para evitar superposiciones de actividades. Los días y horarios se acuerdan con los estudiantes o se establecen en el cronograma de cursado.

Tutorías personalizadas: Acompañamiento individual o grupal, destinado a orientar en aspectos conceptuales, metodológicos o de organización del estudio. Disponibles de manera permanente mediante agenda virtual, a través de la plataforma Moodle, correo electrónico o videollamadas concertadas según las necesidades de los estudiantes. Modalidad: virtual asincrónica y sincrónica.

Trabajos prácticos: Elaboración de proyectos, piezas de comunicación visual, productos multimediales o actividades de análisis, según el espacio curricular. Se promoverá constantemente el trabajo colaborativo y la coevaluación. Modalidad:

virtual asincrónica, con entregas periódicas en el aula virtual y presentaciones/defensas en encuentros sincrónicos (“Trabajos integradores” como cierre de cada espacio curricular).

Prácticas de campo: Actividades presenciales obligatorias en entornos concretos o espacios de simulación, orientadas al trabajo experimental, de indagación, exploración, así como la aplicación de técnicas de producción digital y el desarrollo de proyectos integradores. Particularmente en las Prácticas Profesionalizantes, los estudiantes realizarán visitas a empresas privadas o instituciones públicas vinculadas al área de la imagen, diseño y comunicación multimedial, para integrar teoría y práctica a través de propuestas concretas que respondan a necesidades reales del entorno. Estas prácticas contribuyen al desarrollo de las competencias necesarias para la obtención del título de Técnico Superior en Diseño Multimedial. Frecuencia: según asignatura (mínimo una por año). Modalidad: presencial, en el ámbito de residencia del estudiante, con tutoría personalizada.

Talleres de integración y acompañamiento: Instancias intensivas de trabajo grupal, ejercicios de ensayo de evaluaciones finales, fortalecimiento de metodologías de estudio, y tutorías disciplinares.

Lugar: plataforma Moodle o videollamadas. Frecuencia: semestral, previo al cierre de cursado y obtención de regularidades. Modalidad: virtual sincrónica.

Debates en foros: Participación activa en foros de discusión organizados alrededor de temas o problemáticas disciplinares, con consignas específicas que promueven la reflexión crítica, el intercambio argumentado y el desarrollo de competencias comunicacionales. Modalidad: virtual asincrónica.

Resolución de problemas: Actividades de aplicación de conocimientos a situaciones prácticas, de forma individual o grupal. Se fomentará el análisis crítico y la integración de la teoría con la experiencia personal y profesional. Modalidad: virtual asincrónica.

Materiales y bibliografía obligatoria: Cada unidad curricular provee una selección de textos, artículos académicos, recursos audiovisuales y tutoriales de software, disponibles en el aula virtual o en bibliotecas digitales de acceso libre. La consulta y análisis de estos materiales es requisito indispensable para el desarrollo de las actividades académicas. Los materiales obligatorios y complementarios serán indicados en el programa y en el aula virtual de cada espacio curricular.

Herramientas de comunicación: Se utilizarán diferentes herramientas para asegurar la comunicación constante entre docentes y estudiantes, incluyendo foros internos de consulta, mensajería interna de Moodle, y eventualmente grupos de WhatsApp o Telegram para recordatorios y avisos importantes sobre actividades y evaluaciones.

e. Régimen de Evaluación de Aprendizajes

Modalidades y frecuencias de evaluación, régimen de evaluación, promoción y acreditación

De acuerdo con el formato combinado de actividades establecido en el Punto 1, y en cumplimiento de lo dispuesto en el punto 10 del Anexo I de la Resolución CFE N° 346/18, las modalidades y frecuencias de evaluación de los espacios curriculares serán las siguientes:

Modalidades de Evaluación:

- Evaluaciones parciales: Se realizará al menos una evaluación parcial por espacio cuatrimestral. La modalidad podrá ser virtual sincrónica (en clase en tiempo real) o asincrónica (en plazos definidos mediante el aula virtual), dependiendo de la organización de cada espacio curricular.
- Trabajos prácticos: Cada espacio cuatrimestral tendrá entre 5 y 8 actividades prácticas, que incluirán:
 - Resolución de problemas.
 - Análisis de casos.
 - Producción de proyectos digitales, piezas gráficas o multimediales.
 - Participación en foros de discusión y wikis colaborativas. Las entregas serán virtuales asincrónicas, en el aula Moodle, con presentaciones o defensas en encuentros sincrónicos según corresponda.
- Actividades de reflexión y análisis: Basadas en lecturas obligatorias, videos o recursos multimediales provistos en el aula virtual. Modalidad asincrónica.
- Trabajo Integrador Final: Cada materia concluirá con un trabajo integrador que recupere los contenidos centrales del espacio. Será presentado en modalidad virtual asincrónica (entrega en aula Moodle) y podrá incluir una instancia de defensa sincrónica.
- Prácticas de campo: En espacios curriculares que lo requieran, se incluirá una instancia presencial de práctica de campo o simulación, con evaluación in situ o posterior mediante informe escrito.

Dispositivos de evaluación:

- Se utilizarán dispositivos sincrónicos y asincrónicos, pudiendo combinarse ambos según la actividad.
- Los instrumentos abarcarán cuestionarios, ensayos o monografías breves, estudios de caso, proyectos de producción digital, intervenciones en foros, exposiciones orales, y rúbricas de evaluación (“Ficha de retroalimentación”) específicas para cada tipo de producción.

