

*Ministerio de Educación
Cultura, Ciencia y Tecnología
Provincia de Salta*

08 SEP 2025

SALTA

073-

RESOLUCIÓN N°

SECRETARÍA DE PLANEAMIENTO EDUCATIVO Y DESARROLLO PROFESIONAL DOCENTE
EXPEDIENTE N° 0120046-67113/2025-0

VISTO, las actuaciones del rubro mediante las cuales la Dirección General de Educación Superior tramita la aprobación de la carrera Tecnicatura Superior en Diseño Gráfico, con carácter jurisdiccional, para su desarrollo en unidades educativas dependientes de ese organismo, como de la Dirección General de Educación Privada, según corresponda, dependientes del MECCyT, a partir del período lectivo 2026; y

CONSIDERANDO:

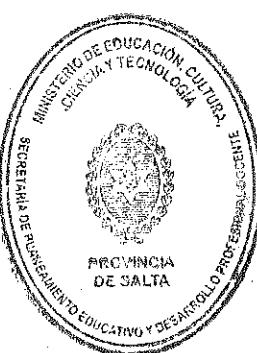
Que, ante el crecimiento de las empresas y marcas locales se produjo un aumento en la demanda de profesionales en diseño gráfico. Plataformas de empleo como Computrabajo y Jooble registran ofertas laborales específicas para diseñadores gráficos en Salta, indicando una necesidad constante de estos profesionales en la región.

Que, la provincia de Salta es un destino turístico reconocido a nivel nacional e internacional, favorable para emprendedores del diseño gráfico debido a su rica y variada tradición cultural, que inspira a crear diseños únicos y variados, para comunicar estas tradiciones de manera creativa y efectiva;

Que, el futuro técnico desarrolle un alto grado de autonomía profesional, que comprenda profundamente los distintos momentos del proceso de diseño, desde la investigación y la ideación hasta la producción final, para desenvolverse ya sea de manera independiente o en articulación con otros sectores productivos y culturales;

Que, la presente propuesta se enmarca en los lineamientos y criterios establecidos para la Educación Superior en la Ley de Educación nacional N° 26206, la ley Nacional de Educación Superior N° 24521, la Ley N° 26058 de Educación Técnico Profesional, los Acuerdos Federales del Consejo Federal de Educación y la normativa de jurisdicción;

Que, han tomado debida intervención los órganos técnicos pertinentes de las Direcciones Generales de Educación Superior y de Educación Privada, la Dirección de Asuntos Jurídicos del MECCyT, la Subsecretaría de Desarrollo Curricular e Innovación Pedagógica de la Secretaría de Planeamiento Educativo y Desarrollo Profesional Docente, y la Secretaría de Gestión Educativa;



...///

Ministerio de Educación
Cultura, Ciencia y Tecnología
Provincia de Salta

///...

- 2 -

RESOLUCIÓN N°

073

SECRETARÍA DE PLANEAMIENTO EDUCATIVO Y DESARROLLO PROFESIONAL DOCENTE
EXPEDIENTE N° 0120046-67113/2025-0

Por ello; y en virtud de la Resolución N° 08/2024 del MECCyT.

LA SECRETARIA DE PLANEAMIENTO EDUCATIVO Y DESARROLLO PROFESIONAL DOCENTE
R E S U E L V E:

ARTÍCULO 1º. - Aprobar el Plan de Estudios de la carrera “Tecnicatura Superior en Diseño Gráfico”, con carácter jurisdiccional, que como Anexo forma parte de este instrumento legal, en mérito a las razones expresadas en los considerandos.

ARTÍCULO 2º. - Aprobar, a partir del período lectivo 2026, la implementación de la carrera mencionada en el artículo precedente.

ARTÍCULO 3º. - Establecer que la Dirección General de Educación Superior evaluará anualmente la continuidad de la oferta educativa aprobada en artículo 1º y el cumplimiento de los requisitos exigidos por la normativa vigente, a fin de determinar autorización de funcionamiento de la cohorte respectiva.

ARTÍCULO 4º. - Establecer que queda reservada al Ministerio de Educación, Cultura, Ciencia y Tecnología de la Provincia de Salta y a la Dirección Gral. De Educación Superior, dependiente del mismo, la facultad de limitar la matriculación para el funcionamiento de 1º Año para los siguientes Periodos Lectivos.

ARTÍCULO 5º. - Comunicar, insertar en el Libro de Resoluciones y archivar.




Prof. Analía Guardo Gallardo
Secretaria de Planeamiento Educativo
y Desarrollo Profesional Docente
Ministerio de Educación, Cultura, Ciencia y Tecnología
Provincia de Salta

Ministerio de Educación
Cultura, Ciencia y Tecnología
Provincia de Salta

073

RESOLUCIÓN N°

SECRETARÍA DE PLANEAMIENTO EDUCATIVO Y DESARROLLO PROFESIONAL DOCENTE
EXPEDIENTE N° 0120046-67113/2025-0

ANEXO
PLAN DE ESTUDIOS

1. **NIVEL:** Superior
2. **CARRERA:** Tecnicatura Superior en Diseño Gráfico
3. **DURACIÓN:** 2 años y medio
4. **TÍTULO A OTORGAR:** Técnico Superior en Diseño Gráfico
5. **MODALIDAD:** Presencial.
6. **CARGA HORARIA:** horas reloj: **1800** - horas cátedras: **2400**
7. **FAMILIA PROFESIONAL:** Industrias gráfica, publicitaria y multimedia
8. **ANÁLISIS DE LA DEMANDA:**

La Tecnicatura Superior en Diseño Gráfico es una propuesta con impacto en el ámbito cultural, económico y social no solo en nuestra provincia sino también a nivel nacional y mundial. En los últimos años, fundamentalmente después de la pandemia, se observó una creciente demanda de profesionales en diseño gráfico. Plataformas de empleo como Computrabajo y Jooble registran ofertas laborales específicas para diseñadores gráficos en Salta, indicando una necesidad constante de estos profesionales en la región.

Salta es reconocida como un destino turístico a nivel nacional e internacional no solo por su belleza natural, sino también por su rica y variada tradición cultural, que se manifiesta en cada rincón de la provincia. En este contexto, el diseño gráfico juega un papel fundamental para comunicar estas tradiciones de manera creativa y efectiva. A través del diseño, es posible crear una identidad visual única que represente la esencia de la cultura salteña y la presente de manera atractiva tanto para los turistas como para los propios habitantes de la provincia. De esta manera, este tipo de trabajo no solo tiene un impacto en la promoción turística, sino que también juega un rol importante en la preservación y difusión de la identidad cultural.

Además, en los últimos años, el crecimiento de las empresas y marcas locales supuso un aumento en la demanda de servicios de diseño gráfico para diferenciarse dentro de un mercado que cada vez es más competitivo. Mediante la creación de logotipos, material



de

...///

*Ministerio de Educación
Cultura, Ciencia y Tecnología
Provincia de Salta*

///...

073 - - 2 -

RESOLUCIÓN N°

SECRETARÍA DE PLANEAMIENTO EDUCATIVO Y DESARROLLO PROFESIONAL DOCENTE
EXPEDIENTE N° 0120046-67113/2025-0

publicitario o páginas web, los diseñadores gráficos impulsan el desarrollo de la economía local. Estos profesionales juegan un papel clave en la creación de contenidos visuales atractivos para redes sociales, campañas publicitarias y más. Esto es especialmente importante para los negocios si pensamos en la posibilidad de expandir la venta online.

El diseño gráfico no solo es una disciplina creativa, sino también una vía para emprendedores que buscan aprovechar la creciente necesidad de servicios visuales de calidad. El contexto de Salta es favorable para emprendedores del diseño gráfico debido a su rica cultura, que inspira a crear diseños únicos y variados y adaptados a las tendencias y tradiciones locales. Al mismo tiempo, el hecho de que la ciudad esté en constante crecimiento en términos económicos genera una demanda de servicios de comunicación visual, ya que – como lo mencionamos anteriormente – las empresas necesitan destacarse en un mercado saturado.

De igual manera que en el contexto internacional y nacional, el diseño gráfico se posiciona como un motor clave de innovación y crecimiento económico. Las industrias creativas, entre las que se incluyen la publicidad, el marketing, los medios digitales, el diseño de productos y servicios, constituyen un sector estratégico que no solo genera empleo, sino que también impulsa transformaciones culturales, tecnológicas y comerciales. Estas actividades están profundamente ligadas a la aplicación de saberes específicos del campo del diseño, lo que pone en evidencia la necesidad de profesionales capacitados que puedan responder a las demandas de un entorno cada vez más competitivo.

Esta relevancia profesional se ve reflejada en datos empíricos. En una encuesta realizada por el INTI (Centro de Investigación y Desarrollo en Diseño Industrial) en 2015, se observó que el 94% de los diseñadores gráficos encuestados manifestó haber tenido empleo en los meses previos al relevamiento. Esta alta tasa de ocupación demuestra la inserción activa de estos profesionales en el mercado laboral. En cuanto al tipo de empleador, la mayoría indicó trabajar en empresas privadas, aunque también se destacó una porción significativa que desempeña tareas de manera independiente. En relación con las funciones desarrolladas, el 81% de los encuestados afirmó dedicarse a tareas vinculadas a la comunicación visual, el desarrollo de marca (branding) y la identidad corporativa. Estas áreas fueron seguidas en importancia por el diseño web y el diseño de packaging.



