



RAWSON, 14 MAY 2012

VISTO:

El Expediente N° 2965-ME-02; y

CONSIDERANDO:

Que por el Expediente del Visto se tramita la aprobación del Diseño Curricular de la Tecnicatura Superior en Diseño de Multimedios del Instituto de Estudios Superiores N° 1808 de la ciudad de Trelew, para las cohortes 2010, 2011 y 2012;

Que la Ley de Educación Superior N° 24.521, en los Artículos 3°, 4°, 5°, 15° y 17°, establece los criterios, objetivos y funciones de los Institutos de Educación Superior;

Que mediante Resolución ME N° 400/01 y su modificatoria Resolución ME N° 085/05, se aprobó la Normativa Provincial de Tecnicaturas Superiores;

Que por Resolución ME N° 416/10 se autorizó el funcionamiento del Instituto de Estudios Superiores IDES N° 1808, sito en Urquiza N° 356 de la ciudad de Trelew;

Que de fojas 663 a 701 obra la Resolución ME N° 542/08 que autoriza las modificaciones al Diseño Curricular de la Tecnicatura Superior en Diseño de Multimedios para las cohortes 2003, 2004, 2005 y 2006;

Que de fojas 871 a 894 obra la Resolución ME N° 149/11 que aprueba el Diseño Curricular de la Tecnicatura Superior en Diseño de Multimedios para las cohortes 2007, 2008 y 2009;

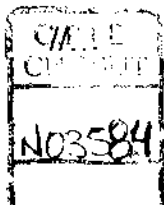
Que el Representante Legal del Instituto de Estudios Superiores IDES N° 1808, solicita autorización pedagógica del Diseño Curricular de la Tecnicatura Superior en Diseño de Multimedios para las cohortes 2010, 2011 y 2012;

Que de fojas 1022 a 1024 consta el informe de la Comisión Evaluadora sobre la Tecnicatura Superior en Diseño de Multimedios para las cohortes 2010, 2011 y 2012;

Que a fojas 1028 obra la Disposición N° 01/12 de la Dirección General de Educación Privada, por la cual convalida la actuación de la Comisión Evaluadora y reconoce el desempeño de los integrantes de la misma;

Que de fojas 1032 a 1063 obra el Proyecto Definitivo de la Tecnicatura Superior en Diseño de Multimedios para las cohortes 2010, 2011 y 2012;

Que a fojas 1064 obra el aval de la Dirección General de Educación Privada informando que la propuesta académica en Diseño de Multimedios presentada por el Instituto de Estudios Superiores IDES N° 1808, responde a





los requerimientos solicitados y notificados por la Comisión Evaluadora;

Que debe exceptuarse el presente trámite del criterio de irretroactividad por aplicación del Artículo 32º, Punto 3) de la Ley I – Nº 18;

Que es facultad del Señor Ministro de Educación resolver al respecto;

POR ELLO:

EL MINISTRO DE EDUCACIÓN

RESUELVE:

Artículo 1º.- Aprobar el Diseño Curricular de la Tecnicatura Superior en Diseño de Multimedios del Instituto de Estudios Superiores Nº 1808 de la ciudad de Trelew, para las cohortes 2010, 2011 y 2012, que como Anexo I (hojas 1 a 28), forma parte integrante de la presente Resolución.

Artículo 2º.- Determinar que quienes cumplimenten los requisitos del Diseño Curricular de la carrera, se les otorgará el título de “Técnico Superior en Diseño de Multimedios”.

Artículo 3º.- Autorizar la implementación de la carrera Tecnicatura Superior en Diseño de Multimedios para las cohortes 2010, 2011 y 2012.

Artículo 4º.- La presente Resolución será refrendada por el Señor Subsecretario de Coordinación Técnica Operativa de Instituciones Educativas y Supervisión.

Artículo 5º.- Regístrese, comuníquese, tome conocimiento la Dirección General de Educación Privada, por Departamento Registro y Verificaciones comuníquese a la Dirección General de Educación Superior, al Departamento Títulos, Legalizaciones y Equivalencias, al Centro Provincial de Información Educativa, al Instituto de Estudios Superiores IDES Nº 1808, sito en Urquiza Nº 356 de la ciudad de Trelew, y cumplido, ARCHÍVESE.


Lic. ALEJANDRO RAÚL HAYES
Subsecretario de Coordinación
Técnica Operativa de Instituciones
Educativas y Supervisión
Ministerio de Educación


Prof. LUISA A. ZAFFARONI
MINISTRO DE EDUCACIÓN
PROVINCIA DEL CHUBUT



DENOMINACIÓN DE LA OFERTA y ENCUADRE INSTITUCIONAL

CARRERA: Tecnicatura Superior en Diseño de Multimedios

NIVEL: Superior (terciario no universitario)

MODALIDAD: Presencial

DURACIÓN DEL PLAN DE ESTUDIOS: 3 años

TÍTULO: "Técnico Superior en Diseño de Multimedios"

JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA

A partir del auge de la informática y su aplicación a los diferentes campos del conocimiento humano, y, sobre todo, en los medios comunicacionales, se han ampliado y modificado significativamente las formas y el contenido de estos medios, lo que lleva a una nueva utilización de los recursos estético-comunicativos y a la posibilidad técnica de acelerar los tiempos de producción, junto con la capacidad de reproducción y almacenamiento de datos de forma casi infinita.

La informática como herramienta comunicacional ha permitido el desarrollo y uso de lo que hoy se denomina "lenguaje multimedial", esto sólo se había podido desarrollar en forma parcial y limitada, debido a que la tecnología para combinar diferentes lenguajes en un solo soporte, no había sido desarrollada hasta hace un par de décadas.

Fue durante la última década que se impulsó y desarrolló la masificación de estos nuevos soportes informáticos, lo cual convirtió al lenguaje multimedial en un todo comunicacional integrado por imágenes, texto, sonido, video y animación e interacción. Hoy en día, es posible la interacción y la manipulación de información por parte de los receptores de manera tal que, hoy en día, se los considera no sólo consumidores, sino también usuarios.

En el contexto actual, se hace sumamente notoria la importancia de los multimedios en tanto lenguaje comunicacional. Las publicidades televisivas, los medios/soportes como los cd-roms, la proyección de diapositivas digitales o videos, las páginas web, animaciones, publicidades en diferentes soportes, etc., nos afectan y forman parte de nuestro entorno cotidiano y laboral, en donde las fronteras entre los lenguajes tradicionales se funden y permiten la exploración y la actual formación de un lenguaje integrado por la combinación de otros.

También cabe mencionar la inclusión del lenguaje multimedial en algunos de los diseños curriculares del nivel secundario que se dictan en la zona. Esto pone de manifiesto que la inclusión de este nuevo lenguaje dentro de los saberes socialmente aceptados y difundidos a través de la escuela cumple con una función que excede lo meramente técnico, y que también es incorporado como una herramienta pedagógico-didáctica.

Por lo expresado, consideramos fundamental contar con respuestas institucionales para interpretar este nuevo entorno comunicacional y atender a la demanda de personal capacitado para la manipulación del lenguaje multimedial, no sólo en sus aspectos técnicos y experimentales, sino también en un nivel conceptual que le permita utilizar los diferentes soportes y sus combinaciones para comunicar lo deseado. De esta manera, el técnico en Diseño Multimedia contará con una base formativa que lo habilitará para formar parte de un equipo de trabajo desde su función de técnico, como así también emprender producciones individuales.

En la actualidad, las empresas de la zona tales como agencias de turismo, hoteles, *hostels*, municipalidades, instituciones públicas y privadas, necesitan los servicios del Téc-



nico en Diseño Multimedia para ofrecer sus propios servicios a cualquier sector de la provincia, el país y el mundo.

Alumnos egresados han optado por el trabajo freelance. Esto les posibilita el trabajo con un gran número de instituciones, empresas locales, empresas nacionales e internacionales.

El Diseño Multimedial ha logrado un crecimiento notable y constante en nuestra zona como por ejemplo, en lo educacional, institucional, empresas privadas pesqueras, petroleras, turísticas, inmobiliarias, televisivas, etc.

El incremento de inscripciones año tras año en las carreras relacionadas con las herramientas multimediales en nuestra institución, sumado a la evaluación permanente de los resultados obtenidos y el interés creciente del sector IT (Tecnologías de la Información) en la búsqueda de profesionales especializados, son motivos suficientes para modificar y mantener actualizado el programa para que éste se ajuste a la realidad de un exigente mercado laboral en permanente movimiento.

La demanda de diseñadores de multimedia y animadores aumenta conforme los consumidores demandan productos multimediales de diversa índole como videojuegos, efectos especiales para cine y televisión, películas animadas en 3D, entre otros. En consecuencia, se abrirán nuevos empleos, resultado de la creciente demanda de expertos en el desarrollo web y de imagen digital que se adapten con rapidez a los crecientes cambios tecnológicos.

Motiva también, la presentación del nuevo diseño curricular de la Tecnicatura Superior en Diseño Multimedia (Cohorte 2010-2011-2012); la modificación del Cohorte 2007-2009 aprobada por el Ministerio de Educación del Chubut, donde entre el equipo docente, la coordinación de la tecnicatura y la secretaría académica, se buscó nivelar las exigencias en la carga horaria de los tres años de la carrera para poder optimizar el recorrido académico de los alumnos, pretendiendo elevar la calidad educativa que ofrece la institución, brindándoles herramientas que les permitan un mejor desempeño en el ámbito laboral de los futuros egresados.