Criterios de evaluación:

- Los criterios de evaluación o expectativas de logros serán explicitados anticipadamente junto a cada consigna de trabajo o actividad evaluativa.
- Se promoverá la autonomía del estudiante, la apropiación conceptual, la capacidad de análisis y síntesis, la integración crítica de saberes y el desarrollo de criterios personales.
- Se valorará la participación activa, la calidad conceptual de las producciones, la reflexión crítica, la creatividad en las propuestas, y el cumplimiento de los plazos y pautas establecidas.

Régimen de promoción y acreditación:

- Promoción con evaluación continua: Quienes cumplan con la participación activa en las actividades, aprueben la evaluación parcial, entreguen el Trabajo Integrador Final y logren un desempeño satisfactorio en el conjunto de los trabajos prácticos, acreditarán el espacio curricular.
- Condiciones de regularidad: Se exige al menos el 70% de actividades entregadas en tiempo y forma y asistencia al 50% de los encuentros sincrónicos programados o instancias de tutorías.
- Evaluación final: Para los estudiantes que no acrediten bajo el régimen de promoción directa, se habilitará la posibilidad de rendir un examen final integrador, según normativa institucional.

Son requisitos para rendir examen final:

- Contar con su legajo actualizado y con documentación completa.
- Estar en condición de alumno regular o no regular.
- Respetar el régimen de correlatividades de la carrera.
- Inscribirse con un mínimo de 48 horas hábiles, antes de la fecha estipulada para el Examen Final.
- Asistir el día y hora de la mesa examinadora.
- Presentar ante el tribunal examinador, su documento de identidad y el comprobante de inscripción.

La mesa examinadora estará constituida por tres profesores. El presidente de la mesa será el Profesor responsable a cargo de ese Espacio Curricular. El examen será virtual y se desarrollará mediante videollamada generadas desde la administración, es decir desde correos institucionales. Se prevé la participación de un tribunal conformado por docentes de materias afines.

La propuesta ha sido diseñada, para que todos los espacios curriculares del campo de la Formación General, Formación de Fundamento, Formación Específica y Formación Profesionalizante, sean cursados por medio de actividades obligatorias y optativas a distancia.

Ord	Formato Módulo	Año	Criterio de Evaluación	Criterio de Acreditación
1	Inglés	1° AÑO	Presentación en tiempo y forma el 100% de las actividades virtuales obligatorias. Resolución y aprobación del 80% de las actividades virtuales obligatorias con una calificación mínima del 60%.	Aprobación de un examen parcial virtual con una calificación mínima de 60%.
3	Problemática Sociocultural y el Contexto	1° AÑO		
4	Prácticas de Lectura, Escritura y Oralidad	1° AÑO		
5	Inglés Técnico	1° AÑO		
7	Percepción Visual I	1° AÑO		
15	Semiología	2° AÑO		
23	Historia del Arte y del Diseño II	2° AÑO		
28	Ética Profesional	3° AÑO		
Ord	Formato Taller	Año	Criterio de Evaluación	Criterio de Acreditación
12	12. Historia del Arte y del Diseño I	1° AÑO	Presentación en tiempo y forma del 100% de las actividades virtuales obligatorias.	Aprobación de un examen final oral presencial con una calificación mínima del 60%.
30	30. Proyecto Integrado	3° AÑO	Asistencia al 100% de las actividades presenciales. Resolución y aprobación del 80% de las actividades virtuales obligatorias con una calificación mínima del 60%.	
Ord	Formato Módulo	Año	Criterio de Evaluación	Criterio de Acreditación
16	Tecnología Gráfica I	2° AÑO	Presentación en tiempo y forma del 100% de las actividades virtuales obligatorias.	Aprobación de un examen final oral presencial con una calificación mínima del 60%.
20	Guion	2° AÑO	Asistencia al 100% de las actividades presenciales.	
25	Comunicación, Medios y Nuevas Tecnologías	3° AÑO	Resolución y aprobación del 100% de las actividades virtuales obligatorias con una calificación mínima del 60%.	
26	Mercadotecnia para PyMEs	3° AÑO	Elaboración y aprobación de un trabajo final informe integrador con una calificación mínima del 80%.	
27	Gestión de Microemprendimientos	3° AÑO		
29	Formulación y Evaluación de Proyectos	3° AÑO		