...///

Ministerio de Educación
Cultura, Ciencia y Tecnología
Provincia de Salta

///...

073 - - 3 -

RESOLUCIÓN N°

SECRETARÍA DE PLANEAMIENTO EDUCATIVO Y DESARROLLO PROFESIONAL DOCENTE
EXPEDIENTE N° 0120046-67113/2025-0

Se observa una tendencia hacia la diversificación de los perfiles profesionales y una creciente demanda de competencias digitales y estratégicas dentro del campo del diseño gráfico.

1. FUNDAMENTACIÓN

La Tecnicatura Superior en Diseño Gráfico está pensada para que el egresado se desempeñe con solvencia en la creación de mensajes visuales. Brinda las herramientas para desarrollar las capacidades necesarias para el diseño gráfico como así también los contenidos conceptuales para pensar los problemas de diseño y comunicación gráfica en el contexto local y regional. Sin embargo, el egresado cuenta también con las herramientas necesarias para pensar el diseño gráfico en el contexto nacional e internacional. De esta manera, se busca formar un profesional atento a las demandas comunicacionales del entorno y que contribuya a la construcción de un ambiente sustentable.

Además, se espera que el egresado desarrolle la capacidad para construir sus propias oportunidades de trabajo. De esta manera, puede desempeñarse en los espacios que el mercado laboral ofrece y también crear otros vinculados a su formación y a las necesidades de la comunidad. Por ello, se incluye formación sobre emprendedurismo para capacitar a los estudiantes en la creación de sus propias empresas y para crear una mentalidad más independiente y autónoma. En este mismo sentido, se proponen prácticas profesionales transversales que permiten que los y las estudiantes se acerque de manera crítica al ejercicio de su profesión proyectando espacios innovadores y sustentables.

La propuesta curricular incluye espacios curriculares vinculados estrechamente con lo gráfico, como Morfología y Dibujo o Producción Gráfica. Asimismo, incorpora espacios que surgen como consecuencia de la progresiva masivización de las nuevas tecnologías y de la perspectiva del diseño sustentable. Todos estos espacios curriculares están sustentados en una formación práctica y teórica que ofrece las herramientas que el/la egresado/a necesita para intervenir en el espacio digital y para alinearse con las demandas sociales, éticas y ambientales. Se espera un técnico que sea capaz de pensar desde lo analógico y lo digital, tomando lo que cada uno ofrece para resolver las necesidades comunicacionales del contexto.



Ministerio de Educación
Cultura, Ciencia y Tecnología
Provincia de Salta

///...

073

- 4 -

RESOLUCIÓN N°

SECRETARÍA DE PLANEAMIENTO EDUCATIVO Y DESARROLLO PROFESIONAL DOCENTE
EXPEDIENTE N° 0120046-67113/2025-0

Asimismo, se plantea la necesidad de formar profesionales capaces de responder a las demandas culturales, sociales y productivas de la región, atendiendo a su diversidad identitaria, su riqueza patrimonial y su entramado económico. La propuesta se fundamenta en una contextualización regional que reconoce el rol del diseño como motor de desarrollo local, capaz de dialogar con las expresiones culturales autóctonas y proyectarse hacia mercados más amplios. En este sentido, el diseño gráfico se concibe no solo como una herramienta de comunicación visual, sino también como un agente transformador que puede aportar soluciones creativas y responsables a las problemáticas del entorno.

El enfoque curricular privilegia una formación teórico-práctica integral, en la que el conocimiento conceptual, histórico y crítico se entrelaza con la resolución de problemas reales de comunicación visual mediante la práctica proyectual. Esta articulación se concreta a través del trabajo en talleres, laboratorios y espacios de experimentación, donde los estudiantes enfrentan desafíos propios del diseño gráfico, desarrollan propuestas creativas y consolidan habilidades técnicas. Se busca que los futuros técnicos no solo dominen herramientas, sino que comprendan profundamente los distintos momentos del proceso de diseño, desde la investigación y la ideación hasta la producción final.

En este sentido, se promueve el uso tanto de tecnologías analógicas como digitales. La carrera integra saberes tradicionales —como la ilustración manual, la serigrafía o la encuadernación— con herramientas contemporáneas de diseño, edición y producción digital. Esta articulación enriquece el perfil profesional y permite que los egresados se inserten en una amplia variedad de contextos laborales: estudios de diseño, agencias, medios gráficos, instituciones públicas o proyectos comunitarios. El dominio de múltiples lenguajes visuales favorece una mirada crítica sobre el uso de los recursos en función de objetivos comunicacionales, estéticos y éticos. Así, se promueve una formación dinámica y situada, que responde a los cambios tecnológicos y culturales sin perder de vista las raíces territoriales ni el compromiso con una práctica sustentable, inclusiva y socialmente responsable.



...///

Ministerio de Educación
Cultura, Ciencia y Tecnología
Provincia de Salta

///...

073

- 5 -

RESOLUCIÓN N°

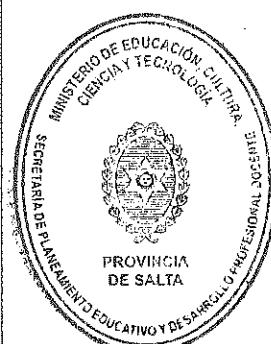
SECRETARÍA DE PLANEAMIENTO EDUCATIVO Y DESARROLLO PROFESIONAL DOCENTE
EXPEDIENTE N° 0120046-67113/2025-0

En lo que respecta a la sustentabilidad, sus principios se incorporan de manera transversal en los procesos de diseño, producción y gestión de proyectos, reconociendo el papel del diseño gráfico en la construcción de una sociedad más equitativa, responsable y respetuosa del entorno. Se promueve una conciencia ambiental activa, que invita a los estudiantes a reflexionar críticamente sobre los materiales que utilizan, los procesos de impresión, los soportes comunicacionales y la durabilidad de sus producciones, así como también sobre la huella ecológica que estos generan.

De este modo, se busca formar diseñadores con una visión ética y crítica de su rol profesional, capaces de tomar decisiones responsables no solo desde el punto de vista técnico o comercial, sino también desde una perspectiva integral que contemple los efectos del diseño sobre el entorno natural y sobre las comunidades con las que interactúa. Esto habilita a los futuros técnicos a insertarse en el ámbito público o privado con una actitud proactiva frente a los desafíos del desarrollo sostenible y con las herramientas necesarias para contribuir a una transformación positiva desde la práctica proyectual.

En simultáneo, se potencia la colaboración en equipos interdisciplinarios, entendiendo que el diseño gráfico se enriquece en el diálogo con otras áreas del conocimiento y que se trata de una profesión que requiere de habilidades para el trabajo cooperativo, la comunicación efectiva y la negociación de ideas. En este sentido, se valoran tanto la creatividad como el pensamiento crítico y reflexivo y la sensibilidad social, en la medida en que permiten al profesional del diseño gráfico proponer soluciones significativas, contextualizadas y responsables.

Finalmente, se busca formar técnicos con un alto grado de autonomía profesional, capaces de desenvolverse con solvencia en escenarios laborales diversos y dinámicos. Esta autonomía se traduce en la capacidad de gestionar proyectos de manera integral, desde la detección de necesidades comunicacionales hasta la planificación, ejecución y evaluación de soluciones visuales pertinentes. Se estimula asimismo el espíritu emprendedor, promoviendo la iniciativa personal, la autogestión y la posibilidad de desarrollar emprendimientos propios vinculados al diseño gráfico, ya sea de manera independiente o en articulación con otros sectores productivos y culturales.



...///

///...

073

- 6 -

RESOLUCIÓN N°

SECRETARÍA DE PLANEAMIENTO EDUCATIVO Y DESARROLLO PROFESIONAL DOCENTE
EXPEDIENTE N° 0120046-67113/2025-0

2. CAPACIDADES PROFESIONALES MINIMAS DE LA FORMACIÓN TÉCNICA SUPERIOR

A partir de lo establecido por Instituto Nacional de Educación Técnica¹, se espera que el Técnico Superior en Diseño Gráfico desarrolle durante su formación inicial tres tipos de capacidades:

1. **Capacidades básicas:** contribuyen a la concepción integradora y holística del técnico como ciudadano. Por tanto, son claves para su formación general. Funcionan como soporte para las otras más específicas, es decir para las capacidades profesionales básicas y las capacidades profesionales específicas.
2. **Capacidades profesionales básicas:** son el resultado de un primer nivel de especificación de las capacidades básicas. Son generales y comunes a cualquier técnico con independencia de su especialidad.
3. **Capacidades profesionales específicas:** permiten la manifestación de la dinámica profesional de cada uno de los sectores profesionales.

Las capacidades básicas y las capacidades profesionales básicas se desarrollan a continuación, mientras que las capacidades profesionales específicas se encuentran en el apartado de Perfil Profesional.

CAPACIDADES BÁSICAS

Capacidades referidas a los procesos cognitivos

Se trata del desarrollo de las capacidades que se requieren para operar con símbolos, representaciones, ideas, imágenes, conceptos, principios, leyes y otras abstracciones. Entre estas, se incluyen las habilidades analíticas, creativas, asociativas y metacognitivas para el razonamiento.

¹ Las capacidades que aquí se incluyen fueron elaboradas por el Instituto Nacional de Educación Técnica para el Nivel Secundario y en base a la Res. CFEyE Nro. 261/2006, la Res. CFE Nro. 17/2007 y la Res. CFE Nro. 47/2008. Estas fueron redefinidas por el equipo de consultores técnicos curriculistas de la Dirección General de Educación Superior en base a las especificidades del Nivel Superior.