Puntualmente se modificaron materias cuatrimestrales, transformándolas en anuales: Video I (correspondiente a 1° año), Video II (correspondiente a 2° año), Sonido y Musicalización (correspondiente a 2° año).

Con el objetivo de formar profesionales que puedan desempeñarse y desarrollarse como técnicos superiores en diseño de multimedia, se organiza el siguiente diseño curricular.

Objetivos Generales

- ❖ Establecer acuerdos y proyectos interinstitucionales, tanto con el sector estatal como con el privado, que favorezcan la formación de los alumnos, permitiéndoles no solo una ampliación de su experiencia académica, sino también un espacio para su práctica profesional.
- ❖ Actuar articuladamente con los otros niveles educativos a modo de formar parte de la oferta educativa que atiende a los lenguajes multimediales.
- ❖ Formar profesionales que puedan desarrollarse en los distintos campos del lenguaje multimedial, atendiendo a las innovaciones tecnológicas y comunicativas.
- ❖ Articular los contenidos y su secuenciación de modo tal que favorezca el aprendizaje y el desarrollo de una actitud crítica y reflexiva sobre la práctica y la utilización de recursos multimediales.

PERFIL DEL INGRESANTE

Para ingresar a la Carrera de Técnico Superior en Diseño de Multimedia, se deberá tener concluidos los estudios de nivel Polimodal o de Educación Secundaria. En tal caso deberán presentar: original y fotocopia del Certificado de Nacimiento, original y fotocopia



del DNI (pág. 1 y 2), original y fotocopia del Título de Nivel Medio o Certificado Analítico de Nivel Medio y fotos 4x4.

Quienes adeuden materias del nivel Polimodal/Educación Secundaria, lo harán como condicionales, hasta el 30 de noviembre como máximo del año de ingreso, vencido dicho plazo, perderán la condición de alumno condicional, perdiendo así los espacios curriculares cursados.

Los alumnos que hayan cursado estudios en otra institución de nivel superior, podrán pedir equivalencias por los espacios aprobados mediante la presentación de su certificado analítico sellado por la institución en la que realizó sus estudios.

Para quienes hayan realizado sus estudios en el extranjero, y allí obtenido su título, deberán revalidar el mismo ante el Ministerio de Educación de la Nación.

En el caso de no contar con el título del nivel anteriormente mencionado, pero, siendo la persona mayor a los 25 años de edad, podrá ingresar rindiendo un examen nivelador como lo estipula el Art. 7 de la Ley de Educación Superior N° 24521, como así también en la Resolución 616/07 del Ministerio de Educación de la Provincia del Chubut.

PERFIL DEL EGRESADO

El perfil del **Técnico Superior en Diseño de Multimedia**, se define a partir del dominio de conocimientos, habilidades y destrezas para:

- ❖ Diseñar y desarrollar portales, sitios y páginas web, CD-Roms interactivos y otros medios autónomos, integrando Imagen, Texto, animación, Audio y Video, marketing online, fotografía digital, catálogos online y diseño y animación en 3D.
- ❖ Cooperar desde su perfil técnico en el diseño de diferentes productos digitales, en especial aquellos que incorporen varios lenguajes, como así también producciones publicitarias para Televisión y Radio.
- ❖ Desempeñarse en diferentes áreas de trabajo manteniendo una postura ética y profesional basada en el respeto y los valores democráticos.
- ❖ Diagnosticar problemas comunicacionales de organizaciones y empresas.
- ❖ Definir proyectos Multimediales y diseñar piezas digitales e interactivas que resuelvan los problemas comunicacionales detectados en empresas y organizaciones.
- ❖ Interactuar con diseñadores gráficos y publicitarios en la elaboración de piezas de comunicación multimedial para empresas, instituciones u organizaciones.
- ❖ Actuar en departamentos de comunicación multimedial de empresas y organizaciones.
- ❖ El egresado en la Tecnicatura en Diseño Multimedia tiene gran aceptación en los medios de comunicación y similares; por ejemplo estaciones de radio, televisión, postproducción, cine, agencias de publicidad, agencias de medios, comunicación, mercadotecnia, internet, video, etc.

ÁREAS DE COMPETENCIA

El **Técnico Superior en Diseño de Multimedia** podrá desempeñarse como técnico profesional en el sector de promoción y difusión para las empresas de servicios y/o productos, así como en el Estado; como profesional de tiempo libre o formar parte de un equipo de creativos que se desempeñen en el sector publicitario o comunicacional.



La oferta curricular se orienta a:

- ❖ Elaborar aplicaciones multimediales que incluyan imágenes gráficas, hipertextos, sonidos, videos, efectos visuales y animaciones tridimensionales.
- ❖ Crear el diseño de distintos soportes que comprendan una utilización básica de los distintos lenguajes que integran el lenguaje multimedial y sus posibles combinaciones.
- ❖ Poder trabajar en agencias de publicidad, agencias de medios, comunicación, mercadotecnia, video, etc. en relación de dependencia para agencias o instituciones, como también en forma independiente.
- ❖ Resolver problemas de comunicación gráfica en medios electrónicos y digitales tales como la televisión, Internet y el cine, esto como resultado natural de la aplicación de las nuevas tecnologías y avances digitales en medios de comunicación.

ORGANIZACIÓN CURRICULAR

Fundamentación

Nuestra época se caracteriza por un fuerte avance del consumo masivo de medios comunicativos y la creciente utilización del lenguaje multimedial.

Este tipo de lenguaje, en el que se combinan otros lenguajes, como el visual, el textual, la música, la animación, la interacción, el sonido o el video, requiere de una formación que abarque estos lenguajes, los combine y fomente su desarrollo.

Elementos del Diseño I: El espacio desarrolla las técnicas para interpretar y realizar comunicaciones visuales por medio de la racionalización y diferenciación de las categorías de las figuras por medio de representaciones lineales de diseño.

Tipografía: Este espacio pretende acercar a los alumnos a los aspectos históricos del arte y del diseño tipográfico. Además los ejercicios finales son una oportunidad para desarrollar un proceso sistematizado de diseño, integrando en la materia las herramientas de Diseñomática I y los fundamentos de Elementos del Diseño I.

Expresión Oral y Escrita: En este espacio se pretende desarrollar las bases de la oratoria y de la escritura de modo que los alumnos adquieran las herramientas necesarias para expresarse de modo eficaz, deleitar, conmover y persuadir a los demás. Esto les permitirá lograr una competencia del todo profesional para lograr una comunicación efectiva.

Inglés I: Desde este espacio se trabaja con los alumnos en la interpretación y comunicación oral y escrita del idioma inglés a través de la recepción y producción de textos orales y escritos de estructura lineal, incluyendo recursos técnicos y literarios que enriquezcan las diferentes actividades planteadas.

Dibujo: Desde este espacio curricular se trabajan los procedimientos y la internalización de los métodos básicos, dibujo técnico, los bocetos, croquis, escalas y perspectivas de la representación gráfica para que puedan transportarlos a composiciones gráficas más complejas.

Comunicación I: El espacio busca elaborar programas y estrategias de intervención en la imagen institucional, buscando generar un modelo discursivo global de la institución.

Diseñomática I: Este espacio trabaja la manipulación y transformación de la imagen vectorial. La ilustración, gráficos y vectorización de imágenes digitales para realizar trabajos en distintos tipos de impresión.



Diseñomática II: El espacio está orientado a tratar y manipular imágenes digitales, creadas por otros programas o digitalizadas por un escáner o máquina fotográfica, así como también crearlas desde cero para poder retocarlas, transformarlas y editarlas con un sinfín de posibilidades.

Gramática Aplicada: Este espacio trabaja la codificación y decodificación de la realidad a través de la producción de signos y la relación con el concepto de identidad corporativa y las aplicaciones prácticas en el diseño gráfico.

Video I: En este espacio se adquiere un conocimiento sobre el vocabulario técnico y específico del video, como son formatos de grabación de video, extensiones de archivo, codificación, edición, montaje, musicalización, grabación. Es la introducción al mundo del análisis y la comprensión de material filmico para poder luego comprender el proceso de producción de sus trabajos.

Fotografía: El espacio está enfocado en las diferentes posibilidades estéticas con las que cuenta el fotógrafo a la hora de decidir acerca de la puesta de luz, ángulos, lentes y encuadres posibles para llevar adelante los retratos. Permite al estudiante conocer y aprender a utilizar las herramientas fotográficas y emplear la fotografía como un recurso comunicacional.

Elementos del Diseño II: Este espacio desarrolla la capacidad proyectual para ejecutar un trabajo complejo a través de distintas metodologías de diseño, haciendo hincapié en la investigación, análisis y exploración de propuesta, sistematizando los conocimientos teóricos de modo que puedan ser transferidos a diferentes situaciones problemáticas.

Diseñomática III: El espacio está orientado al diseño de maquetación a través de documentos interactivos como folletos digitales, libros electrónicos y revistas. Permite añadir interactividad, animación y medios sofisticados como video y sonido, diseñar páginas de presentación que incluyan gráficos, texto, video, audio y movimiento, entre otras opciones.

Historia del Arte y el Diseño: El espacio tiende a la comprensión y el análisis estético-comunicativo del diseño de los diferentes movimientos artísticos. Los cauces históricos sobre los que se fundamenta la disciplina del diseño.