Ord	Formato Taller	Año	Criterio de Evaluación	Criterio de Acreditación
8	Práctica Profesionalizante I	1° AÑO	Presentación en tiempo y forma del 100% de las actividades virtuales obligatorias. Asistencia al 100% de las actividades presenciales.	Aprobación de un examen final oral presencial con una calificación mínima del 60%.
24	Práctica Profesionalizante II	2° AÑO	Resolución y aprobación del 100% de las actividades virtuales obligatorias con una calificación mínima del 60%.	
34	Práctica Profesionalizante III	3° AÑO	Elaboración y aprobación de un trabajo final informe integrador con una calificación mínima del 60%.	
Ord	Formato Módulo	Año	Criterio de Evaluación	Criterio de Acreditación
2	Tipografía I	1° AÑO	Presentación en tiempo y forma del 100% de las actividades virtuales obligatorias.	Con calificaciones de 8 o superior, es de acreditación directa.
6	Espacio Institucional Optativo	1° AÑO		
9	Diseño en Comunicación Visual I	1° AÑO		
10	Técnicas de Representación I	1° AÑO	Asistencia al 100% de las actividades presenciales.	En el caso de no alcanzar estos requisitos.
11	Herramientas Digitales I	1° AÑO		
13	Diseño en Comunicación Visual II	2° AÑO		
14	Producción Web I	2° AÑO	Resolución y aprobación del 80% de las actividades virtuales obligatorias.	
17	Introducción al Modelado 3D	2° AÑO		
18	Producción Web II	2° AÑO		
21	Técnicas de Representación II	2° AÑO		
22	Fotografía Publicitaria	2° AÑO	Elaboración y aprobación de un trabajo final informe integrador.	Aprobación de un examen final oral presencial con una calificación mínima del 60%.
31	Diseño en Comunicación Audiovisual	3° AÑO		
32	Animación Computada	3° AÑO		
33	Edición de Sonido	3° AÑO		
Ord	Formato Módulo	Año	Criterio de Evaluación	Criterio de Acreditación
19	Tipografía II	2° AÑO	Presentación en tiempo y forma del 100% de las actividades virtuales obligatorias. Asistencia al 100% de las actividades presenciales. Resolución y aprobación del 80% de las actividades virtuales obligatorias. Elaboración y aprobación de un trabajo final informe integrador.	Con calificaciones de 8 o superior, es de acreditación directa. En el caso de no alcanzar estos requisitos. Aprobación de un examen final oral presencial con una calificación mínima del 60%.

Espacios curriculares de acreditación directa

Los criterios de acreditación directa se articulan a partir de dos ejes esenciales: el formato curricular y las modalidades de evaluación continua.

En primer lugar, las asignaturas con formato modular (por ejemplo, Tipografía I y Espacio Institucional Optativo, ambas de 1° año) basan su acreditación únicamente en la entrega y aprobación sistemática de actividades a lo largo del cuatrimestre: ejercicios prácticos, foros y trabajos grupales. No requieren examen final porque cada uno de esos instrumentos refleja el aprendizaje continuo. Esta misma lógica se extiende a todos los módulos de 2° y 3° año —Diseño en Comunicación Visual II, Producción Web I y II, Introducción al Modelado 3D, Tipografía II, Técnicas de Representación II, Fotografía Publicitaria, Diseño en Comunicación Audiovisual, Animación Computada y Edición de Sonido— en los que la constancia en la realización de tareas periódicas hace innecesaria una instancia sumativa adicional.

Por otro lado, los espacios con formato taller adaptan este principio a la producción creativa: aquí la acreditación depende de un proyecto en curso. A lo largo del cuatrimestre, cada alumno va construyendo un portafolio de piezas visuales o audiovisuales que documentan su evolución técnica y conceptual. En este modelo, la entrega de cada producción no solo demuestra el dominio de las competencias, sino que también permite ajustar el proceso en tiempo real, liberando al estudiante de la presión de un examen final único.

Este enfoque otorga centralidad al trabajo sostenido y a la calidad de las producciones, y encaja con la manera en que realmente aprendemos: avanzando paso a paso, recogiendo feedback constante y dejando que cada entrega cuente tanto como un examen.

Orden	Espacio Curricular	Régimen acreditación	Año
2	Tipografía I	Acreditación directa	1° Año
6	Espacio Institucional Optativo	Acreditación directa	1° Año
9	Diseño en Comunicación Visual I	Acreditación directa	1° Año
10	Técnicas de Representación I	Acreditación directa	1° Año
11	Herramientas Digitales I	Acreditación directa	1° Año
13	Diseño en Comunicación Visual II	Acreditación directa	2° Año
14	Producción Web I	Acreditación directa	2° Año
17	Introducción al Modelado 3D	Acreditación directa	2° Año

Orden	Espacio Curricular	Régimen acreditación	Año
18	Producción Web II	Acreditación directa	2° Año
19	Tipografía II	Acreditación directa	2° Año
21	Técnicas de Representación II	Acreditación directa	2° Año
22	Fotografía Publicitaria	Acreditación directa	2° Año
31	Diseño en Comunicación Audiovisual	Acreditación directa	3° Año
32	Animación Computada	Acreditación directa	3° Año
33	Edición de Sonido	Acreditación directa	3° Año

Régimen de promoción

La promoción de un año al siguiente superior, se logra dejando Regular todos los espacios y acreditando los espacios promocionales y/o la cantidad de los mismos de acuerdo a la Resolución de Carrera y a los acuerdos y Normativas Institucionales.

La promoción se logra con la aprobación del 50% de los espacios curriculares de Primer año, se mantiene lo estipulado para Segundo año y se establece la acreditación completa de todos los espacios curriculares de Primer Año y el 50% de los espacios curriculares acreditados de Segundo para cursar Tercer Año.

Las instancias y los criterios de regularidad, evaluación y acreditación deben estar explicitados de modo claro y preciso en la Planificación del profesor y en correspondientes acuerdos pedagógicos avalados en tiempo y forma por la institución, debiendo ser notificados fehacientemente y de forma anticipada al alumno a través de la Plataforma.