Ministerio de Educación
Cultura, Ciencia y Tecnología
Provincia de Salta

///...

073

- 7 -

RESOLUCIÓN N°

SECRETARÍA DE PLANEAMIENTO EDUCATIVO Y DESARROLLO PROFESIONAL DOCENTE
EXPEDIENTE N° 0120046-67113/2025-0

Capacidades referidas al saber hacer

Se incluyen aquellas que implican la puesta en acto. Suponen e implican saberes intelectivos y valorativos que se manifiestan en una dimensión pragmática. Comprende habilidades comunicativas, tecnológicas y organizativas.

Capacidades referidas a la participación

Refieren a la participación de la persona como miembro de un grupo en los ámbitos de referencia próximos y en contextos más amplios.

Capacidades referidas a la autoformación

Se trata de la capacidad para comprometerse con el propio proceso formativo. Esto supone analizar las propuestas formativas del instituto y de los espacios que forman parte de la prácticas profesionalizantes, para identificar fortalezas y debilidades. Además, implica que el técnico evalúe el desarrollo de sus capacidades profesionales y académicas para consolidarlas.

CAPACIDADES PROFESIONALES BÁSICAS

Capacidades para interactuar y comunicar

Se espera que el técnico desarrolle las capacidades necesarias para interactuar y comunicarse de manera eficiente y considerando el respeto y el rescate de la cultura y los saberes de las distintas personas y ámbitos en donde se inserta profesionalmente. Esto implica:

- Reconocer a las personas con sus necesidades e intereses, respetando credos, culturas, orígenes y ocupaciones laborales
- Actuar de acuerdo con principios democráticos y éticos en todos los ámbitos de participación social y profesional
- Establecer vínculos con empatía
- Comprender contextos y situaciones
- Posibilitar la participación de la gente y comprometerse con la comunidad
- Identificar y diferenciar estrategias creativas y adecuadas a las necesidades y

objetivos

- Trabajar en equipo
- Comunicar información técnica haciendo uso de un lenguaje claro y ameno



...///

Ministerio de Educación
Cultura, Ciencia y Tecnología
Provincia de Salta

///...

073

- 8 -

RESOLUCIÓN N°

SECRETARÍA DE PLANEAMIENTO EDUCATIVO Y DESARROLLO PROFESIONAL DOCENTE
EXPEDIENTE N° 0120046-67113/2025-0

- Producir informes escritos y orales utilizando lenguaje apropiado a cada circunstancia y destinatario

Capacidades para programar y organizar

Se espera que el técnico desarrolle las capacidades necesarias para formular y desarrollar proyectos significativos y viables. Esto implica:

- Ordenar y planificar eficientemente tanto las actividades propias y las del ámbito de trabajo, como las de los grupos con los que trabaja para garantizar la calidad de su desarrollo en función de los objetivos
- Programar en función de prioridades, de información relevada y de posibilidades propias
- Establecer y cumplir cronogramas
- Analizar costos, recursos y resultados
- Aplicar mecanismos de evaluación y ejecutar los ajustes y cambios necesarios
- Verificar las necesidades de materiales, insumos y otros elementos para el desarrollo de una actividad y organizar los procesos de trabajo

Capacidades para analizar críticamente

Se espera que el técnico desarrolle las capacidades necesarias para identificar causas y formular hipótesis que se correspondan con las situaciones que se presentan. Esto implica:

- Observar, interpretar y evaluar situaciones sin prejuicios y preconceptos y tomar decisiones de acuerdo con los propósitos y consecuencias
- Actuar de manera analítica y crítica en el uso y la aplicación de la tecnología y de sus efectos económicos, sociales y ambientales
- Reconocer la responsabilidad de la sociedad en la conservación de los recursos naturales y humanos

Además, supone:

- Analizar la propia actuación con la intención de mejorarla
- Formarse una opinión propia, sostenerla con convicción y modificarla cuando la evidencia lo exige
- Expresar con claridad su opinión



Ministerio de Educación
Cultura, Ciencia y Tecnología
Provincia de Salta

///...

073

- 9 -

RESOLUCIÓN N°

SECRETARÍA DE PLANEAMIENTO EDUCATIVO Y DESARROLLO PROFESIONAL DOCENTE
EXPEDIENTE N° 0120046-67113/2025-0

Capacidades para procesar información

Incluye la capacidad de generar información de distintas características a partir de fuentes distintas y de obtener a partir del relevamiento datos e información para distintos fines. Esto supone:

- Identificar el tipo de información requerida y generar y aplicar los instrumentos necesarios para su relevamiento
- Identificar y seleccionar fuentes de información
- Llevar el registro y la documentación de la información relevada
- Procesar la información, analizarla de acuerdo con los objetivos planteados, usarla cuando fuera necesaria y presentarla de forma adecuada

Capacidades para resolver problemas

Se espera que el técnico desarrolle capacidades para resolver problemas significativos, articulando saberes de distintos tipos en situaciones concretas. Comprende:

- Aprovechar los recursos disponibles.
- Aplicar generalizaciones en situaciones nuevas.
- Poner en funcionamiento el pensamiento sintético.
- Explorar caminos alternativos en la investigación y en la resolución del problema.
- Adquirir una visión de conjunto de la problemática, pero sin perder visión de los propiedades, procesos y elementos que lo integran.
- Usar de forma creativa y original las tecnologías.

Capacidades para controlar

Se espera que el técnico desarrolle capacidades para controlar los servicios y/o productos y aplicar con responsabilidad social las normas de conservación evitando el desecho innecesario de recursos y materiales, preservando el ambiente y procurando la aplicación de las normas de seguridad e higiene en el trabajo. Comprende:

- Evaluar la productividad, comparando los rendimientos e ingresos obtenidos con lo planificado y detectando las causas de mayores o menores niveles de productividad.



...///

Ministerio de Educación
Cultura, Ciencia y Tecnología
Provincia de Salta

///...

073 - - 10 -

RESOLUCIÓN N°

SECRETARÍA DE PLANEAMIENTO EDUCATIVO Y DESARROLLO PROFESIONAL DOCENTE
EXPEDIENTE N° 0120046-67113/2025-0

- Elaborar informes de resultados, con el objetivo de modificar el plan de actividades de ser necesario.
- Detectar rápidamente errores posibles y seleccionar los mecanismos de control entre los disponibles en su ámbito de desempeño.
- Elaborar registros para el seguimiento de los proyectos de Diseño gráfico.
- Controlar la aplicación de los planes, normativas y legislaciones.
- Identificar áreas de mejora y cumplir con las normativas ambientales y de higiene y seguridad.

Capacidades para accionar

Se espera que el técnico desarrolle capacidades para producir efectos en las situaciones de trabajo. Comprende:

- Dominar los principios técnicos o conceptuales que orientan las operaciones
- Manipular objetos y equipos, como componentes, maquinas, implementos, herramientas, instrumentos, instalaciones, entre otras.
- Aplicar metodologías, técnicas y procedimientos que intervienen en los procesos de producción y/o de servicios.
- Conocer y aplicar técnicas de operación.
- Conocer y aplicar la normativa vigente en toda práctica de operación.
- Controlar las etapas o fases de los procesos tecnológicos de la producción o de los servicios.
- Cooperar en el mantenimiento funcional operativo de las distintas tecnologías que intervienen en distintas etapas de la producción y/o de los servicios.

3. PERFIL PROFESIONAL

El Técnico Superior en Diseño Gráfico desarrolla saberes, capacidades y competencias para:

- responder a las demandas de comunicación visual de la comunidad
- diseñar y desarrollar proyectos de comunicación visual creativos, integrales, sostenibles y sustentables
- contribuir al desarrollo sustentable de las comunidades



...///

Ministerio de Educación
Cultura, Ciencia y Tecnología
Provincia de Salta

///...

073 - - 11 -

RESOLUCIÓN N°

SECRETARÍA DE PLANEAMIENTO EDUCATIVO Y DESARROLLO PROFESIONAL DOCENTE
EXPEDIENTE N° 0120046-67113/2025-0

- utilizar tecnologías y técnicas gráficas tradicionales y digitales en su desempeño como diseñador gráfico
- integrar equipos interdisciplinarios de trabajo en el desarrollo de proyectos de comunicación multimedia
- colaborar en tareas de gestión, coordinación o conducción en proyectos de comunicación visual
- asesorar y asistir en programas y proyectos vinculados al diseño gráfico y la comunicación visual.

4. ÁREA OCUPACIONAL

El Técnico Superior en Diseño Gráfico puede desempeñarse en los siguientes espacios y áreas:

- estudios de diseño gráfico
- estudios de animación
- productoras de cine y televisión
- agencias publicitarias
- empresas de desarrollo de software
- productoras digitales de contenidos
- emprendimientos propios
- organizaciones no gubernamentales, empresas o cualquier otra institución que requiera asesoramiento en comunicación visual

5. ALCANCE DEL TÍTULO

El Técnico Superior en Diseño Gráfico está habilitado para las siguientes actividades:

- atender las demandas de comunicación del contexto local y regional con una mirada creativa y sustentable,
- resolver problemas de comunicación visual en diferentes ámbitos y entornos públicos y privados
- asesorar y desarrollar sistemas de comunicación visual tanto para medios gráficos como digitales
- participar en equipos de desarrollo y evaluación de proyectos de comunicación visual
- colaborar en trabajos de ilustración para empresas, organizaciones no gubernamentales y cualquier otra institución



C

...///

Ministerio de Educación
Cultura, Ciencia y Tecnología
Provincia de Salta

///...