Sonido y Musicalización: Desde este espacio se realizan diferentes tipos de grabaciones y manipulaciones sonoras para reforzar el mensaje con fines expresivos y comunicativos en diferentes tipos de proyectos multimediales.

Práctica Profesionalizante 1: El espacio está diseñado para que el alumno pueda integrar y poner en práctica los conocimientos adquiridos en distintos proyectos que le permitan construir una experiencia real.

Video II: Desde este espacio se adquiere el conocimiento sobre los procesos de edición no lineal que tienen que ver con la composición y animación de imágenes en 2D, animación de textos, con la finalidad de realizar la publicación en la Televisión, Publicidad audiovisual, Cine e Internet.

Inglés II: El espacio tiene como objetivo desarrollar la interpretación y comunicación oral y escrita del idioma inglés en los alumnos a través de la comprensión y producción de textos orales y escritos de estructura compleja y además lograr una interacción con dinamismo demostrando un grado razonable de fluidez en el uso del inglés.

Diseñomática IV: El espacio se ocupa de presentar las herramientas de creación y soporte de publicación de contenido interactivo, que permitan tanto producir animaciones para Internet como pequeñas aplicaciones, como la producción de contenido para televisión, juegos y aplicaciones para escritorio. Además se introducen nociones de programación con el objetivo de generar gráficos procedurales.

Semiótica: Este espacio enseña los principios de la semiótica y su importancia para el



desarrollo óptimo de mensajes de comunicación masiva, aplicando conceptos semióticos al análisis de los textos visuales. La reflexión sobre los distintos modos de decodificación e interpretación de la producción de sentido para los proyectos multimediales.

Comunicación II: Desde este espacio se pretende analizar y comprender el lenguaje multimedial. Contextualizar, analizar y reconocer características, funciones y destinatarios de distintos tipos de producciones multimediales.

Programación: Este espacio aborda los recursos para la programación de contenidos web, un conocimiento que facilita la labor en la actualización, la interacción y comunicación de contenidos dinámicos, obteniendo un alto grado de sensibilidad y adecuación a las distintas necesidades de un proyecto multimedial.

Marketing y Publicidad: En este espacio se investigan las diferentes situaciones de mercadeo como instancia previa para la elaboración del *brief* de campaña. Aprende a desarrollar estrategias de avanzada, utilizando todas las variables que ofrecen las comunicaciones integradas de marketing. Ayuda a reconocer las etapas de vida de un producto y los mecanismos publicitarios, sus funcionamientos y objetivos. Aporta estrategias creativas y comunicativas que colaboran en su desarrollo profesional.

Modelado y Animación 3D: El espacio propone desarrollar y finalmente integrar dos campos de contenidos importantes para la comunicación visual. Primero técnicas y herramientas de representación en tres dimensiones y luego fundamentos de animación e imagen en movimiento.

La representación sintética de objetos es una necesidad común en el ámbito del diseño. Interpretar formas y espacios del mundo real requiere atención a los principios ópticos y físicos subyacentes, además de un importante grado de compromiso técnico con las herramientas utilizadas.

Diseño Web: El espacio curricular brinda al alumno los conocimientos y capacidades necesarias para utilizar los recursos informáticos, incorporando productos multimedia que le permitan abordar con éxito el desarrollo de las tareas profesionales vinculadas con el diseño web.

Ética y Deontología Profesional: En este espacio se prepara al profesional para contribuir a afianzar la credibilidad y la confiabilidad de la empresa ante la sociedad, atendiendo los deseos y derechos de las partes interesadas, teniendo siempre presentes los principios de justicia, respeto y responsabilidad que forman parte sustancial de la cultura en la que están inmersos así como el espíritu de las acciones en todos sus cuadros o estamentos.

Taller de Multimedia: El espacio curricular se ocupa del desarrollo de interfaces gráficas de usuario, y contempla desde la definición adecuada del problema, el análisis de las soluciones existentes y la elaboración de una estrategia de diseño que pueda dar respuesta a los condicionantes técnicos, formales y funcionales.

Práctica Profesionalizante 2: El espacio tiene como objetivo que el alumno pueda integrar y poner en práctica los conocimientos adquiridos en distintos proyectos que le permitan construir una experiencia real.

En este espacio el alumno trabaja en una presentación final la cuál debe estar compuesta por: un CD interactivo, que debe contener: Textos en Castellano e Inglés, Voz, Música, Fotografía, Video y, debe estar relacionado a una o dos páginas Web desarrolladas por el alumno. Este trabajo debe ser tomado de una actividad productiva real (comercio, industria, agropecuario, servicios, extractivo, educativo, etc.) del Chubut.

Gracias a las posibilidades comunicativas que manifestaron los multimedios en las últimas décadas, favorecidos por el aumento en la producción de los medios tecnológicos y comunicativos y el abaratamiento de los costos, se generaron modificaciones en el uso del lenguaje, lo que genera una creciente demanda de personas que tiendan a profesionalizar este campo de conocimiento.



Los egresados como Técnico Superior en Multimedios no sólo poseen recursos técnicos, sino también los recursos conceptuales y comunicativos necesarios para poder desempeñarse laboralmente con calidad.

La combinación y dominio de diferentes lenguajes es una de las características que poseen estos profesionales para trabajar en cualquier tipo de empresa u organización como así también en forma independiente.

Los espacios curriculares

La carrera de Técnico Superior en Diseño de Multimedios está compuesta por **28 espacios curriculares** distribuidos en tres años. De los que 26 son asignaturas, 1 Taller de Diseño Gráfico en el 2° año y 1 Taller de Diseño Multimedia en el 3° año.

Un espacio curricular delimita un conjunto de contenidos educativos seleccionados en base a determinados criterios que le proporcionan coherencia interna.

El Docente a cargo de cada Espacio Curricular, podrá implementar el formato que crea necesario para el desarrollo del mismo, de acuerdo con las características de los contenidos y los criterios de organización presentes en este diseño curricular.

También se realizarán prácticas profesionalizantes a través del Taller de Diseño Gráfico y el Taller Multimedia.

El Diseño Curricular que corresponde a la COHORTE 2010, 2011 y 2012 tiene el mínimo de los contenidos correspondiente a cada espacio curricular.

Asignatura

La asignatura es un espacio donde se desarrolla un área de conocimiento más o menos delimitado. La misma se relaciona con determinadas disciplinas científicas utilizando una base conceptual que permite la incorporación de aportes desde otras áreas del conocimiento.

Desde este formato, los procesos de enseñanza-aprendizaje que se desarrollan, requieren de un eje teórico y conceptual que guíe dichos procesos.

La asignatura permite estilos diversos de interacción y actitudes particulares entre quienes intervienen en la misma, siempre manteniendo el área de conocimiento abordado. Para ello es necesario trabajar desde una modalidad de aprendizaje, que permita configurarse en un espacio que incluya el análisis, la comparación y la reflexión.

Módulo

El módulo se estructura a partir de un problema como eje temático central que proporciona unidad a sus contenidos y actividades, requiriendo de un enfoque interdisciplinario. Un módulo no se identifica con una disciplina determinada, sino que para su conformación necesita de un conjunto de conocimientos articulados, provenientes de diferentes campos de conocimiento en torno al abordaje de un determinado problema vinculado con la práctica profesional concreta.

Esta problemática se constituye en un objeto de transformación, en función del cual se organiza una matriz de contenidos y un conjunto de estrategias para atender a su indagación.

El objeto de transformación, como núcleo problematizador, permite al alumno en formación acceder a situaciones vinculadas a la realidad y apropiarse de los contenidos que requiere su profesión desde la vinculación teoría – práctica a través de la acción – reflexión.



Seminario

Este formato curricular centra la acción pedagógica en la profundización e investigación de una problemática o temática determinada.

Tiene como objetivo la comprensión de la misma, la indagación de su complejidad y el abordaje de conceptos teóricos que permitan su explicación e interpretación.

Requiere de espacios de intercambio y discusión que impliquen procesos de análisis, de reflexión y complejización de las explicaciones teóricas que fundamentan el tratamiento que se le da a las situaciones nodales de la práctica profesional o a temáticas particulares.

Por medio de estos procesos, los alumnos en formación, podrán apropiarse de marcos conceptuales y metodológicos necesarios para la indagación de la realidad, su interpretación y la construcción de conocimientos sobre la misma.

Taller

El taller refiere a una modalidad organizativa que integre al pensamiento y a la acción en tanto implica la problematización de la acción desde marcos conceptuales que sustenten el abordaje.

Los procesos de enseñanza y de aprendizaje que se desarrollan desde este formato, requieren de la integración entre la teoría y la práctica a través del trabajo grupal y la participación activa en torno a un proyecto concreto.

El taller sitúa estilos de interacción y actitudes particulares entre quienes integran el mismo, dado que exige el aporte de experiencias y conocimientos propios para el logro de un producto determinado. Para ello es necesario intervenir desde una modalidad de aprendizaje diferente a la habitual, que permita al taller configurarse en un espacio que incluya la vivencia, el análisis, la reflexión y la conceptualización desde los aportes de diferentes campos de conocimiento.

Con el objetivo de formar profesionales que puedan desempeñarse y desarrollarse como diseñadores multimediales, se organiza el siguiente diseño curricular.

En el Documento A 23¹, los campos de formación definidos para la organización curricular deben garantizar una formación tanto general como específica, que proporcione la base de conocimientos necesarios para el desempeño profesional y una ciudadanía activa. En este sentido, la organización curricular de las carreras contemplará la inclusión de los siguientes campos:

Formación General; Formación de Fundamento; Formación Específica; y las Prácticas Profesionalizantes.