Dispositivo específico para el desarrollo de las Prácticas Profesionalizantes:

El conjunto de prácticas profesionalizantes en la modalidad de la Tecnicatura Superior en Diseño Multimedial a Distancia asume características específicas dentro del marco de un proyecto educativo institucional que promueve un vínculo activo respecto de los cambios científicos, tecnológicos y culturales tanto locales como globales, en coherencia con lo establecido por la demanda nacional para estos profesionales.

La práctica profesionalizante es obligatoria para todos los estudiantes. De acuerdo con la Res. CFE N.º 346/18, las prácticas profesionalizantes se implementan en ambientes reales de trabajo, son supervisadas y evaluadas por tutores especializados y explícitamente indicados. La carga horaria de cursado debe ajustarse a lo establecido en la Resolución de la carrera.

Estrategias y modos de registro institucionales para la implementación

Las prácticas profesionalizantes son espacios de formación que propician una aproximación progresiva al campo ocupacional hacia el cual se orienta la formación del estudiante, favoreciendo la integración y consolidación de los saberes relacionados con dicho campo. Estas prácticas ponen a los estudiantes en contacto con diversas situaciones y problemáticas reales, permitiendo un acercamiento a la práctica profesional.

Estas prácticas abarcan un conjunto de procesos técnicos, metodológicos, socioculturales y éticos que se relacionan con el futuro desempeño profesional. En la Tecnicatura Superior en Diseño Multimedial, las prácticas deben adoptar diferentes tipos y formatos según las características de los entornos formativos, que deben ser los más adecuados para propiciar la adquisición y recreación de capacidades profesionales, la aplicación de conocimientos y el desarrollo de actitudes y habilidades relacionadas con las competencias específicas.

En todos los casos, las prácticas deben tener objetivos claros en función del campo formativo, y adquirir un carácter institucional, es decir, deben ser planificadas, programadas y supervisadas por los equipos docentes. Es necesario generar en los procesos educativos actividades formativas de acción y reflexión sobre situaciones reales de trabajo, que impliquen la participación activa en el proceso tecno-productivo. De este modo, los estudiantes pueden experimentar de manera completa la atención integral de una empresa o institución que requiera sus servicios, o formar parte de un equipo de profesionales conformado para tal fin.

El desarrollo de las prácticas profesionalizantes exige la vinculación con empresas privadas, organizaciones no gubernamentales o con organismos del Estado, con el objetivo de enfrentar situaciones y problemáticas reales, ya sea

de la imagen institucional, empresarial o de los productos que allí se elaboran. Se debe considerar que algunas organizaciones gestionan productos intangibles, lo que representa un desafío para generar imágenes, y que los servicios pueden ser requeridos tanto por microemprendedores y particulares como por organismos del Estado dedicados a la investigación o al control mediante imágenes. Conocer y acercarse a estas realidades permite realizar experiencias de formación significativas para el estudiante.

Para llevar a cabo estas prácticas, el estudiante propondrá empresas o instituciones cercanas a su entorno de residencia, que le permitan la realización de las prácticas. A su vez, la institución dispondrá de una serie de opciones de empresas o instituciones previamente evaluadas en relación con las posibilidades y la pertinencia de su naturaleza. Estas deben ser capaces de favorecer el desarrollo de las habilidades necesarias para el Técnico Superior en Diseño Multimedial.

De esta manera, las prácticas profesionalizantes constituyen una actividad formativa obligatoria para todos los estudiantes, bajo supervisión docente. La institución educativa de nivel superior debe garantizar su continuidad durante la trayectoria formativa, asegurando que se cumpla con las horas reloj distribuidas para los espacios curriculares relacionados especialmente con el campo de Formación Específica, ya que durante la práctica se ejercitan las habilidades básicas aplicables al desempeño profesional.

La práctica profesionalizante requiere del acompañamiento, gestión y evaluación de un docente especializado en el área de formación de la Tecnicatura, para controlar el desempeño de los estudiantes, tanto en la resolución de problemas como en las dudas que puedan surgir.

El desarrollo de la práctica intensiva, durante el cursado, constituye el nexo entre la teoría de los espacios curriculares y la adquisición de habilidades. La gestión institucional será responsable de facilitar las oportunidades para que los docentes de los espacios de Campo de Formación Específica, Fundamentos y Práctica Profesional, estén en estrecha relación. De este modo, podrán planificar conjuntamente el desarrollo de saberes teóricos y prácticos, fomentando la articulación e integración entre teoría y práctica en los procesos formativos del perfil del Técnico Superior en Diseño Multimedial.

Según las características de las empresas, emprendimientos o instituciones en los que los estudiantes se desempeñarán, estas podrán designar un tutor (referente de la especialidad) que acompañe el aprendizaje del estudiante. Este tutor podrá interactuar con los estudiantes, emitir informes sobre su desempeño, certificar las actividades realizadas y/o participar junto a la institución educativa en el proceso de acreditación de la Práctica Profesionalizante.

El docente a cargo del espacio curricular de Práctica Profesionalizante se constituye en referente permanente de la misma y en responsable del cumplimiento de las pautas éticas profesionales, asignando sentido y significación a la práctica en relación con las competencias del perfil profesional.

Estos conceptos no solo actúan como marco general de la práctica, sino que también fortalecen el rol profesional del Técnico Superior en Diseño Multimedial.