073

- 12 -

RESOLUCIÓN N°

SECRETARÍA DE PLANEAMIENTO EDUCATIVO Y DESARROLLO PROFESIONAL DOCENTE
EXPEDIENTE N° 0120046-67113/2025-0

6. ANTECEDENTES CONSULTADOS QUE SUSTENTAN LA PROPUESTA

En relación con la educación, se consultaron los siguientes documentos:

- Ley Nacional de Educación Técnico Profesional N°26.058
- Ley de Educación Superior N°24.521
- Ley de Educación de la Provincia de Salta N° 7.546
- Resolución CFE N° 283/2016. Mejora Integral de la Calidad de la Educación. Técnico Profesional.
- Resolución CFE N° 295/2016. Criterios para la organización institucional y lineamientos para la organización de la oferta formativa para la educación técnico profesional de nivel superior
- Resolución CFE N° 175/2012. Mejora continua de la calidad de los entornos formativos y las condiciones institucionales de la Educación Técnico
- Resolución N° 850/2012 y N° 748/2014 del Instituto Nacional de Educación Tecnológica.
- Proceso de Homologación y Marcos de Referencias de Títulos y certificaciones de la Educación Técnico Profesional (Resolución del CFE N° 261/2006).

En relación con la formación en diseño gráfico, se consultaron propuestas de otras jurisdicciones. Estas son:

- Ordenanza N° 12/08, Consejo Superior de la Universidad Nacional de Cuyo. Sobre la carrera de Diseñador/a Gráfico/a.
- Resolución Rectoral Nro. 185/2019. Universidad Provincial de Córdoba. Tecnicatura Universitaria en Diseño Gráfico.
- Universidad de la Matanza. Tecnicatura en Diseño Gráfico y Digital.



...///

Ministerio de Educación
Cultura, Ciencia y Tecnología
Provincia de Salta

///...

073 - - 13 -

RESOLUCIÓN N°

SECRETARÍA DE PLANEAMIENTO EDUCATIVO Y DESARROLLO PROFESIONAL DOCENTE
EXPEDIENTE N° 0120046-67113/2025-0

7. ORGANIZACIÓN CURRICULAR

Los espacios curriculares del presente diseño se distribuyen en cuatro campos de formación cuya perspectiva interdisciplinaria garantiza la formación teórico-práctica del Técnico Superior en Diseño Gráfico. Estos son:

- Campo de la Formación General
- Campo de la Formación de Fundamento
- Campo de Formación Específica
- Campo de las Prácticas Profesionalizantes

Cada campo aporta a la formación técnica saberes generales o específicos que resultan fundamentales para el desempeño laboral y para el ejercicio de una ciudadanía activa. A continuación, desarrollamos cada uno de estos campos.

El Campo de la Formación General incluye saberes que posibilitan la participación activa, reflexiva y crítica en los diversos ámbitos de la vida laboral y sociocultural. De esta manera, colabora en el desarrollo de una actitud ética, crítica y consciente de los cambios sociales y tecnológicos. **El Campo de la Formación de Fundamentos**, en cambio, aborda los saberes científicos, tecnológicos y socioculturales que fundamentan los conocimientos, habilidades, destrezas, valores y actitudes propios del campo profesional en cuestión. Finalmente, **el Campo de la Formación Específica** tiene por objetivo, por un lado, abordar los saberes propios de cada campo profesional y, por otro lado, contextualizar los que se desarrollen como parte del Campo de la Formación de Fundamento.

Por su parte, **el Campo de las Prácticas Profesionalizantes** completa la formación profesional, integra los saberes construidos en los Campos de Formación anteriormente descritos y garantiza la articulación teoría-práctica. Este permite el acercamiento progresivo de los estudiantes a situaciones reales de trabajo y de esta manera articula los contenidos, las capacidades y las competencias desarrollados con los procedimientos específicos del ámbito laboral y del ejercicio profesional. Además, propone la reflexión y la revisión de la práctica misma mediante aportes teóricos disponibles tanto este espacio como de los demás campos.



Ministerio de Educación
Cultura, Ciencia y Tecnología

Provincia de Salta

///...

073

- 14 -

RESOLUCIÓN N°

SECRETARÍA DE PLANEAMIENTO EDUCATIVO Y DESARROLLO PROFESIONAL DOCENTE
EXPEDIENTE N° 0120046-67113/2025-0

El objetivo de esto es contextualizar la práctica en la realidad socio-tecnológica concreta. En relación con la secuencia didáctica, se proponen tres momentos diferenciados tanto por su distribución temporal como por las competencias que cada uno pone en juego. Sin embargo, estos se sustentan y se articulan por el marco normativo de la Resolución Ministerial N° 3124/2012 y por el sentido ético en la práctica profesional.

7.1. Definición de los formatos que integran la propuesta

Se entiende por formato curricular a la forma de organización que puede adoptar el diseño de una unidad curricular. La incorporación en las planificaciones de cátedra de diferentes formatos permite organizar y potenciar el proceso de enseñanza y aprendizaje y los distintos contenidos de la formación que deben ser acreditadas por los estudiantes. Cada uno de los formatos responde a diversos modos de intervención.

Se definen para la organización de las unidades curriculares los siguientes formatos:

Seminario: se trata del estudio profundo de problemas relevantes para la formación profesional. A partir de la desnaturalización de construcciones preconcebidas, se promueve 1. La reflexión crítica con el fin de que los estudiantes consoliden, amplíen, profundicen, discutan, integren y generalicen los contenidos abordados; 2. La resolución de problemas mediante la utilización de los métodos coherentes con la investigación científica y la rama de saber que se aborde y 3. El desarrollo de su expresión oral, del ordenamiento lógico de los contenidos y del uso de diferentes fuentes del conocimiento.

Taller: busca integrar la práctica con los aportes teóricos en tanto implica la problematización, el análisis y la reflexión sobre la acción, pero a partir de los conceptos de distintos marcos conceptuales. Requiere de la participación activa de los estudiantes en torno a un proyecto concreto de trabajo que implique la contextualización, la puesta en juego de conocimientos y distintos procesos de pensamiento. Asimismo, permite generar y concretar experiencias de integración entre diferentes unidades curriculares o al interior de cada una de ellas, a fin de posibilitar en los futuros profesionales mayores y más complejos niveles de comprensión de la práctica profesional y de la actuación estratégica. En tal sentido, este formato presenta algunos elementos característicos como: la relación alumno- instrumento, el trabajo centrado en el saber hacer y orientado a la



Ministerio de Educación
Cultura, Ciencia y Tecnología
Provincia de Salta

///...

073 - - 15 -

RESOLUCIÓN N°

SECRETARÍA DE PLANEAMIENTO EDUCATIVO Y DESARROLLO PROFESIONAL DOCENTE
EXPEDIENTE N° 0120046-67113/2025-0

producción de un objeto o a procedimientos de simulación, un docente experto en la actividad técnico-profesional y la prevalencia del sentido atribuido al trabajo desarrollado. Lo importante es que, en ese lugar, los alumnos puedan construir –desde lo conceptual, lo metodológico y lo operativo– modelos que, en lo posible, se identifiquen y asemejen con bastante proximidad a la realidad del mundo tecnológico o socio-productivo y de su ambiente de trabajo (INET, 2003).

Asignatura o Materia: es una organización destinada al aprendizaje de un cuerpo significativos de los contenidos de uno o más campos del saber que se seleccionan, se organizan y secuencian con fines didácticos. En tal sentido, centra su atención pedagógica en la apropiación de los contenidos de una disciplina. Entre los recursos y actividades destacan, el análisis de problemas, la investigación documental, el acceso a fuentes, la interpretación de tablas y gráficos, la elaboración de escritos e informes, la comunicación oral, entre otros. En síntesis, este formato promueve en los estudiantes una visión de los campos de conocimiento implicados y de sus procesos de construcción y legitimación.

Laboratorio: su especificidad está dada por la experimentación, la exploración, la prueba, la presentación de experiencias y de informe de estudios, la indagación y/o la investigación. Estas actividades dan lugar a la formulación de hipótesis, el desarrollo de procesos de demostración, la elaboración de conclusiones y generalizaciones a partir de la obtención de resultados. El objetivo es producir, experimentar y recrear conocimientos a partir de actividades individuales y/o colectivas, que promuevan caminos autónomos de búsqueda durante el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Práctica Formativa: a diferencia de la práctica profesionalizante, esta forma parte de cada unidad curricular y se define como una estrategia pedagógica planificada y organizada, que busca integrar significativamente en la formación académica los contenidos teóricos con la realización de actividades de índole práctica. Esto implica, que cada unidad curricular, que forma parte del diseño, a partir de características epistemológicas, pedagógicas y didácticas y del formato que adopte, deberá destinar un tiempo específico para la práctica del estudiante, para el hacer. De esta manera, es necesario combinar metodologías y recursos que superen el dictado meramente teórico de una clase.



...///

Ministerio de Educación
Cultura, Ciencia y Tecnología

Provincia de Salta

///...