- **El campo de formación general**, destinado a abordar los saberes que posibiliten la participación activa, reflexiva y crítica en los diversos ámbitos de la vida laboral sociocultural y el desarrollo de una actitud ética respecto del continuo cambio tecnológico y social.
- **El campo de la formación de fundamento**, destinado a abordar los saberes científico-tecnológicos y socioculturales que otorgan sostén a los conocimientos, habilidades, destrezas, valores y actitudes propios del campo profesional en cuestión.
- **El campo de formación específica**, dedicado a abordar los saberes propios de cada campo profesional, así como también la contextualización de los contenidos desarrollados en la formación de fundamento.
- **El campo de formación de la práctica profesionalizante** destinado a posibilitar la integración y contrastación de los saberes construidos en la formación de los cam-

¹ Ministerio de Educación Ciencia Y Tecnología. Consejo Federal de Cultura y Educación. Documentos para la concertación Serie a nº 23 **Acuerdo Marco para la Educación Superior no Universitaria-- en las áreas humanística, social y técnico-profesional -**



pos descriptos, y garantizar la articulación teoría-práctica en los procesos formativos a través del acercamiento de los estudiantes a situaciones reales de trabajo.

PRÁCTICAS PROFESIONALIZANTES EN EL IDES

En nuestra Institución el objetivo es poner en práctica conocimientos profesionales significativos sobre procesos socio - productivos de bienes y servicios que tengan afinidad con el futuro entorno de trabajo de los alumnos, en cuanto a su sustento científico, tecnológico y técnico.

Estas prácticas pueden asumir diferentes formatos, y ser desarrolladas dentro o fuera del IDES, siempre y cuando mantengan con claridad los fines formativos y criterios que se persiguen con su realización.

Por ejemplo:

- * Pasantías en empresas, organismos estatales o privados o en ONGs.
- * Diseño de proyectos para responder a necesidades o problemáticas puntuales de la zona.
- * Propuestas formativas organizadas a través de sistemas duales, donde se alterna sistemáticamente el proceso de formación del alumno en la Institución y la empresa. Asumiendo, el IDES la formación teórica del oficio y garantizando la empresa la formación en la práctica.
- * Otros formatos pueden ser: emprendimientos a cargo de los alumnos. Empresas simuladas.

En todos los casos, los alumnos cuentan con un espacio específico con tutor para realizar sus prácticas profesionalizantes, las que tienen carácter de obligatorias y podrán adoptar la forma de taller.

Estructura curricular

1º AÑO			
Espacios Curriculares	Anual	1er. Cuat.	2do. Cuat.
Elementos del Diseño I	3	-	-
Comunicación I	-	2	-
Dibujo	3	-	-
Diseñomática I	-	4	-
Diseñomática II	-	-	4
Expresión Oral y Escrita	-	-	2
Fotografía	-	-	4
Gramática Aplicada	-	-	4
Inglés I	3	-	-
Tipografía	-	3	-
Video I	3	-	-
Total horas cátedra semanales	12	9	14
Total horas cátedra anuales	384	144	224
Total horas reloj anuales	256	96	149,33
Total horas reloj 1º año:			501,33
1º AÑO		Campo formativo	
Elementos del Diseño I		Formación de Fundamento	
Comunicación I		Formación de Fundamento	
Dibujo		Formación de Fundamento	
Diseñomática I		Formación de Fundamento	
Diseñomática II		Formación de Fundamento	
Expresión Oral y Escrita		Formación General	



Fotografía	Formación de Fundamento
Gramática Aplicada	Formación Específica
Inglés I	Formación General
Tipografía	Formación de Fundamento
Video I	Formación Específica

2º AÑO			
Espacios Curriculares	Anual	1er. cuat.	2do. Cuat.
Elementos de Diseño II	3	-	-
Sonido y Musicalización	3	-	-
Diseñomática III	-	4	-
Práctica Profesionalizante 1	7	-	-
Video II	3	-	-
Inglés II	3	-	-
Diseñomática IV	-	-	4
Semiótica	-	4	-
Comunicación II	-	-	3
Historia del Arte y el Diseño	3	-	-
Total horas cátedra semanales	22	8	7
Total horas cátedra anuales	704	128	112
Total horas reloj anuales	469,33	85,33	74,67
Total horas reloj 2º año:			629,33

2º AÑO	
Espacios Curriculares	Campo formativo
Elementos de Diseño II	Formación de Fundamento
Sonido y Musicalización	Formación Específica
Diseñomática III	Formación de Fundamento
Práctica Profesionalizante 1	Formación Profesional
Video II	Formación Específica
Inglés II	Formación General
Diseñomática IV	Formación Específica
Semiótica	Formación de Fundamento
Comunicación II	Formación de Fundamento
Historia del Arte y el Diseño	Formación General

3º AÑO			
Espacios Curriculares	Anual	1er. Cuat.	2do. Cuat.
Programación	3	-	-
Marketing y Publicidad	3	-	-
Modelado y Animación 3D	5	-	-
Diseño Web	5	-	-
Ética y Deontología Profesional	-	-	2
Taller de Multimedia	3	-	-
Práctic Profesionalizante 2	7	-	-

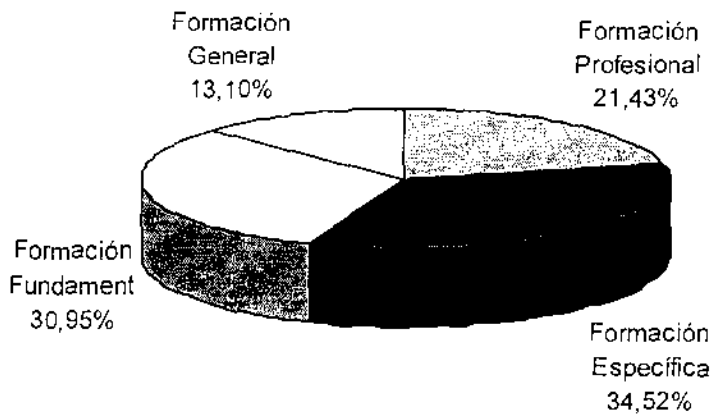


Tesis	4		
Total horas cátedra semanales	30	0	2
Total horas cátedra anuales	960	0	32
Total horas reloj anuales	640	0,0	21,33
Total horas reloj 3º año:			661,33

3º AÑO	
Espacios Curriculares	Campo formativo
Programación	Formación Específica
Marketing y Publicidad	Formación de Fundamento
Modelado y Animación 3D	Formación Específica
Diseño Web	Formación Específica
Ética y Deontología Profesional	Formación General
Taller de Multimedia	Formación Específica
Práctica Profesionalizante 2	Formación Profesional
Tesis	Formación Profesional

Técnica Superior en Diseño de Multimedios

Total horas cátedra de 40': 2688,00
Total horas reloj de 60': 1792,00





REGIMEN DE PROMOCIÓN

En todos los espacios curriculares, para acceder al Examen Final se debe aprobar la cursada rindiendo tres evaluaciones parciales y un recuperatorio por cada parcial en las de Régimen Anual y dos evaluaciones parciales y un recuperatorio final en las de Régimen Cuatrimestral. La modalidad de la evaluación será determinada por el docente.

En los espacios curriculares anuales, se puede acceder a un único recuperatorio final, siempre que se haya aprobado al menos dos parciales. En los espacios cuatrimestrales deberá aprobar por lo menos una evaluación parcial, para acceder al recuperatorio final.

También es condicionante para la aprobación de la cursada la asistencia al 75% de las clases dictadas, tanto las de régimen cuatrimestral, como en las de régimen anual, o el 60% de asistencia, para aquellos alumnos que trabajan, para lo cual deberán presentar una certificación de trabajo.

Todos los espacios curriculares son acreditable mediante la aprobación de Examen Final, no pudiendo ser Promocionales.

DURACIÓN DE LA PROPUESTA

La Tecnicatura Superior en Diseño de Multimedios tiene una duración de tres años. Se compone de 28 espacios curriculares más una tesis final y prácticas profesionalizantes, que se dividen en asignaturas, módulos, talleres y seminarios, de cursada anual y cuatrimestral.

Se proyectan tres cohortes, 2010-2011-2012 para el presente Diseño Curricular.

TITULACIÓN DE LOS DOCENTES

Los docentes que dictan las asignaturas acreditarán Títulos de: Profesor, Licenciado y/o Técnicos Superiores.

En el caso que no de no contar Profesionales titulados, los espacios curriculares podrán ser dictados por profesionales de grado ó técnicos que acrediten experiencia en el tema. Para esto la institución establecerá los mecanismos necesarios para evaluar las competencias y conocimiento, teniendo como requisito básico tener los estudios de Nivel Secundarios o Polimodal Aprobados.