A continuación, se contextualizan los espacios curriculares de **Práctica Profesionalizante I**, **Práctica Profesionalizante II**, y **Práctica Profesionalizante III**, detallando las acciones anuales a desarrollar en cada etapa, los espacios curriculares relacionados, los objetivos esperados por los estudiantes, las habilidades y capacidades a evaluar, y las horas cátedras implicadas tanto en lo virtual como en el trabajo de campo.

PRÁCTICA PROFESIONALIZANTE I:

Este espacio curricular tiene como objetivo el afianzamiento de los saberes técnicos adquiridos en los Espacios de Formación Específica, especialmente en aquellos que incluyen el uso de herramientas tecnológicas necesarias para un desempeño eficiente como Técnico Superior en Diseño Multimedial.

Constituye la primera etapa de las prácticas, programada para el primer año del curso. La práctica está orientada a aplicar los conocimientos adquiridos en los espacios de formación específica del primer año, con el fin de avanzar hacia una práctica más profunda, consolidando las breves prácticas realizadas durante el cursado de los espacios de formación específica y de fundamento. Algunos de los espacios curriculares que sirven de insumo para el estudiante son:

- 2. Tipografía I
- 3. Problemática Sociocultural y el Contexto
- 4. Prácticas de Lectura, Escritura y Oralidad
- 6. Espacio Institucional Optativo
- 7. Percepción Visual I
- 9. Diseño en Comunicación Visual I
- 10. Técnicas de Representación I
- 11. Herramientas Digitales I
- 12. Historia del Arte y del Diseño I

Es necesario definir qué se entiende por **práctica formativa**.

PRÁCTICAS FORMATIVAS

Son aquellas que se realizan en clase, dentro de cada espacio del campo de formación específica, de fundamento o de formación general, con el objetivo de aplicar de manera práctica los nuevos conocimientos adquiridos a partir de la teoría. Estas prácticas son complementarias y potenciadoras para la resolución de ejercicios sobre los conocimientos teóricos. Durante su desarrollo, se simulan situaciones problemáticas dentro del ámbito académico o se representan escenarios ficticios que permiten contextualizar las prácticas.

Con su realización, los estudiantes adquieren una comprensión significativa de la teoría, pero necesitan ser complementadas con un Proyecto Integrador basado en una práctica profesional, cuya profundidad e intensidad sea mayor, para lograr el afianzamiento de los conocimientos. En este caso, se ejercita el manejo de herramientas de hardware y software, aplicando los conocimientos adquiridos y realizando prácticas programadas y supervisadas, como el análisis de sitios, la producción de insumos, el diseño y la construcción de sitios con ejemplos reales.

Estas prácticas pueden desarrollarse en el entorno del estudiante, o a través de encuentros virtuales sincrónicos, o programando encuentros virtuales sincrónicos específicamente para tal fin. El objetivo es que el estudiante, tras tomar contacto con los equipos e instrumentos de trabajo que usa un profesional, adquiera la experiencia suficiente para demostrar un manejo aceptable y un desempeño mínimo sobre esos equipos y programas dentro del ámbito académico, apuntando a lograr un producto funcional, apoyado por el marco institucional que emula la realidad profesional.

Estas prácticas representan la primera etapa para un orden de complejidad creciente, en relación con los espacios curriculares de primer año. Se busca desarrollar capacidades relacionadas con las problemáticas vistas y los casos teóricos planteados durante el cursado, proporcionando soluciones y demostrando el dominio de los recursos técnicos correspondientes. Estos desempeños serán evaluados por los docentes de los espacios de Proyecto Integrador, mediante la presentación de evidencias obtenidas a partir de la realización de los módulos de sitio desarrollados.

Objetivos del taller de Práctica Profesionalizante I: Proyecto Integrador I:

El objetivo es que el estudiante sea capaz de realizar una práctica intensiva, con mayor especificidad, profundizando las breves prácticas formativas del primer año. Todo ello mediante prácticas concretas que permitan observar los resultados. Las producciones realizadas deben reflejar el grado de evolución alcanzado en la adquisición de destrezas, el uso preciso de las herramientas, y un razonable grado de desarrollo funcional y estético en la producción creada a partir de un proyecto que integre los conocimientos adquiridos en esta etapa formativa.

PRÁCTICA PROFESIONALIZANTE II: Primera aproximación al ámbito de inserción laboral

La Práctica Profesionalizante II: constituye la segunda etapa de la práctica integradora, la cual debe desarrollarse en el segundo año del plan de estudios. Esta práctica se enfoca en la realización de actividades específicas para aplicar los contenidos adquiridos en los espacios del Campo de Formación de Fundamento y de Formación Específica del segundo año. El objetivo es avanzar hacia una práctica en el ámbito laboral real, con clientes reales, para consolidar las experiencias previas obtenidas en el **PRÁCTICA PROFESIONALIZANTE I** y en las prácticas formativas desarrolladas durante los espacios de formación específica y de fundamento del segundo año. La incorporación de estos nuevos conocimientos permitirá enriquecer el proyecto con la realización de producciones multimediales, a través de la integración de los siguientes espacios curriculares del segundo año:

- 2. Tipografía I
- 3. Problemática Sociocultural y el Contexto
- 4. Prácticas de Lectura, Escritura y Oralidad
- 6. Espacio Institucional Optativo
- 7. Percepción Visual I
- 9. Diseño en Comunicación Visual I
- 10. Técnicas de Representación I
- 11. Herramientas Digitales I
- 12. Historia del Arte y del Diseño I
- 13. Diseño en Comunicación Visual II
- 14. Producción Web I
- 15. Semiología
- 16. Tecnología Gráfica I

Detalle de los pasos del proceso de realización multimedia

1. Etapa de Preproducción

La preproducción es la primera etapa obligatoria de cualquier proyecto multimedial. Debe incluir los siguientes pasos:

- a. Reconocimiento del lugar de trabajo.
- b. Entrevista con los referentes de la empresa.
- c. Identificación del posible destinatario de la producción.
- d. Reconocimiento de los objetivos de producción.
- e. Análisis de las necesidades de producción.