073 - - 16 -

RESOLUCIÓN N°

SECRETARÍA DE PLANEAMIENTO EDUCATIVO Y DESARROLLO PROFESIONAL DOCENTE
EXPEDIENTE N° 0120046-67113/2025-0

Prácticas Profesionalizantes: Son aquellas estrategias y actividades formativas que, como parte de la propuesta curricular, tienen como propósito que los estudiantes consoliden, integren y/o amplíen las capacidades y saberes que se corresponden con el perfil profesional en el que se están formando. Son organizadas y coordinadas por la institución educativa, se desarrollan dentro o fuera de tal institución y están referenciadas en situaciones de trabajo.

8. OBJETIVOS DE LA CARRERA

Los objetivos de la Tecnicatura Superior en Diseño Gráfico son:

- Proporcionar una formación integral que permita al estudiante dominar lo principios básicos y avanzados del diseño gráfico.
- Desarrollar habilidades creativas para el abordaje efectivo y coherente de los proyectos de comunicación visual.
- Desarrollar competencias técnicas y digitales para la comunicación visual
- Dominar las herramientas y saberes necesarios para la creación de una identidad visual.
- Crear espacios para que los profesionales desarrollen su creatividad.
- Fomentar la comprensión del impacto económico, social, cultural y ambiental de los trabajos de comunicación visual.
- Desarrollar habilidades en gestión de emprendimiento en el ámbito de la comunicación visual.

9. DURACIÓN

2 años y medio

9.1 Carga horaria total

Horas reloj: 1800

Horas cátedras: 2400



Ministerio de Educación
Cultura, Ciencia y Tecnología

Provincia de Salta

///...

073 - - 17 -

RESOLUCIÓN N°

SECRETARÍA DE PLANEAMIENTO EDUCATIVO Y DESARROLLO PROFESIONAL DOCENTE
EXPEDIENTE N° 0120046-67113/2025-0

9.2. Carga horaria por campo de formación

AÑO	TOTAL ANUAL		FORMACIÓN GENERAL (CFG)			FORMACÓN DE FUNDAMENTOS (CFF)			FORMACIÓN ESPECIFICA (CFE)			PRÁCTICAS PROFESIONALIZANTES (CPP)		
	Hs. Cat.	Hs. Rj	Hs Cat.	Hs. Rj.	%	Hs.Cat.	Hs. Rj.	%	Hs.Cat.	Hs. Rj.	%	Hs.Cat.	Hs. Rj.	%
1º	960	720	96	72	4,00	192	144	8,00	512	384	21,33	160	120	6,67
2º	960	720	48	36	2,00	256	192	10,67	432	324	18,00	224	168	9,33
3º	480	360	0	0	0,00	96	72	4,00	272	204	11,33	112	84	4,67
TTT OTAL	2400	1800	144	108	6,00	544	408	22,67	1216	912	50,66	496	372	20,67

9.3. Carga horaria por porcentajes de campo de formación

	CFG	CFF	CFE	CPP
AÑO	%	%	%	%
1º	4,00	8,00	21,33	6,67
2º	2,00	10,67	18,00	9,33
3º	0,00	4,00	11,33	4,67
TOTAL				
100 %	6,00	22,67	50,66	20,67



...///

Ministerio de Educación
Cultura, Ciencia y Tecnología
Provincia de Salta

///...

073 - - 18 -

RESOLUCIÓN N°

SECRETARÍA DE PLANEAMIENTO EDUCATIVO Y DESARROLLO PROFESIONAL DOCENTE
EXPEDIENTE N° 0120046-67113/2025-0

9.4. Estructura curricular por campos de formación

A continuación, se indica la distribución de las unidades curriculares por campos de formación, año de cursado, duración y carga horaria semanal y total de estas.

Campos	Unidades Curriculares	Año	Régimen	HCS	HCA
Campo de la Formación General (CFG)	Competencia comunicativa: comprensión y producción de textos técnicos y no técnicos	1°	Cuatrimestral (1° C)	3	48
	Educación sexual integral (ESI)	1°	Cuatrimestral (2° C)	3	48
	Higiene, seguridad y desarrollo ambiental sostenible	2°	Cuatrimestral (1° C)	3	48
Campo de la Formación de Fundamento (CFF)	Laboratorio creativo	1°	Cuatrimestral (2°C)	3	48
	Historia del arte y del diseño	1°	Cuatrimestral (2°C)	3	48
	Saberes digitales	1°	Cuatrimestral (1°C)	3	48
	Psicología para el diseño gráfico	1°	Cuatrimestral (2°C)	3	48
	Emprendedurismo para el diseño gráfico	2°	Anual	3	96
	Inglés laboral	2°	Anual	3	96
	Tecnología, consumo y audiencias	2°	Cuatrimestral (2°C)	4	64
	Desarrollo profesional	3°	Cuatrimestral (1° C)	3	48
	Marketing	3°	Cuatrimestral (1°C)	3	48
Campo de la Formación Específica (CFE)	Introducción al diseño gráfico	1°	Anual	3	96
	Introducción a la comunicación	1°	Cuatrimestral (1°C)	3	48
	Morfología y dibujo	1°	Anual	3	96
	Color	1°	Anual	3	96
	Producción gráfica	1°	Cuatrimestral (1°C)	3	48
	Producción digital I	1°	Anual	4	128
	Fotografía	2°	Cuatrimestral (2°C)	4	64
	Producción digital II	2°	Anual	4	128
	Tipografía	2°	Cuatrimestral (1°C)	5	80
	Diseño experiencial e interactivo	2°	Cuatrimestral (2°C)	5	80
	Introducción a la programación aplicada al diseño gráfico	2°	Cuatrimestral (1°C)	5	80
	Modelado y animación	3°	Cuatrimestral (1° C)	4	64
	Diseño Editorial	3°	Cuatrimestral (1° C)	4	64
	Diseño Audiovisual	3°	Cuatrimestral (1° C)	5	80
Campo de las Prácticas Profesionalizantes (CPP)	Gestión del diseño	3°	Cuatrimestral (1° C)	4	64
	Prácticas Profesionalizantes I: Diseño de identidad	1°	Anual	5	160
	Prácticas Profesionalizantes II: Diseño para redes sociales	2°	Anual	7	224
	Prácticas Profesionalizantes III: Diseño de interfaces y experiencias de usuario	3°	Cuatrimestral (1°C)	7	112



Ministerio de Educación
Cultura, Ciencia y Tecnología
Provincia de Salta

///...

073

- 19 -

RESOLUCIÓN N°

SECRETARÍA DE PLANEAMIENTO EDUCATIVO Y DESARROLLO PROFESIONAL DOCENTE
EXPEDIENTE N° 0120046-67113/2025-0

10. DESARROLLO DE LA CAJA CURRICULAR

PRIMER AÑO

Cód.	Formato	Espacio Curricular	Régimen		
			1er C.	2do C.	Anual
FORMACIÓN GENERAL					
1.01	Taller	Competencia comunicativa: comprensión y producción de textos técnicos y no técnicos**	3	-	-
1.02	Seminario	Educación Sexual Integral (ESI)*	-	3	-
FORMACIÓN DE FUNDAMENTO					
1.03	Taller	Laboratorio creativo**	-	3	-
1.04	Materia	Historia del arte y del diseño gráfico	-	3	-
1.05	Taller	Saberes digitales**	3	-	-
1.06	Materia	Psicología para el diseño gráfico	-	3	-
FORMACIÓN ESPECÍFICA					
1.07	Materia	Introducción al diseño gráfico	-	-	3
1.08	Materia	Introducción a la comunicación	3	-	-
1.09	Taller	Morfología y dibujo**	-	-	3
1.10	Materia	Color*	-	-	3
1.11	Taller	Producción gráfica**	3	-	-
1.12	Taller	Producción digital I**	-	-	4
PRÁCTICAS PROFESIONALIZANTES					
1.13	Prácticas Profesionalizantes	Prácticas Profesionalizantes I: Diseño de identidad***	-	-	5
TOTAL HORAS CÁTEDRA			12	12	18

Las siguientes materias deben contener el porcentaje de práctica indicado durante su cursada

- * 20% práctica
- ** 40% práctica
- *** 60% de práctica



Ministerio de Educación
Cultura, Ciencia y Tecnología
Provincia de Salta

///...

073 - - 20 -

RESOLUCIÓN N°

SECRETARÍA DE PLANEAMIENTO EDUCATIVO Y DESARROLLO PROFESIONAL DOCENTE
EXPEDIENTE N° 0120046-67113/2025-0

SEGUNDO AÑO

Cód.	Formato	Espacio Curricular	Régimen		
			1er C.	2do C.	Anual
FORMACIÓN GENERAL					
2.14	Materia	Higiene, seguridad y desarrollo ambiental sostenible	3	-	-
FORMACIÓN DE FUNDAMENTO					
2.15	Materia	Emprendedurismo para el diseño gráfico*	-	-	3
2.16	Materia	Inglés laboral	-	-	3
2.17	Seminario	Tecnología, consumo y audiencias*	-	4	-
FORMACIÓN ESPECÍFICA					
2.18	Taller	Fotografía**	-	4	-
2.19	Taller	Producción digital II*	-	-	4
2.20	Materia	Tipografía*	5	-	-
2.21	Taller	Diseño experiencial e interactivo**	-	5	-
2.22	Taller	Introducción a la programación aplicada al diseño gráfico**	5	-	-
PRÁCTICAS PROFESIONALIZANTES					
2.23	Prácticas Profesionalizantes	Prácticas Profesionalizantes II: Diseño para redes sociales***	-	-	7
TOTAL HORAS CÁTEDRA			13	13	17

Las siguientes materias deben contener el porcentaje de práctica indicado durante su cursada

* 20% práctica

** 40% práctica

*** 60% de práctica



Ministerio de Educación
Cultura, Ciencia y Tecnología
Provincia de Salta

///...