PERFIL DOCENTE

Primer Año

Materias	Titulaciones
Elementos del Diseño I	Profesor o Licenciado en Diseño Gráfico, de Multimedios, en Comunicación Visual
Tipografía	Profesor o Licenciado en Diseño Gráfico, de Multimedios, en Comunicación Visual
Expresión Oral y Escrita	Profesor o Licenciado en Letras o Literatura
Dibujo	Profesor o Licenciado en Diseño Gráfico o en Artes Visuales
Comunicación I	Profesores o Licenciado en Comunicación Visual o Licenciado en Comunicación
Diseñomática I	Profesor o Licenciado en Diseño Gráfico, de Multimedios, o en Comunicación Visual



Inglés I	Profesor o Licenciado en Inglés
Diseñomática II	Profesor o Licenciado en Diseño Gráfico o en Multimedios o en Comunicación Visual
Gramática Aplicada	Profesor o Licenciado en Diseño Gráfico o de Multimedios o en Comunicación Visual
Video I	Profesor o Licenciado en Diseño de Imagen y Sonido o en Comunicación Audiovisual
Fotografía	Profesor o Licenciado Comunicación Visual, Multimedios o en Audio Visual o Fotógrafo profesional

Segundo Año

Materias	Titulaciones
Elementos de Diseño II	Profesor o Licenciado en Diseño Gráfico o en Multimedios o en Comunicación Visual
Diseñomática III	Profesor o Licenciado en Diseño Gráfico o en Multimedios o en Comunicación Visual
Seminario de Integración	Profesor o Licenciado en Diseño Gráfico o en Multimedios o en Comunicación Visual o en Historia
Video II	Profesor o Licenciado en Diseño de Imagen y Sonido o en Comunicación Audiovisual
Inglés II	Profesor o Licenciado en Inglés
Sonido y Musicalización	Profesor de Música o Técnicos Superiores en Sonido y Grabación
Historia del Arte y el Diseño	Profesor o Lic. en Historia del Arte, Historia o en Artes Visual o Comunicación Visual
Diseñomática IV	Profesor o Licenciado en Diseño Gráfico o en Multimedios o en Comunicación Visual
Semiótica	Profesor o Licenciado en Diseño Gráfico o en Multimedios o en Comunicación Visual
Comunicación II	Profesor o Lic. en Comunicación o en Comunicación Visual

Tercer Año

Materias	Titulaciones
Programación	Profesor o Licenciado en Programación o en Informática o en Sistemas
Marketing y Publicidad	Licenciado en Publicidad o en Comercialización
Modelado y Animación 3D	Profesor o Licenciado en Diseño Gráfico o en Multimedios o en Comunicación Visual



Diseño Web	Profesor o Licenciado en Diseño Gráfico o en Multimedios o en Comunicación Visual
Ética y Deontología Profesional	Abogado o Licenciado en Comunicación
Taller de Multimedia	Profesor o Licenciado en Diseño Gráfico o en Multimedios o en Comunicación Visual.
Prácticas Profesionalizantes – Tesis	Profesor Tutor a elección del alumno.

PROPUESTA DE ALCANCE DE CONTENIDOS

1º AÑO

Elementos del Diseño I

Objetivos:

Que el alumno:

Diferencie, conozca y pueda reproducir y organizar figuras en diferentes soportes.

Desarrolle la capacidad de racionalizar y diferenciar las categorías de figuras.

Desarrolle la capacidad proyectual para ejecutar un trabajo complejo.

Comprenda y maneje los modos de presentación del sistema lineal. Que reconozca el espacio, las formas y la problemática del espacio.

Contenidos:

Concepto y definición de diseño. Elementos básicos del diseño. Relaciones Figura y fondo. Teoría de la Gestalt. Tipos de Equilibrio de una imagen visual. Movimiento y equilibrio. Modulación del espacio. Estructuras tri-dimensionales y bidimensionales. Efecto óptico de las líneas. Proporción y ritmo. Proporción áurea. Retórica de la imagen. Profundidad e ilusión plástica. Composición. La búsqueda de significado en el diseño.

Tipografía

Objetivos:

Que el alumno:

Reconozca los orígenes históricos y los criterios estilísticos de clasificación tipográfica.

Reconozca la generación morfológica de las fuentes tipográficas.

Manipule las herramientas y procesos requeridos para el ejercicio final.

Integre conocimientos aplicando fundamentos tipográficos en ejercicios de Diseñomática I y Elementos del Diseño I.

Contenidos:

Historia de la tipografía. Evolución de los sistemas de escritura. Anatomía de las letras, forma y contraforma. Instrumentos y tecnología en la expresión del signo. Morfología tipográfica. Aspectos sensibles, ópticos y geométricos. Familia, cuerpo y tamaño. Estilos tipográficos. Relaciones ópticas y unidad de diseño de una familia. Variables tipográficas. Legibilidad e inteligibilidad. Composición de textos. Jerarquías. Retículas. Interlineado e interletrado. Tipografía digital. Tipografía animada y en movimiento.

Expresión Oral y Escrita

Objetivos:



Que el alumno:

Desarrolle y consolide sus habilidades lingüísticas con el fin de acrecentar sus capacidades comunicativas.

Analice los efectos de los actos lingüísticos y sus implicancias.

Relacione el proceso de producción de mensajes con el pensamiento y la percepción.

Mejore la competencia lingüística y comunicativa de los alumnos, tanto en el uso de la lengua oral como de la escrita.

Desarrolle el proceso de composición del texto escrito mediante estrategias de composición del mismo.

Desarrolle el proceso de elaboración del discurso oral.

Lograr la transferencia de los conocimientos relacionados a la competencia lingüística al campo del diseño.

Contenidos:

Discurso oral y escrito. Superestructura y estrategias discursivas. Competencia lingüística y paralingüística - Determinaciones psicológicas - Competencia comunicativa - Funciones del lenguaje: función referencial, función apelativa, función expresiva y función poética - Tipos de textos según las funciones - Características semánticas, gramaticales y pragmáticas. Elementos básicos del circuito comunicacional.

La lengua escrita - El proceso de escritura - El texto narrativo - El texto argumentativo - El texto apelativo - Coherencia y Cohesión - Coherencia textual: distribución de la información, tema, macroestructura y superestructura - Fenómenos de cohesión: la referencia, la elipsis, la sustitución, la conjunción - Cohesión léxica - Antonimia - Series ordenadas - Cadena cohesiva - El texto narrativo: narraciones básicas, uso del verbo en las narraciones, narración y descripción, la narración en la historieta, la narración en la literatura, la narración periodística, hechos narrados y hechos comentados.

Dibujo

Objetivos:

Que el alumno:

Adquiera la capacidad de representar diferentes figuras utilizando distintas técnicas.

Elabore dibujos a partir de la estructuración y geometrización de las formas en el espacio compositivo.

Represente en forma naturalista y desarrolle procesos de abstracción, estilización y síntesis.

Represente a través del valor, el espacio y la luz que compone una imagen.

Diseñe en diferentes formatos de imagen.

Contenidos:

Punto, Línea y plano, sus posibilidades graficas.

Construcción de la forma a través de la combinación de elementos gráficos.

Geometrización del espacio. Contraste. Valores cromáticos y acromáticos. Textura visual y táctil. Texturas por tramas y granos.

Representación de figuras simples. Percepción de la configuración espacial. Contraste y analogía de formas.

Indicadores espaciales. Perspectivas a uno y dos puntos de fuga.

Procesos de digitalización de imágenes. El dibujo digital y sus características expresivas.

Comunicación I

Objetivos:

Que el alumno:

Se inicie en el conocimiento e interpretación de los principales enfoques teóricos que caracterizan el campo de la comunicación.

Reconozca y diferencie elementos, formas y estructuras de la comunicación.

Intervenga en el campo de la comunicación empresarial.



Comprenda y reconozca los propósitos y los vehículos de la comunicación visual al servicio de la Imagen Institucional.

Contenidos:

Identificación y comprensión de la problemática de cada uno de los campos operacionales de intervención sobre la Imagen Institucional. Medios y construcción social de la realidad. Formas de comunicación no verbal, organizacional y de masas. Propósitos informativos y persuasivos. Reflexiones y posturas analíticas en el plano táctico. El carácter de la comunicación. La gestión de la comunicación. Fundamentación comunicacional y organizacional del proceso de comunicación. Desarrollo matricial de las relaciones entre los propósitos y los vehículos de la comunicación.

Diseñomática I

Software: Software de edición gráfica vectorial. Ejemplo: Adobe Illustrator, Corel Draw

Objetivos:

Que el alumno:

Desarrolle el conocimiento técnico y procedimental para la manipulación y transformación de la imagen vectorial.

Seleccione y utilice las herramientas necesarias para la manipulación y elaboración de imágenes en sistema vectorial.

Desarrolle habilidades para vectorizar imágenes digitales para realizar trabajos en distintos tipos de impresión.

Elabore ilustraciones, gráficos y diseños bajo aplicaciones de software de edición gráfica.

Contenidos:

Introducción a la utilización de un software de dibujo vectorial. Mesa de trabajo. Transformación de objetos. Técnicas de dibujo avanzadas. Manipulación de textos. Utilización de Colores y rellenos personalizados. Herramientas de dibujo. Herramientas de relleno. Efectos especiales de dibujo. Símbolos. Editando símbolos. Herramientas de distorsión. Mallas. Trabajo con capas

Inglés I

Objetivos:

Que el alumno:

Reconozca y utilice, tanto en forma oral como escrita, funciones del lenguaje que permitan expresar o solicitar información. Redactar cartas informales.

Participe fluidamente en conversaciones en diferentes situaciones: oficina de informes, compra-venta en un negocio.

Reconozca y utilice, tanto en forma oral como escrita, funciones del lenguaje que permitan describir acciones. Reconocer y utilizar expresiones de tiempo y frecuencia.