- f. Estrategias de trabajo con los posibles escenarios, con base en el desarrollo realizado en el primer año.
- g. Estrategia de producción, incluyendo la elaboración de una maqueta, con un análisis previo de la navegabilidad.
- h. Determinación de las etapas del proyecto.

Es importante señalar que esta etapa concluye con la formulación completa de la estrategia y los pasos a seguir durante el desarrollo del proyecto. El relevamiento realizado por el estudiante en la empresa u organización donde realiza su práctica debe ser informado al docente a cargo mediante un informe inicial, el cual deberá ser consensuado y aprobado tanto por el docente como por el referente de la empresa. Este informe debe presentarse en una carpeta que contenga:

- Detalles del material disponible para realizar la producción.
- Registros de entrevistas, imágenes, videos, bocetos y un breve informe que detalle las necesidades comunicadas por el referente de la empresa y los hallazgos del relevamiento realizado durante las primeras visitas.
- Resultados de las entrevistas realizadas a los referentes de la empresa.

El informe presentado por el alumno debe ser aprobado por el docente responsable antes de iniciar la segunda etapa, es decir, la etapa de producción propiamente dicha.

2. Etapa de Producción Propiamente Dicha

En esta etapa, el estudiante aplicará todos los conocimientos adquiridos durante los tres cuatrimestres anteriores. Debe tener en cuenta los aportes del espacio curricular de Diseño en Comunicación Visual II y los resultados obtenidos durante el relevamiento realizado en la etapa de preproducción. Este momento supone el desafío de poner en práctica el dominio de los conocimientos adquiridos, teniendo muy presente las necesidades de un cliente real. El estudiante contará con el apoyo académico del docente tutor, lo que le permitirá enfrentar este desafío con el respaldo adecuado. El manejo eficiente del software y la atención a las necesidades del cliente son cruciales para obtener una producción de calidad. De esta forma, el estudiante podrá consolidar los conocimientos significativos adquiridos en los distintos espacios curriculares de formación específica y de fundamento de los tres cuatrimestres previos.

3. Etapa de Postproducción

Es necesario recordar que estas prácticas deben desarrollarse en un orden de complejidad creciente, en relación con los espacios curriculares que cronológicamente lo precedieron. Todo ello con el objetivo de llevar a la práctica las capacidades desarrolladas, siempre alineadas con las necesidades expresadas por la empresa anfitriona, donde el estudiante realiza su práctica. En el espacio de " PRÁCTICA PROFESIONALIZANTE II ", es fundamental que el estudiante seleccione y proponga un cliente cercano a su entorno de residencia para realizar estas prácticas. Este cliente puede ser una empresa privada, un emprendimiento o una organización de carácter público o privado. El docente tutor de este espacio curricular debe asegurarse de que el estudiante se desenvuelva en un entorno laboral adecuado, con una complejidad organizacional mínima.

Resumen:

El objetivo principal de esta práctica profesionalizante es facilitar el acercamiento del estudiante al medio laboral real. Al finalizar, el estudiante debe ser capaz de:

- Establecer contacto fluido y cordial con la empresa, microemprendimiento u organización estatal que actúe como cliente en la práctica.
- Realizar un relevamiento mediante entrevistas para detectar necesidades y elaborar un diagnóstico de situación.
- Desarrollar una estrategia que contemple las distintas etapas de la producción multimedia, con el fin de ofrecer una solución acorde a las necesidades de la organización cliente.
- Elaborar una propuesta de solución, con un cronograma de trabajo.
- Organizar la estructura de trabajo de campo, bajo la supervisión docente, para cumplir con los parámetros de calidad requeridos.
- Comunicar la producción en el grupo de compañeros.
- Opcionalmente, organizar grupos de trabajo con otros compañeros.

El plan de trabajo elaborado debe incluir un grado adecuado de previsión para el desempeño de las diversas tareas, con el objetivo de lograr un buen rendimiento en las actividades propuestas. Es clave el rol del Referente Docente de "Práctica Profesionalizante II", quien debe acompañar al estudiante en el ámbito laboral. El docente responsable del espacio de " Práctica Profesionalizante II " debe establecer una comunicación constante con el referente de la empresa anfitriona para garantizar un adecuado seguimiento del estudiante.

En esta instancia de la práctica, es esencial que ambos referentes participen

en la elaboración de un plan de trabajo consensuado, para asegurar que las prácticas sean eficientes.

El objetivo es que el estudiante se desenvuelva dentro de la empresa de manera que pueda familiarizarse con su futuro rol profesional y se sienta parte de un equipo. Los estudiantes, en su rol de practicantes, deben respetar las normativas vigentes y adaptarse a los tiempos, horarios y metodologías del lugar de trabajo, en el que participarán. En este contexto, es fundamental evaluar las capacidades adquiridas por el estudiante, teniendo en cuenta el desarrollo de actitudes como el compromiso y la buena predisposición.