073 - - 21 -

RESOLUCIÓN N°

SECRETARÍA DE PLANEAMIENTO EDUCATIVO Y DESARROLLO PROFESIONAL DOCENTE
EXPEDIENTE N° 0120046-67113/2025-0

TERCER AÑO

Cód.	Formato	Espacio Curricular	Régimen				
			1er C.	2do C.	Anual		
FORMACIÓN GENERAL							
FORMACIÓN DE FUNDAMENTO							
3.24	Seminario	Desarrollo profesional	3	-	-		
3.25	Materia	Marketing*	3	-	-		
FORMACIÓN ESPECÍFICA							
3.26	Taller	Modelado y animación**	4	-	-		
3.27	Taller	Diseño editorial*	4	-	-		
3.28	Taller	Diseño audiovisual**	5	-	-		
3.29	Materia	Gestión del diseño***	4	-	-		
PRÁCTICAS PROFESIONALIZANTES							
3.30	Prácticas Profesionalizantes	Prácticas Profesionalizantes III: Diseño de interfaces y experiencias de usuario***	7	-	-		
TOTAL HORAS CÁTEDRA			30	-	-		

Las siguientes materias deben contener el porcentaje de práctica indicado durante su cursada

- * 20% práctica
- ** 40% práctica
- *** 60% de práctica



Ministerio de Educación
Cultura, Ciencia y Tecnología
Provincia de Salta

///...

073 - - 22 -

RESOLUCIÓN N°

SECRETARÍA DE PLANEAMIENTO EDUCATIVO Y DESARROLLO PROFESIONAL DOCENTE
EXPEDIENTE N° 0120046-67113/2025-0

11. DESARROLLO DE LAS UNIDADES CURRICULARES

PRIMER AÑO

Código: 1.01

Espacio curricular: Competencia comunicativa: comprensión y producción de textos técnicos y no técnicos

Síntesis explicativa

El espacio curricular tiene como objetivo principal colaborar en el desarrollo de las competencias necesarias para la comprensión, la redacción y la puesta en discurso oral de los diversos textos que circulan en el ámbito superior y profesional. Por ello, está centrado en el estudio de los aspectos discursivos, textuales y normativos del uso de la lengua escrita y oral. La unidad curricular asume como modalidad de trabajo el taller ya que, como se mencionó anteriormente, busca el desarrollo de las competencias comunicativa. De esta manera, los contenidos propuestos se abordan en clases prácticas en donde se comprenden y se producen distintos tipos de textos; en simultáneo, en el trabajo con los textos, se integran los contenidos teóricos para posteriormente sistematizarlos.

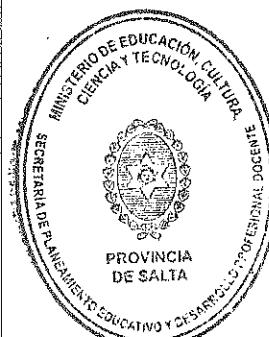
La unidad curricular debe consistir en un 40% de prácticas formativas.

Contenidos mínimos

Géneros discursivo y tipos de textos. Secuencias textuales: la descripción, la narración, la explicación, la argumentación. La organización textual. Coherencia, cohesión, adecuación. El discurso escrito. La situación de enunciación escrita. El proceso de escritura. Planificación, puesta en texto y revisión (niveles gráfico, morfosintáctico y léxico). El discurso oral. Planificación y elaboración de presentaciones orales. Construcción del estilo ilocutivo: volumen, timbre, tono y ritmo de la voz; dicción; movimientos y modales de cortesía verbal. Desarrollo de la expresividad corporal. Control del tiempo y corrección de vicios de la oralidad. Recursos y estrategias discursivas escritas y orales (reformulación, resumen, comparación, uso de gráficos o esquemas, uso de marcadores discursivos, etc.). Géneros académicos: respuesta de exámenes, resumen y síntesis, monografía, presentaciones orales, entrevistas, etc. Inserción de las voces ajenas. Las citas: directas e indirectas. Las normas APA.

Bibliografía

- Bajtin, M. (1985) "El problema de los géneros discursivos". En Estética de la creación verbal. México: Siglo XXI.
- Belandria Balestrini, A. y E. Monsalve Díaz (2021) "La alfabetización académica como proceso individual-colectivo del aprendizaje para una educación más eficiente". En Educere, 25 (81), 433-439.



Ministerio de Educación
Cultura, Ciencia y Tecnología
Provincia de Salta

///...

073 - - 23 -

RESOLUCIÓN N°

SECRETARÍA DE PLANEAMIENTO EDUCATIVO Y DESARROLLO PROFESIONAL DOCENTE
EXPEDIENTE N° 0120046-67113/2025-0

- Calsamiglia Blancáfort, H. y A. Tusón Valls (1999) Las cosas del decir. Buenos Aires: Ariel.
- Carlino, P. (2003) "Alfabetización académica: un cambio necesario, algunas alternativas posibles". En Educere, 6 (20), 409-420.
- Carlino, P. (2003) "Leer textos científicos y académicos en la educación superior: Obstáculos y bienvenidas a una cultura nueva". En Uni-pluri/versidad Vol.3 No.2. Disponible en:
<http://aprendeenlinea.udea.edu.co/revistas/index.php/unip/issue/current>
- Cassany, D. (1999) La cocina de la escritura. Barcelona: Anagrama.
- Reyes, G. (1998) Cómo escribir bien en español. Madrid: Arco Libros.

Código: 1.02

Espacio curricular: Educación Sexual Integral (ESI)

Síntesis explicativa

La ley N° 26.150 estipula el derecho a recibir Educación Sexual Integral (ESI) tanto en escuelas de gestión estatal como privada, laicas o confesionales, de todos los niveles del sistema educativo, inicial, primario, secundario y terciario. El objetivo es garantizar y proteger los derechos de niños, niñas, adolescentes, mujeres y colectivo LGBTQI+. La formación en la temática tiene por objetivo formar profesionales que garanticen el respeto por la diversidad, establecer espacios de trabajo libres de prejuicios, estereotipos y mitos, reconocer las matrices de pensamiento que operan en la construcción de la sexualidad, acceder a información actualizada y científica, resituar los cuerpos y sus cuidados en el quehacer profesional. En síntesis, la unidad curricular se presenta como un espacio que piensa al sujeto y la sexualidad desde un enfoque integral, bio-psico-social.

La unidad curricular debe consistir en un 20% de prácticas formativas.

Contenidos mínimos

Educación Sexual Integral (ESI). Objetivos y dimensiones. Sujeto Integral. Aspectos que intervienen. Aspecto psicológico: construcción de la subjetividad. Sexo, género e identidad. Aspecto biológico. Aspectos vinculados con la salud. Conceptualizaciones acerca del proceso de salud-enfermedad, atención-cuidado. La prevención y promoción de la salud. Aspecto sociocultural y ético: el complejo proceso de construcción de la sexualidad: sexo, género, cultura, identidad, identidad sexual, orientación sexual. La perspectiva de género. Aspecto jurídico.

Derechos: marco legal de referencia de la ESI a nivel internacional, nacional y provincial. Políticas públicas y derechos sexuales y reproductivos. Vulneración de derechos. Acoso laboral. Agresión física y psicológica. Igualdad de género.



Ministerio de Educación
Cultura, Ciencia y Tecnología
Provincia de Salta

///...

073

- 24 -

RESOLUCIÓN N°

SECRETARÍA DE PLANEAMIENTO EDUCATIVO Y DESARROLLO PROFESIONAL DOCENTE
EXPEDIENTE N° 0120046-67113/2025-0

Bibliografía

- Butler, Judith (1999) El género en disputa. El feminismo y la subversión de la identidad. Barcelona: Ed. Paidós.
- Cardinal de Martin, Cecilia (2005) Educación sexual. Un proyecto humano de múltiples facetas. Bogotá: Ed. Siglo del Hombre.
- Fedelich, M. (2007) "La sexualidad en la cárcel, una mirada diferente". Revista Pensamiento Penal. Recuperado de <http://www.pensamientopenal.com.ar/doctrina/33133-sexualidad-carcel-mirada-diferente>
- Guevara, B. (2014) "Ética y Derecho: aportes a la construcción de alternativas y prevención de la violencia hacia las mujeres" en Temas de Filosofía N°17. CEFiSa. Milor: Salta.
- Hernández, Adriana y Carmen Reybet (2006) "Acerca de masculinidades, feminidades y poder en las escuelas" en Anales De La Educación Común, 2 (4), 128-135.
- Morgade, G. (2019) "La educación sexual integral como proyecto de justicia social". En Descentrada, 3 (1).
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (2018) Orientaciones técnicas internacionales sobre educación en sexualidad. Un enfoque basado en la evidencia. Francia: UNESCO.

Leyes y Normativas

- Ley N° 25.673 Programa Nacional de Salud Sexual y Procreación Responsable de la República de Argentina, Buenos Aires, noviembre de 2002.
- Ley 23.179 Convención sobre la eliminación de todas las formas de discriminación
- Ley 26.485 Ley de Protección Integral a las Mujeres de la República de Argentina, Buenos Aires, marzo de 2009.
- Ley 26.150 Programa Nacional de Educación Sexual Integral de la República de Argentina, Buenos Aires, octubre de 2006.
- Ley N° 7403 de Protección a Víctimas de Violencia Familiar de la Provincia de Salta, agosto de 2006.