Contenidos:

Saludos y presentaciones personales. Pedir y dar información. Ofrecer. Instrucciones de uso diario. Instrucciones de instalación de programas. Cartas informales. Gramática. Identificar y redactar avisos. Expresar preferencias y gustos. Ir de compras a diferentes negocios. Redacción, estilo y organización de textos formales y descripciones. Explicar utilizando diferentes estructuras, cómo nos transportamos. Redacción de notas, cartas informales, completar agendas. Redacción, estilo y organización de textos formales e informes.

Diseñomática II

Software: Software de edición fotográfico. Ejemplo: Adobe PhotoShop

Objetivos:



Que el alumno:

Desarrolle el conocimiento técnico y procedimental para la manipulación y transformación de la imagen digital.

Seleccione y utilice las herramientas necesarias para la manipulación y elaboración de imágenes en sistema de mapas de bits.

Prepare imágenes para impresión gráfica y web.

Contenidos:

Introducción a la utilización del software. Transformación y manipulación de imágenes. Niveles automáticos. Utilización y manipulación del Color. Composición armónica con imágenes. Distintos formatos de grabación de imágenes. Efectos posterizar, tono, saturación, brillo y contraste. Aplicando efectos artísticos. Los efectos del menú filtro. Filtro: artístico, color diluido, desenfoque suavizado Transformando la fotografía en un dibujo. Efectos de iluminación. Restauración fotográfica. Impresión. Optimizar imágenes para Internet.

Gramática Aplicada

Objetivos:

Que el alumno:

Analice los distintos tipos de imágenes mediante análisis y comparación de las mismas.

Aplique, combine y realice imágenes según distintos criterios y piezas de diseño gráfico.

Desarrolle una imagen de marca.

Contenidos:

Procesos de comunicación, introducción a los procesos de diseño en comunicación visual. Introducción a los distintos tipos de imágenes. Signos y Señales. Sintaxis Visual. Distintos tipos de marcas (logotipo, isotipo, isologotipo)

Video I

Software: Software de edición de video. Ejemplo: Adobe Premier

Objetivos:

Que el alumno:

Utilice una cámara de video y adquiera las bases del Lenguaje Audiovisual.

Adquiera un conocimiento sobre el vocabulario técnico y específico del video, como son formatos de grabación de video, extensiones de archivo, grabación, etc.

Analice y la comprenda distintos tipos de material filmico.

Desarrolle un proyecto audiovisual y lo plasme en un soporte digital.

Contenidos:

El Lenguaje Audiovisual. La Cámara de Video como Herramienta. El uso de la Cámara de Video. Abordaje de la temática. Recursos de producción. Elección de Herramientas. Diferentes tipos de Relatos. Discurso audiovisual. Análisis de publicidades y fragmentos de películas. Fotogramas por segundo, cámara lenta, time lapse. Recursos de montaje: dinamismo, monotonía, contraste. Introducción al software de edición de video. Editar videos en Adobe Premiere. Exportar un video. Codificación de archivos.

Fotografía:

Objetivos:

Que el alumno:

Adquiera conocimiento para una disciplina fotográfica, explorando los códigos tecnológicos y formales.

Utilice la fotografía, como un recurso comunicacional.

Reflexione críticamente sobre los productos fotográficos obtenidos y las estrategias utilizadas, desarrollando habilidades en el manejo de los códigos formales de la imagen.

Contenidos:



La cámara fotográfica. Características técnicas y posibilidades expresivas y comunicacionales. Uso de Películas y filtros, posibilidades expresivas. Luz e iluminación. Variaciones de luz, recursos expresivos de la iluminación. Fotografía digital. Espacio de trabajo fotográfico: laboratorio y software.

2º AÑO

Elementos del Diseño II

Objetivos:

Que el alumno:

Desarrolle un control y explore las múltiples posibilidades en la organización visual y comunicacional.

Organice los conocimientos teóricos y los aplique en forma práctica con diferentes grados de complejidad.

Conozca y reproduzca los esquemas corporales y de movimientos.

Incorpore y experimente diferentes posibilidades de aplicación del color.

Contenidos:

Influencia del color en un diseño. Tipos de contraste y armonía. Relación del color con la forma y el espacio. Fundamento psicológico del color y sus temperaturas. Color luz, color genérico, color pigmento, características y aplicaciones. Efecto del movimiento en la forma. La ilustración y el color aplicado al diseño. Metodologías y procesos del diseño. Aplicación del estilo al diseño. Sistemas simples y complejos. Identidad corporativa.

Diseñomática III

Software: Software de diagramación, publicación digital e impresa. Ejemplo: Adobe In-Design

Objetivos:

Que el alumno:

Adquiera los conocimientos relacionados con el diseño editorial y su aplicación a diferentes ámbitos.

Experimente a través del diseño y la producción, diferentes formatos editoriales.

Contenidos:

Diseño editorial, características generales. Diagramación de diferentes tipos de páginas, según su finalidad. Utilización de software para diseño editorial. Manejo de las aplicaciones y herramientas más útiles. Hábitos de lecto-escritura, el texto digital. Análisis y realización de diferentes formatos editoriales.

Historia del Arte y el Diseño

Objetivos:

Que el alumno:

Adquiera conocimiento de los movimientos artísticos y estético-comunicativos más significativos de la historia.

Compare y analice las características estéticas del diseño en las diferentes culturas.

Aplique prácticamente los conceptos adquiridos en el campo multimedial.

Contenidos:

Arte primitivo y Antigüedad: Primeras manifestaciones estéticas. Desarrollo de la escritura. Arte de las ciudades y los imperios.

Modernidad: El arte del renacimiento burgués y la revolución del libro. El barroco cortesano y el desarrollo industrial y tecnológico.

Siglos XVIII y XIX: Clasicismo y romanticismo. Vanguardias artísticas y desarrollo de los medios gráficos.



Siglo XX: Problemática del Arte Contemporáneo: el arte en la era de la reproductividad técnica. El arte y el diseño para la cultura visual de masas.
Mediart: el arte y los nuevos medios. Estética y Diseño emergente.

Sonido y Musicalización

Software: Software de edición de sonido. Ejemplo: Soundforge, Cubase, Ableton

Objetivos:

Que el alumno:

Reconozca el fenómeno sonoro y los parámetros del sonido.

Adquiera el conocimiento de la acústica y electroacústica.

Reconozca el comportamiento del sonido, los procesadores de señal.

Realice diferentes tipos de grabaciones y manipulaciones sonoras.

Utilice la música y el sonido para complementar y/o resignificar diferentes tipos de imágenes.

Domine las herramientas conceptuales y prácticas acerca de la manipulación sonora y visual y su combinación con fines expresivos y comunicativos.

Utilice los elementos técnicos en diferentes realizaciones creativas.

Contenidos:

Sonido: fenómeno sonoro básico, parámetros del sonido. Acústica. Rangos de frecuencia (instrumentos, voz, sonidos reales). Comportamiento del sonido: formas de onda, ruido, fase. Conceptos de Grabación, tipos de micrófono, espacio físico de grabación. Software para edición y grabación de sonido. Procesadores de sonido (reverberación, delay, ecualizadores, limitadores, compresores, excitadores, compuertas, reductores de ruido, etc.).

Género y Estilo musical. Forma musical. Ritmo. Melodía. Armonía. Textura. Agrupaciones instrumentales. Paisaje sonoro. Reproducción analógica y digital. Capas sonoras – enmascaramiento. Mezcla sonora (estratos). Herramientas multimediales.

Práctica Profesionalizante 1

Objetivos:

Que el alumno:

Adquiera el conocimiento y utilice apropiadamente las diferentes herramientas investigativas y proyectuales, relacionando los elementos teóricos y la práctica para aplicarlo a su Trabajo Final.

Integre de manera transversal los diferentes espacios troncales o fundamentales de la Tecnicatura, como ser Diseñomática, Medios Audiovisuales, Elementos del Diseño y Comunicación.

Pueda construir experiencias reales y comenzar a ampliar su currículum. Poner en práctica la formación en competencias de base, clave o genéricas, y específicas para un puesto de trabajo.

Contenidos:

El conocimiento científico y su construcción social. Diseño de una investigación. Tipos de investigación. Tesis y Tesinas.

El Proyecto Multimedial: elección del tema, formulación del problema, planteamiento de hipótesis y metodología., obtención de datos, resultados y presentación, conclusión y discusión.

Pasantía Educativa: Proporcionar prácticas en organizaciones que sirvan para habilitarlos en el ejercicio profesional. Integrar a los alumnos en grupos laborales. Brindar el acceso a tecnologías y metodologías avanzadas en lo multimedial.

Video II

Software: Software de edición video y efectos especiales. Ejemplo: Adobe After Effects, Adobe Photoshop y Adobe Premier.

Objetivos:



Que el alumno:

Desarrolle diferentes formatos de guión y narrativas audiovisuales.

Incorpore los conocimientos conceptuales y prácticos, sobre los métodos y equipamiento para la realización audiovisual.

Adquiera un conocimiento sobre los procesos de edición no lineal que tienen que ver con la composición de imágenes en 2D, es el momento de aprender técnicas de edición de video relacionadas con la animación de interpolación.

Adquiera las herramientas informáticas para la edición audiovisual.

Contenidos:

Estructura de tres actos. Escritura formal del guión, acciones y sonido. Guión literario, técnico y storyboard. Diferentes tipos de planos. Movimientos de la cámara. Iluminación. Construcción del personaje.