Entre las tareas diarias, el practicante podrá presentar, si la institución lo permite, una propuesta basada en un cronograma de trabajo, desde la aplicación de los conocimientos teóricos y prácticos adquiridos hasta el momento. Esto permitirá que el estudiante entregue como trabajo final una carpeta o portafolio con sus producciones web y multimediales, siempre acompañadas de los informes descritos previamente. Estos informes deben incluir el cronograma de trabajo aprobado por el docente responsable y la empresa participante, así como un detalle de las actividades desarrolladas durante el período de la práctica.

Nota: En el informe final, deberán incluirse los enlaces que permitan acceder a las producciones realizadas, con sus respectivas descripciones y procedimientos en las distintas etapas de producción, a fin de visualizar la trazabilidad del proceso.

PRÁCTICA PROFESIONALIZANTE III:

Trabajo Final de Integración con Propuestas de Innovación y/o Mejoramiento de la Imagen Empresarial o Institucional en las Redes

Esta práctica tiene como propósito ser el espacio en el que se apliquen los saberes adquiridos a lo largo de toda la carrera, consolidando lo trabajado en los espacios curriculares de Práctica Profesionalizante I y Práctica Profesionalizante II. Asimismo, se complementa con la aplicación metodológica de los conocimientos que se irán adquiriendo durante el tercer año en los espacios curriculares correspondientes.

Al llevar a cabo esta práctica integradora en el ámbito laboral específico de desempeño, se espera que el estudiante adquiera la experiencia propia del trabajo en el campo, con el fin de generar producciones multimediales de calidad, acorde a un buen desempeño profesional.

El taller de **Práctica Profesionalizante III**, representa la culminación del trayecto de aprendizajes, donde se fusionan los conocimientos teóricos y

prácticos adquiridos durante los cinco cuatrimestres previos. En esta instancia, se busca integrar todos los espacios de la carrera que aportan distintos matices al perfil profesional dentro de un ámbito laboral, teniendo en cuenta los conocimientos adquiridos en los espacios curriculares de los seis cuatrimestres precedentes, especialmente aquellos de formación específica y de fundamento.

Al finalizar esta práctica, se espera que los estudiantes sean capaces de:

- Relacionarse de manera fluida y autónoma con empresas e instituciones, ofreciendo soluciones a las necesidades que presenten en el área de la imagen empresarial en redes sociales. Para ello, deberán vincularse con los responsables de la publicidad y la imagen institucional, con el fin de brindar soluciones a las problemáticas de la imagen institucional y de los productos que comercializan.
- Realizar un **Proyecto** perfectamente formulado y evaluado desde el punto de vista de la metodología del diseño y la producción multimedia.
- Formular el **Proyecto** contemplando las etapas de **preproducción, producción y posproducción**.
- Desarrollar el proyecto en tiempo y forma, brindando todas las soluciones técnicas y tecnológicas necesarias, incluida la producción de materiales audiovisuales y la programación de los administradores de contenidos.
- Organizar y desarrollar toda la logística necesaria para viabilizar el Proyecto.
- Desarrollar y poner en valor todas las etapas de la producción multimedia.
- Realizar los correspondientes controles de calidad, especialmente en lo que respecta a navegabilidad, estética y funcionalidad, de acuerdo con los requisitos acordados con el cliente.
- Calcular los costos de producción y establecer los tiempos estimados para la realización de cada una de las tareas comprometidas.
- Calcular los costos adicionales que pudieran surgir debido a la posible contratación de terceras partes.
- Asesorar al cliente sobre los aspectos legales y los derechos de propiedad intelectual sobre los software de desarrollo, así como sobre la posible gratuidad de los mismos.

Las capacidades que involucra esta práctica se centran en la aplicación de todas y cada una de las etapas del proceso de producción multimedia, que forma parte del perfil profesional del Técnico Superior en Diseño Multimedial.

Los insumos incorporados en este período formativo provienen de todos los espacios curriculares de la carrera. Por ello, en esta práctica de aplicación

concreta, el estudiante deberá seleccionar y poner en valor los contenidos recibidos previamente que le resulten más útiles para su producción, relacionándolos eficientemente para obtener el máximo rendimiento en las producciones proyectadas para la empresa participante.

Es de suma importancia que, en esta instancia de la práctica, ambos referentes participen en la elaboración de un plan de trabajo consensuado para realizar prácticas eficientes dentro de la empresa u organización donde se lleven a cabo.

Detalle de los pasos del proceso de realización multimedia que debe cumplir el estudiante:

1. Etapa de Preproducción

Es la primera etapa obligatoria de cualquier proyecto multimedial, que debe incluir los siguientes pasos:

- a. Reconocimiento del lugar de trabajo.
- b. Entrevista con los referentes de la empresa.
- c. Identificación del posible destinatario de la producción.
- d. Reconocimiento de los objetivos de producción.
- e. Análisis de las necesidades de producción y determinación de las estrategias de trabajo, según los posibles escenarios.
- f. Establecimiento de una estrategia de producción, que incluya la elaboración de maquetado, aplicando un previo análisis de navegabilidad.
- g. Determinación de las etapas del proyecto.