○

...//

Ministerio de Educación
Cultura, Ciencia y Tecnología
Provincia de Salta

///...

073 - - 25 -

RESOLUCIÓN N°

SECRETARÍA DE PLANEAMIENTO EDUCATIVO Y DESARROLLO PROFESIONAL DOCENTE
EXPEDIENTE N° 0120046-67113/2025-0

- Ley N°7857 de Emergencia Pública en Materia Social por Violencia de Género de la Provincia de Salta, diciembre de 2014.
- Ley N°7888 de Protección contra la Violencia de Género de la Provincia de Salta, septiembre de 2015.

Código: 1.03

Espacio curricular: Laboratorio creativo

Síntesis explicativa

El laboratorio propone un espacio en el que los estudiantes puedan desarrollar su creatividad de manera libre y sin restricciones. Las actividades pueden variar de acuerdo con el contexto y los objetivos pero la idea fundamental es que sean actividades que permitan explorar el pensamiento divergente, la experimentación, el juego y la reflexión profunda sobre el proceso creativo, entendiendo que la creatividad es un aspecto fundamental para el trabajo del diseñador gráfico. Se relaciona con cómo los diseñadores comunican mensajes, resuelven problemas y conectan con el público de una manera significativa.

La unidad curricular debe consistir en un 40% de prácticas formativas.

Contenidos mínimos

Técnicas de estimulación creativa. Estrategias para la generación de ideas: Mapas mentales. Pensamiento lateral: técnicas de Edward de Bono. Desafíos de creatividad. Técnicas de creatividad aplicada: ejercicios con combinación de palabras, imágenes, objetos o sonidos de manera inesperada. Exploración de procesos creativos. Iteración y prototipado rápido. Diseño intuitivo. Improvisación: crear sin plan y con materiales no convencionales. Diseños colaborativos. Desarrollo de la observación y la percepción. Ejercicios de observación detallada. Ejercicios de “ver lo invisible”: búsqueda de patrones, conexiones o relaciones ocultas en lo cotidiano. Exploración de la imaginación. Técnicas de imaginación guiada. Creación de personajes y de universos. Desarrollo de la diversidad de ideas. Cambio de roles y perspectivas. Exploración de soluciones alternativas. Influencias externas: música, literatura, arte, ciencia o naturaleza. Creatividad para la solución de problemas. Redefinición de problemas desde diferentes enfoques. Resolución creativa de obstáculos. Exploración sensorial. Desarrollo creativo mediante los sonidos. Juego con materiales sensoriales. Creatividad mediante el juego. Juegos de rol. Creación de reglas y dinámicas de juego.

Reflexión y autoexploración del proceso creativo. Diario de creatividad. Análisis de bloqueos creativos. Evaluación del propio proceso creativo.

La unidad curricular debe consistir en un 40% de prácticas formativas



Ministerio de Educación
Cultura, Ciencia y Tecnología
Provincia de Salta

///...

073 - - 26 -

RESOLUCIÓN N°

SECRETARÍA DE PLANEAMIENTO EDUCATIVO Y DESARROLLO PROFESIONAL DOCENTE
EXPEDIENTE N° 0120046-67113/2025-0

Bibliografía

- Beaudot, A. (1980) La creatividad. Madrid: Narcea, S. A. de Ediciones
- Csikszenmihalyi, M. (1998) Creatividad. El fluir y la psicología del descubrimiento y la invención. Barcelona: Paidós.
- De Bono, E. (1999) El pensamiento creativo. El poder del pensamiento lateral para la creación de nuevas ideas. México: Paidós Plural.
- Rodríguez, E. M. (2000). Mil ejercicios de creatividad clasificados. Colombia: Mc Graw Hill.

Código 1.04

Espacio curricular: Historia del arte y del diseño gráfico

Síntesis explicativa

El espacio curricular tiene como objetivo proporcionar a los estudiantes un marco teórico y contextual para comprender la evolución del arte y el diseño a lo largo de la historia, desde sus orígenes hasta la actualidad. Esta materia busca vincular el desarrollo visual y conceptual de distintas épocas con las prácticas del diseño gráfico contemporáneo. Al estudiar la historia del arte y del diseño, los estudiantes desarrollan una mayor comprensión crítica y estética que les permite interpretar y contextualizar su propio trabajo como diseñadores gráficos dentro de una tradición visual más amplia.

Contenidos mínimos

Aproximación al concepto de arte: la obra como expresión de un autor y un mundo. Elementos básicos del lenguaje de las artes visuales. Paleolítico y neolítico: del naturalismo al esquematismo. La representación de las primeras civilizaciones urbanas: Mesopotamia y Egipto. Los cánones. La representación del hombre y el espacio en Grecia. El canon griego y las excepciones. Representación del mundo y del hombre. La representación en Roma: la regla y las excepciones. Escultura, arquitectura y poder político. El renacimiento: redescubrimiento de la antigüedad grecorromana y centralidad del hombre. Perspectiva lineal, composición equilibrada, iluminación y sombreado. El barroco: exuberancia y dramatismo. Emoción y movimiento, contrastes de luz y sombra, composiciones diagonales y formas curvadas. Impresionismo y postimpresionismo: antecedentes, características y representantes. Expresionismo: antecedentes y representantes. Cubismo: antecedentes y etapas. Picasso. Futurismo: entorno social. Marinetti. Arte Moderno y ruptura. Vanguardias artísticas. Dialéctica de las vanguardias. El fin de las vanguardias. Modernidad-Posmodernidad. El Arte de los '90. Postmodernismo. Expresiones artísticas contemporáneas.



Ministerio de Educación
Cultura, Ciencia y Tecnología
Provincia de Salta

///...

073 - - 27 -

RESOLUCIÓN N°

SECRETARÍA DE PLANEAMIENTO EDUCATIVO Y DESARROLLO PROFESIONAL DOCENTE
EXPEDIENTE N° 0120046-67113/2025-0

El diseño gráfico en la antigüedad. Antecedentes: Grecia y Roma. La Edad Media. Procesos de diseño gráfico comercial. Siglo XV. La imprenta y su diseño tipográfico. La ilustración xilográfica. Las capitales del diseño gráfico comercial del Siglo XIX: Londres y París. La litografía francesa. La revolución de la fotografía y el cine. La consolidación del Modern Style y del Arts and Crafts. El Art Nouveau francés. La influencia de las vanguardias artísticas en el diseño gráfico. El diseño gráfico al servicio de la propaganda política. La consolidación del diseño gráfico político. La consolidación del estilo americano. El papel de las agencias en el desarrollo del diseño gráfico comercial. El diseño gráfico en América latina.

Bibliografía

- Eco, U. (1990) La definición del arte. Barcelona: Martínez Roca.
- Gombrich, E. (2004) La historia del arte. Bs. As.: Sudamericana.
- Hauser, A. (1988) Historia social de la literatura y el arte. Barcelona: Labor.
- Oliveras, E. (2005) Estética: La cuestión del arte. Bs. As.: Ariel.

Código: 1.05

Espacio curricular: Saberes digitales

Síntesis explicativa

El espacio curricular introduce a los estudiantes en los saberes y capacidades digitales. Así, se estudian nociones básicas de la informática y se abordan aplicaciones y herramientas digitales que se utilizan para optimizar, automatizar y mejorar tareas y procedimientos. Por último, se revisan algunas de las aplicaciones, programas y software utilizados en el diseño gráfico haciendo énfasis en cómo seleccionar considerando objetivos de diseño, presupuesto, funcionalidades, compatibilidad con el hardware y facilidad de uso. El espacio pretende construir bases comunes de saberes y capacidades para que posteriormente los estudiantes trabajen específicamente en la producción digital. La unidad curricular debe consistir en un 40% de prácticas formativas.

Contenidos mínimos

Saberes Digitales generales. Conceptos básicos de informática. Hardware, software, sistemas operativos, redes, bases de datos. Herramientas digitales básicas offline y online: procesadores de textos, hojas de cálculo, software de presentación, sistema de gestión de datos.

Saberes Digitales específicos del Diseño Gráfico. Introducción a las aplicaciones, los programas y el software para el diseño gráfico. Selección según objetivos de diseño, presupuesto, funcionalidades, compatibilidad con el hardware y facilidad de uso. La Inteligencia Artificial.



*Ministerio de Educación
Cultura, Ciencia y Tecnología
Provincia de Salta*

///...

073 - - 28 -

RESOLUCIÓN N°

SECRETARÍA DE PLANEAMIENTO EDUCATIVO Y DESARROLLO PROFESIONAL DOCENTE
EXPEDIENTE N° 0120046-67113/2025-0

Bibliografía

- Mediactive (2014) Aprender Word 2016 con 100 ejercicios prácticos. Madrid: Marcombo.
- Mediactive (2016) Aprender Excel 2016. Con 100 ejercicios prácticos. Madrid: Marcombo.
- Orbegozo Arana, B. (2015) Office 2016. Bs. As.: Alfaomega.
- VV.AA. (2016) Excel 2016. Buenos Aires: Editorial Eni.

Código: 1.06

Espacio curricular: Psicología para el diseño gráfico

Síntesis explicativa

El espacio curricular se enfoca en entender cómo los procesos psicológicos influyen en la percepción y el comportamiento humano. Estos son aspectos esenciales para la creación de diseños que generen una respuesta efectiva en los usuarios. La psicología colabora para que los diseñadores puedan crear productos visuales más efectivos, considerando tanto la percepción como el comportamiento de los usuarios. La comprensión de algunos principios psicológicos mejora la capacidad para comunicar de manera más eficiente e influir en las emociones y decisiones del público.