Sistemas de video, normas, DV, HD. Cámaras lenta, multiplicador de fotogramas por segundo, entender el movimiento para crear cámara lenta en post producción. Estabilizador de imágenes

Animación de líneas. Animación de mapas, movimientos.

Captura de video e imágenes. Montaje. Encabezado y titulación. Efectos, transiciones y fundidos. Edición final y copia en diferentes soportes para su difusión.

Inglés II

Objetivos:

Que el alumno:

Desarrolle la interpretación y la comunicación oral y escrita del idioma a través de la recepción y producción de diferentes textos de estructura compleja, enriquecidos con diferentes recursos técnicos y literarios.

Resuelva situaciones problemáticas a través de la comprensión, resolución y elaboración de textos que demuestren un uso fluido del idioma.

Contenidos:

Del pasado al presente. Describir lugares. Ubicación espacial y temporal. Pedir y dar información. Pronombre objeto y sujeto.

El pasado. Relatos de acontecimientos pasados. Pedir y dar direcciones. Presente y pasado simple. Verbos regulares e irregulares. Preposiciones de tiempo.

Presente y futuro. Presente simple y continuo. Comparar, predecir y contar. Adjetivos comparativos. Adverbios. Presente perfecto. Redacción, organización y diseño del texto.

Diseñomática IV

Software: Software de animación interactiva. Ejemplo: Adobe Flash

Objetivos

Que el alumno:

Adquiera los conocimientos y herramientas necesarios para desarrollar un sitio Web.

Comprenda las características distintivas de los soportes dinámicos e interactivos.

Integre en el desarrollo de un proyecto los conocimientos adquiridos en diferentes espacios curriculares.

Contenidos

Evolución de Internet y diferentes tecnologías utilizadas. Conceptos básicos y definiciones. Editores gráficos y de código. Estructura de un documento HTML.

Adobe Dreamweaver. Inclusión de texto, imágenes, tablas y contenido multimedia. Navegación. Formato y contenido. Hojas de estilo. Capas. Dibujo en Flash. Rellenos y contornos. Máscaras. Símbolos e instancias. Uso de bibliotecas. Línea de tiempo. Interpolación de movimiento y de forma. Animación cuadro a cuadro. Interactividad. Primeros pasos en Action Script. JavaScript: Introducción, sintaxis, programación secuencial, métodos, clases y objetos.



Semiótica

Objetivos:

Que el alumno:

Desarrolle la capacidad crítica y reconstructiva en la observación.

Adquiera y desarrolle herramientas conceptuales para interpretar y producir mensajes - textos significativos.

Afiance y profundice la tarea creativa como proceso semiótico.

Comprende, reflexione y analice el capital cultural con respecto a su profesión.

Contenidos:

Los medios y los códigos: Concepto de medio en el contexto de los fenómenos de la comunicación. Funciones lingüísticas de la comunicación. El medio como canal portador de un sistema de signos codificados. Codificación, decodificación y significación. Estudio de los distintos medios desde el punto de vista de sus propiedades semióticas. Los medios y la producción. Análisis semiótico del entorno y su relación con los medios.

Comunicación II

Objetivos:

Que el alumno:

Analice y comprenda las características del lenguaje multimedial en su contexto de aparición y desarrollo, identificando las características generales y los cambios que se produjeron en su evolución.

Contextualice y desarrolle un análisis crítico de producciones multimediales en el marco social y cultural en el que se insertan.

Reconozca en productos comunicativos multimediales elementos, características, funciones, contexto, objetivos y destinatarios.

Contenidos:

Subjetividad, cognición y producción individualizada de conocimientos. Alfabetización tecno-informacional. Herramientas y modalidades de la redacción colaborativa. El futuro de la escritura. La responsabilidad social de comunicar. Las organizaciones: evolución de estructuras y formas de trabajo. Comunicación interpersonal. Formas de implementación de las distintas estrategias. La escritura del futuro.

3° AÑO

Programación

Objetivos

Que el alumno:

Conozca los principios básicos de los lenguajes de programación de PHP, Java Script.

Reconozca los distintos elementos que componen los lenguajes de programación.

Desarrolle una Base de Datos con MySQL. Formularios. Carga y configuración de un servidor.

Elabore diseños de planificación de productos multimedia a partir de la incorporación de los lenguajes de programación.

Pueda migrar los conocimientos a otras herramientas que soportan scripts (Ejemplo: Flash, Adobe After Effects, etc.)

Contenidos

Fundamentos de programación. Introducción a la programación y a las aplicaciones web: Programación en PHP. Introducción, comandos de PHP, sistemas en línea, manejo de base de datos, formularios, envío de email, delimitadores del script PHP, Carga y configuración en local de Servidor Apache, PHP. Java Script. Integración. Variables. Estructuras secuenciales de programación. Estructuras condicionales simples. Estructuras condicionales compuestas. Estructuras de control: if-else, switch-case. Estructuras switch. Operadores, sentencias, bucles, funciones y librerías. Programación de elemen-



tos de interfaz. Servidor de base de datos MySQL, PHPM y Admin. Diseño de formularios y validación de datos.

Marketing y Publicidad

Objetivos:

Que el alumno:

Adquiera los conceptos generales del marketing, comprendiendo los fenómenos de comercialización mediante casos aplicados.

Realice diferentes estrategias de marketing, aplicando los conceptos abordados.

Comprenda el contexto económico – social propio de la Publicidad.

Aplique las categorías constitutivas: informativa y persuasiva.

Comprenda los procesos psico-sociales que intervienen en el comportamiento del consumo.

Contenidos:

Definiciones y conceptos e instrumentos del marketing. El mercado y el entorno. Diseño y desarrollo del producto. La promoción y comunicación. Segmentación de mercado y posicionamiento. Planificación comercial.

Los fundamentos teóricos de la publicidad. Mensaje publicitario. Tipos de publicidad. El sistema publicitario. Objetivos publicitarios. Conceptos de competencia. Producción de mensajes publicitarios. Adecuación del mensaje a diferentes soportes. Comportamiento de compra y post-compra. Dimensiones sociales del consumidor.

Modelado y Animación 3D

Software: Software de animación en 3D. Ejemplo: Cinema 4D, Blender (software libre)

Objetivos

Que el alumno:

Reconozca y utilice los principios fundamentales de la animación en diferentes programas.

Seleccione distintas posibilidades técnicas de acuerdo con sus necesidades comunicativas.

Adquiera el conocimiento necesario para la construcción de formas y estructuras tridimensionales.

Contenidos

Líneas de tiempo, curvas espaciales y temporales. Animación cuadro a cuadro e interpolada. Símbolos e instancias. Interacción en (Ejemplo: Adobe Flash). Action Script.

Animación de capas y textos (Ejemplo: Adobe Photoshop y Adobe After Effects). Primitivas 3D sólidas y curvas. Transformaciones espaciales. Modelado poligonal. Deformadores. Objeto de subdivisión. Diseño de materiales y texturas. Mapeos. Iluminación.

Animación de cámaras y objetos en 3D.

Diseño Web

Software: Software de programación y animación interactiva. Ejemplo: Dreamweaver, Adobe Flash.

Objetivos

Que el alumno:

Adquiera los conocimientos necesarios para la creación de sitios Web estáticos y dinámicos.

Aplique conocimientos conceptuales y estéticos para la creación de sitios con diferentes perfiles.

Conozca los procedimientos técnicos y administrativos para la publicación de un sitio Web.

Integre las herramientas y conocimientos de otras asignaturas: Diseñomática y Progra-



mación.

Contenidos

Interacción hombre-computadora. Historia de las interfaces de usuario. XHTML y CSS. Estructura de un documento. Etiquetas. Hojas de estilo. Standards y accesibilidad. Navegadores. Diferentes plataformas y dispositivos. Planificación de un sitio Web. Desarrollo y verificación del diseño. Contenidos no textuales (imagen, video, sonido, películas flash, etc.). Nuevas tecnologías RIA. Obtención de un dominio, configuración y publicación del sitio.

Ética y Deontología Profesional

Objetivos:

Que el alumno:

Comprenda las particularidades propias de la Ética como disciplina filosófica.

Vincule la Ética con diferentes organizaciones y con la empresa.

Reconozca los límites y las dificultades para instrumentar en un cuerpo coherente las demandas propias de una profesión u organización en lo que hace a principios éticos.

Adquiera una visión crítica y un enfoque ético ante las decisiones futuras.

Contenidos:

La disciplina. Ética y moral. Las organizaciones. Relaciones organizacionales. Marco ético-empresarial y ético - económico. Proceso de toma de decisiones. Responsabilidad social. Deontología profesional. Relación con el perfil profesional. Necesidad, posibilidad e interpretación de un Código de Ética. Informática y Ética: redes sociales, protección de datos, Propiedad Intelectual, Leyes y códigos de ética para el correcto ejercicio de la profesión.

Taller de Multimedia

Software: Integración de herramientas y contenidos.

Objetivos

Que el alumno:

Aplice los conocimientos adquiridos en otros espacios para el diseño de gráficas animadas y presentaciones.

Desarrolle un proyecto que incluya conocimientos de video y musicalización para ser publicado en soporte DVD.

Realice prácticas en donde adquiera seguridad y eficiencia en relación a su trabajo.

Contenidos

Análisis y desarrollo de un proyecto que se expenda a diferentes soportes de publicación.

Integración de contenidos de diseño web, programación, entre otros.