Es importante destacar que esta etapa concluye con la formulación completa de la estrategia y los pasos a seguir durante el desarrollo del proyecto. El relevamiento realizado por el estudiante en la empresa u organización donde realiza su práctica deberá ser elevado al docente a cargo mediante un informe de primera instancia, que deberá ser consensuado y aprobado por el profesor y por el referente de la empresa.

El informe deberá ser presentado en una carpeta que contenga el detalle del material disponible para realizar, entrevistas, imágenes, videos, bocetos y un breve informe detallando las necesidades informadas por el referente de la empresa, así como los detalles del relevamiento realizado en las primeras visitas. Además, se deberá agregar el resultado de las entrevistas realizadas a los referentes de la empresa. Este informe debe ser aprobado por el docente responsable antes de iniciar la segunda etapa, la de producción propiamente dicha.

2. Etapa de Producción Propiamente Dicha

En esta etapa, se aplicarán todos los conocimientos adquiridos durante los cinco cuatrimestres previos, teniendo en cuenta los aportes del espacio curricular de **Gestión de Microemprendimientos**, el acompañamiento desde el espacio de **Proyecto Integrador** y el relevamiento realizado en la etapa de preproducción.

En este momento, el estudiante se enfrenta al desafío de poner en práctica el dominio de los conocimientos adquiridos, considerando muy especialmente las necesidades de un cliente real. El estudiante debe entender que el andamiaje académico ahora apunta a lo metodológico y cuenta con el apoyo del docente tutor a cargo del espacio curricular de **Proyecto Integrador**. La aplicación de los conocimientos de diseño y la atención puesta en las necesidades del cliente son esenciales para obtener una producción de calidad. De esta manera, se deben aplicar los conocimientos adquiridos en los distintos espacios curriculares de formación específica y de fundamento de los cinco cuatrimestres previos.

3. Etapa de Postproducción

Es importante recordar que estas prácticas se desarrollan en un orden de complejidad creciente, siempre relacionado con los espacios curriculares que cronológicamente lo anteceden. Todo ello tiene como objetivo llevar a la práctica las capacidades desarrolladas, en relación con cada una de las necesidades manifestadas por el cliente, en el lugar donde el estudiante realiza sus prácticas.

Nota: Es crucial que el estudiante seleccione y proponga un posible cliente cercano a su entorno de residencia para realizar estas prácticas. Este cliente puede ser una empresa privada, un emprendimiento o una organización pública o privada. En cualquier caso, el docente tutor del espacio curricular de Práctica Profesionalizante III debe asegurarse de que el estudiante se desenvuelva en un ámbito laboral adecuado, con una complejidad organizacional mínima.

Resumen:

Este taller de Práctica Profesionalizante III tiene como objetivo principal lograr la autonomía técnica del estudiante en el medio laboral real, de modo que, al finalizar este proceso, el estudiante sea capaz de:

- Tomar contacto fluido y cordial con la empresa, microemprendimiento u organización estatal que cumpla el papel de cliente dentro de la integración profesional.
- Realizar un relevamiento mediante entrevistas para detectar las necesidades del cliente y realizar un diagnóstico de situación.

- Elaborar una estrategia que contemple las distintas etapas de la producción multimedia, con el fin de brindarle una solución acorde a las necesidades de la organización que cumple el papel de cliente.
- Realizar una propuesta de solución, con un cronograma de trabajo.
- Organizar la estructura de trabajo de campo, para realizar la producción bajo la supervisión docente, apuntando a cumplir todos los parámetros de calidad.

El plan de trabajo elaborado debe tener un aceptable grado de previsión para el desempeño de las diversas tareas, con el fin de lograr un buen desempeño en los trabajos propuestos. El rol de los docentes de los espacios de **Prácticas Profesionalizantes**, del Coordinador de **Prácticas Profesionalizantes** y de los propios tutores es fundamental en el acompañamiento del estudiante en su desempeño dentro del ámbito de la empresa. El docente a cargo del espacio de **Práctica Profesionalizante III** debe establecer un fluido vínculo de comunicación con el referente de la empresa anfitriona para realizar un adecuado seguimiento del estudiante.

En esta instancia de la práctica, resulta crucial que ambos referentes participen en la elaboración de un plan de trabajo consensuado para lograr una producción útil y de calidad profesional. El objetivo es que el estudiante desarrolle sus actividades dentro de la empresa de forma autónoma, afianzándose en el rol profesional. Es fundamental que los estudiantes, en su rol de practicantes, respeten y cumplan con las normativas vigentes en la empresa, adaptándose a los tiempos, horarios y costumbres del lugar de trabajo. Además, es clave la evaluación de las capacidades adquiridas en relación al desarrollo de actitudes, como el compromiso y la buena predisposición, los cuales serán considerados en la evaluación final.

Al finalizar la práctica profesional, el estudiante deberá presentar un trabajo final, que consistirá en una carpeta o portafolio elaborado aplicando las normas de metodología de la investigación, anexando los contenidos de sus producciones, aportando los enlaces correspondientes para acceder al trabajo. Además, deberá incluir un informe explicativo sobre la metodología y todos los detalles del trabajo realizado, incluyendo las conclusiones a las que haya llegado como futuro profesional.

IX. SEDE

- Denominación: **Instituto de Educación Superior Juan Gutenberg PT 180.**
- N° de CUE: 5001650-00
- Dirección: Maipú 324

- Localidad: Ciudad de Mendoza
- Jurisdicción: Mendoza