Diseño de información: Infografías estáticas y animadas. Presentaciones. Navegación, interacción y experiencia de usuario aplicada al producto desarrollado.

Desarrollo de un proyecto que se expanda a diferentes soportes de publicación.

Herramientas para la publicación de contenidos referidos con la organización o empresa a través de la utilización de diferentes soportes. Elección de una empresa u organización.

Práctica Profesionalizante 2



Cuando el alumno haya terminado de rendir y aprobar, todos los finales del Plan de Estudios, deberá presentar para su evaluación, un **Trabajo de Integración Final**, con el que se le dará por aprobada la Tecnicatura. El Trabajo de Integración Final podrá ser incluido como una modalidad de las Prácticas Profesionalizantes.

La elaboración de este trabajo, se irá produciendo a partir del tercer año, y podrá ser presentado una vez que el alumno haya terminado de cursar y aprobar el resto de las asignaturas. Se le asigna una carga horaria de 6 hs cátedras semanales, entre las 3 horas del espacio Trabajo Final y las 3 horas semi-presenciales.

Objetivos:

Que el alumno:

Presente a través de un trabajo final el nivel de logro alcanzado para la aplicación de los conocimientos y procedimientos aprendidos durante la carrera.

Realice prácticas en donde adquiera seguridad y eficiencia en relación a su trabajo como profesional del Diseño.

Contenidos:

Elaboración de un CD interactivo, que debe contener: Textos en Castellano e Inglés, Voz, Música, Fotografía, Video y, debe estar relacionado a una o dos páginas Web desarrolladas por el alumno. Este trabajo debe ser tomado de una actividad productiva real (comercio, industria, agropecuario, servicios, extractivo, educativo, etc.) del Chubut.

Evaluación Final:

El Tribunal Examinador estará constituido por un docente de cada año de la carrera, y como veedor el representante de la empresa u organismo, sobre la cual el alumno realizó el *Trabajo de Integración Final*.

CAMPO DE LA PRÁCTICA PROFESIONALIZANTE

Consideraciones generales

La práctica profesionalizante, como campo de formación, se piensa como una actividad que aporte y participe estratégicamente en el desarrollo socio productivo, cultural, como así también estético-comunicativo, de los territorios donde se inscribe.

Debe entenderse como un ámbito de protagonismo institucional que genere acciones concretas de conectividad respecto al entorno socio-cultural. Una práctica profesionalizante que, inscripta en un proyecto educativo institucional, promueva un vínculo activo respecto de los cambios científicos, tecnológicos y culturales tanto locales como globales.

Desarrollar el vínculo entre los campos académico, ciudadano y laboral, desde un proceso formativo donde se implica la práctica profesionalizante, significa asumir el desafío de producir una propuesta que se inscriba en los siguientes ejes estratégicos:

- Vinculación con el área social/cultural/ocupacional de pertenencia de la Tecnicatura.
- Participación, promoción y problematización del desarrollo multimedial donde se inscribe la institución.

Desde una sustantiva responsabilidad de la institución que dicta la carrera, en el marco de las orientaciones político-estratégicas de la jurisdicción, la práctica profesionalizante asume los siguientes criterios para su desarrollo:

- Progresivo acercamiento, a lo largo de toda la formación, al campo de inserción laboral al que se orienta la carrera y las diferentes posibilidades técnicas relacionadas con lo comunicativo dentro del contexto cultural.
- Materialización de espacios propios que, en fuerte conectividad con los espacios pertenecientes a los otros campos de formación, recorran todo el proceso formativo.
- Desarrollo de momentos específicos de formación que, en el marco de los espacios curriculares propios del campo, viabilicen el despliegue de niveles de interrogación y conceptualización cada vez más complejos, en función de la práctica. Reflexión



- acerca de un desarrollo que tome como marco el proyecto institucional y las situaciones del contexto comunitario que la práctica intenta problematizar.
- Presencia continua y concreta de la institución formativa, a través de procedimientos de gestión administrativa y de actores institucionales que asuman la coordinación de la práctica, en todo el proceso.
- Disponibilidad de recursos humanos, recursos materiales y simbólicos que requieran las diferentes instancias de la práctica.
- Criterios que permitan a la práctica profesionalizante indagar, problematizar y construir estrategias vinculadas al propio proceso formativo, al ejercicio ciudadano y al futuro profesional, así como al desarrollo del campo estético-comunicacional donde se inscriben las diferentes acciones educativas.

Específicamente, este campo se propone acercar a los estudiantes a contextos reales de trabajo y exige una articulación dinámica entre teoría y práctica que propicie un significativo salto, entre construcción de saberes y los requerimientos de los diferentes espacios donde se desarrollan actividades vinculadas con los conocimientos que desarrolla la oferta.

Prácticas Profesionalizantes

La Práctica Profesional podrá adoptar la forma de pasantía donde los alumnos tendrán la posibilidad de desenvolverse, en calidad de pasantes, en diferentes contextos, teniendo la posibilidad de resolver situaciones problemáticas que se les presenten para lo cual han adquirido conocimientos y competencias específicas durante su formación.

En esta instancia confluyen y se integran los diferentes espacios curriculares y se aplican y ponen en juego las capacidades complejas logradas (básicas, genéricas y específicas).

Por ello, a través de su desempeño en el ámbito propio del área ocupacional de la profesión, los pasantes deberán responder a las exigencias del perfil específico de la carrera.

La Práctica Profesionalizante debe estar orientada y supervisada. Para ello los practicantes tendrán el acompañamiento de:

* La institución que deberá facilitar, organizar y cumplimentar la normativa vigente para la adecuada concreción de las prácticas.

* Un profesor Tutor y la Coordinación que será responsable de la gestión, el trabajo conjunto, el acompañamiento y la evaluación sobre los desempeños alcanzados en los niveles requeridos, además de establecer los nexos necesarios entre las comunidades, organizaciones u organismos gubernamentales y la Institución educativa; y resolver los problemas y dudas que se puedan presentar a los pasantes.

* Los profesores de los distintos espacios curriculares que deberán involucrarse para favorecer las prácticas de los alumnos y estar dispuestos para atender consultas de los practicantes en articulación con el Profesor Tutor de la Práctica Profesional.

* Las organizaciones e instituciones en las que se desenvolverán los alumnos deberán estar en contacto permanente con el Profesor tutor. En caso de que corresponda, recibirán, observarán e interactuarán con los alumnos y emitirán si fuera solicitado, un informe final del pasante sobre su desempeño.

* Las Prácticas Profesionalizantes en cuestión contendrán un Informe Final que será presentado al término de la Práctica Profesionalizante realizada, constituyendo requisito para la acreditación final. Este Informe dará cuenta de los procesos de reflexión, crítica y resolución de problemas llevados a cabo durante el transcurso de la práctica profesional. Los profesores de los distintos espacios curriculares que deberán involucrarse para favorecer las prácticas de los alumnos y estar dispuestos para atender consultas de los practicantes en articulación con el Profesor tutor de la Práctica Profesional.



Régimen de Correlatividades

Primer Año

Materias	Cursada	Aprobada
Diseñomática II	Diseñomática I	

Segundo Año

Materias	Cursada	Aprobada
Elementos de Diseño II	Elementos de Diseño I	
Diseñomática III	Diseñomática II Elementos de Diseño I	Diseñomática I Tipo- grafía
Historia del Arte y el Diseño	Elementos de Diseño I Gramática Aplicada	Expresión Oral y Es- crita
Práctica Profesionalizante 1		
Video II	Video I Fotografía	
Inglés II	Inglés I	
Diseñomática IV	Diseñomática III	Diseñomática I Dise- ñomática II Dibujo Elementos de Diseño I
Semiótica	Gramát. Aplicada	Elementos de Diseño I
Comunicación II	Comunicación I	Expresión Dral y Es- crita

Tercer Año

Materias	Cursada	Aprobada
Programación	Diseñomática IV	Diseñomática I Diseñomática II Diseñomática III
Marketing y Publicidad	Comunicación II Semiótica	Comunicación I Expresión oral y escrita
Modelado y Animación 3D	Diseñomática IV Video II	Diseñomática I Diseñomática II Diseñomática III Video I
Diseño Web	Diseñomática IV Elementos de Diseño II	Diseñomática I Diseñomática II Diseñomática III Elementos de Diseño I Gramát. Aplicada
Taller de Multimedia	Diseñomática IV Elementos de Diseño II Fotografía Video II	Diseñomática I Diseñomática II Diseñomática III Elementos de Diseño I Gramát. Aplicada Video I



Condiciones institucionales que otorgan viabilidad a la propuesta

Docentes:

La institución implementará los mecanismos necesarios para la cobertura de los espacios curriculares, mediante un concurso de oposición y antecedentes, donde se evaluarán los proyectos presentados por los concursantes.

Infraestructura y equipamiento:

La Institución cuenta con:

Dos gabinetes de Informática compuestos por 16 computadoras cada una conectada en Red y con acceso a Internet Wi-Fi de libre disponibilidad, todas equipadas con grabadoras de DVD, parlantes, placas de video, una tableta digitalizadora, un scanner, sistema de amplificación de audio, cámara fotográfica Fuji S5000, dos cañones proyectores y cámara filmadora de video digital. Además, los alumnos disponen de 4 horas diarias, fuera del horario de clases, para el desarrollo de sus prácticas en el Gabinete de Informática. Además se cuenta con una biblioteca que se actualiza permanentemente según los requerimientos de los docentes de todos los espacios curriculares.