Contenidos mínimos

Psicología: definición y ramas. Historia y desarrollo de la psicología como disciplina científica: la psicología cognitiva, psicología social y psicología perceptual. Procesos psicológicos básicos: atención, percepción, memoria y emociones. Su relación con la experiencia visual y la interacción con el diseño gráfico. Psicología de la percepción. Percepción visual: formas, colores, tamaños y distancias. Importancia del contraste, equilibrio, y proporción en el diseño. Gestalt: principios de proximidad, similitud, continuidad y cierre. Colores y emociones. Psicología del comportamiento y la cognición. Toma de decisiones. Atención y enfoque visual. Diseño de interfaces, tipografía, jerarquía visual, y el uso de espacios en blanco para guiar la atención del usuario. Memoria: retención de los mensajes visuales. Psicología del usuario y del consumidor. Comportamiento del consumidor: respuesta de las personas a los mensajes visuales. Percepción de marca y diseño: influencia en la percepción de una marca y su identidad. Usabilidad y experiencia de usuario: principios psicológicos aplicados a la creación de interfaces y productos digitales que maximicen la experiencia del usuario.



...///

Ministerio de Educación
Cultura, Ciencia y Tecnología

Provincia de Salta

///...

073 - - 29 -

RESOLUCIÓN N°

SECRETARÍA DE PLANEAMIENTO EDUCATIVO Y DESARROLLO PROFESIONAL DOCENTE
EXPEDIENTE N° 0120046-67113/2025-0

Bibliografía

- Braunstein, N et al (1994) Psicología, ideología y ciencia. Bs. As.-Barcelona: Siglo XXI.
- Frascara, J., (2000) Diseño gráfico para la gente. Bs. As.: Ed. Infinito.
- Marx, M. y Hillix, W., (1985) Sistemas y teorías psicológicos Contemporáneos, Bs. As.: Paidós.
- Ruiz, G., (1987) Estudio del diseño. Bs. As.: Emecé Editores.
- Schanake Ayechu, H. (1990) El comportamiento del consumidor. México: Ed. Trillas.

Código: 1.07

Espacio curricular: Introducción al diseño gráfico

Síntesis explicativa

El diseño es una actividad compleja cuya materialización es la expresión visible de un proceso creador. El diseñador es ante todo un comunicador que opera mediante soluciones y que desarrolla estrategias comunicativas para dar respuesta a las demandas de las empresas y/o de los destinatarios. El espacio curricular pretende que los estudiantes se apropien de los principales marcos teóricos, técnicos y proyectuales de la profesión del diseñador gráfico. En tal sentido, se trabaja a partir del análisis de cuestiones comunicacionales, gráficas y estéticas mediante herramientas formales y teóricas aplicables a distintas piezas de diseño.

Contenidos mínimos

El diseño gráfico como profesión. El diseño como hacer proyectual. Diseño gráfico: definición y áreas del campo disciplinar. Procesos de diseño: metodologías y herramientas proyectuales. Relación entre problema, solución, identificación del problema, diagnóstico y análisis de los contextos. Elementos formales básicos: morfología, color, tipografía, fotografía e ilustración. Análisis. Composición de una pieza de diseño: percepción y Gestalt. Mensaje bi-media. Diferentes propuestas gráficas y sus aplicaciones. Diseño de presupuesto. Diseño y maquetación de originales.

Bibliografía

- Fioravanti, G. (1988) Diseño y reproducción. Barcelona: GG
- Frascara, J. (1989) Diseño gráfico y comunicación visual. Buenos Aires: Infinito González.
- Ruiz, G. (1994) Estudio de diseño. Buenos Aires: Emecé.



Ministerio de Educación
Cultura, Ciencia y Tecnología
Provincia de Salta

///...

073 - - 30 -

RESOLUCIÓN N°

SECRETARÍA DE PLANEAMIENTO EDUCATIVO Y DESARROLLO PROFESIONAL DOCENTE
EXPEDIENTE N° 0120046-67113/2025-0

Código: 1.08

Espacio curricular: Introducción a la comunicación

Síntesis explicativa

El estudio de la comunicación ha ido evolucionando desde posiciones funcionalistas centradas en el estudio de los efectos de los medios hacia posturas críticas caracterizadas por un cuestionamiento político. Sin duda, dos elementos que caracterizan a nuestro tiempo son el carácter central y omnipresente en la cultura de los medios de comunicación y la apropiación de nuevas tecnologías que generan nuevas formas de comunicación, nuevos modos de expresión, nuevas sensibilidades y nuevos lenguajes. El espacio curricular buscar ser una introducción al estudio de la comunicación entendiendo que el diseño gráfico es un tipo de comunicación.

Contenidos mínimos

Comunicación: elementos, alcances y propósitos. El discurso y la intención comunicativa. Jackobson y las funciones del lenguaje. Bajtin y los géneros discursivos. La semiosis: dimensiones del significado. Diseño, comunicación y medios. La marca, la identidad corporativa y la imagen global. Concepto de medios de comunicación. Clasificación. Los medios como agente de consumo. Teorías de comunicación: Teoría matemática de la comunicación, Teoría hipodérmica, Teoría funcionalista y Teoría culturológica. Corrientes teóricas que abordan la problemática de la comunicación actual. La teoría crítica: Adorno y Horckheimer y la industria cultural. Walter Benjamin y la reproductibilidad técnica. Marshall Mc. Luhan: los medos como extensión de la persona, la modificación de los hábitos perceptivos y de los procesos mentales. La Aldea Global y el medio como mensaje. Semiología, semiótica y comunicación. Semiótica y signo: definiciones y conceptos. La significación de los signos: el modelo lingüístico de Saussure. La interpretación de los signos: el modelo lógico de Pierce. La pragmática de los signos. Inferencias: deducción, inducción y abducción. La teoría de los discursos sociales. La imagen y la fotografía. Roland Barthes: el mensaje de la fotografía de prensa y la fotografía publicitaria. Tipos de codificación y niveles de significación. Semiótica narrativa. El modelo greimasciano. El lenguaje como representación de la realidad: el problema del iconismo. El grado de iconocidad de una imagen.

Bibliografía

- AAVV (2009) Teorías de la Comunicación. México: Mc Graw-Hill Interamericana Editores.
- Arfuch, L. (1997) Diseño y Comunicación: teorías y enfoques críticos. Barcelona: Paidós.
- Berlo, D. (1985) El proceso de la comunicación. Bs.As: El Ateneo.
- Zechetto, V. (2006) La danza de los signos. Bs. As.: La Crujía.



C

...///

Ministerio de Educación
Cultura, Ciencia y Tecnología

Provincia de Salta
///... 073 -

- 31 -

RESOLUCIÓN N°

SECRETARÍA DE PLANEAMIENTO EDUCATIVO Y DESARROLLO PROFESIONAL DOCENTE

EXPEDIENTE N° 0120046-67113/2025-0

Código: 1.09

Espacio curricular: Morfología y dibujo

Síntesis explicativa

Morfología y dibujo son dos áreas que se complementan dentro de una carrera de Diseño Gráfico, ya que ambas abordan aspectos fundamentales de la creación visual y el entendimiento de las formas, el espacio y la composición. La morfología en el contexto del diseño gráfico se refiere al estudio y la comprensión de las formas, las estructuras y cómo estas se combinan para crear una composición visual armoniosa. El dibujo, por su parte, es la técnica mediante la cual se materializan esas ideas, conceptos o formas. En el diseño gráfico, el dibujo no es solo un medio artístico, sino una herramienta esencial para la creación de logotipos, ilustraciones, tipografías, esquemas o maquetas. En este sentido, la morfología proporciona las bases conceptuales de las formas visuales, mientras que el dibujo es el medio para representarlas. Juntas permiten a los diseñadores desarrollar soluciones gráficas más efectivas, estéticamente agradables y coherentes.

La unidad curricular debe consistir en un 40% de prácticas formativas.

Contenidos mínimos

Campo gráfico. Elementos morfológicos básicos. Punto, línea y plano. Valores y gradaciones. Elementos de diseño: conceptuales y visuales. Elementos de relación. Centros interés visual. Relación figura-fondos. Leyes compositivas. Tipos de composición. Elementos compositivos: simetría, ritmo, proporción, equilibrio, tensión. Tipos de figuras: orgánicas, geométricas, abiertas, cerradas, simples y complejas. Relación entre figuras. Texturas. Tramas. Forma como plano y como volumen. Construcción orgánica y geométrica de las formas. Proporción aurea y serie de Fibonacci aplicas a la representación gráfica. Geometría de los rectángulos estáticos y dinámicos. Polígonos regulares. Orden compositivo y lenguaje. Teoría y leyes de la Gestalt. Representación visual del movimiento. Procesos de síntesis grafica de figuras.

Bibliografía

- Berger R. (1979) Arte y comunicación visual. Barcelona: Ed. Gili.
- Donis, D. (2017) Sintaxis de la Imagen. Barcelona: Gili.
- Kandinski, B. El punto y la línea frente al plano



Ministerio de Educación
Cultura, Ciencia y Tecnología

Provincia de Salta

///...

073 - - 32 -

RESOLUCIÓN N°

SECRETARÍA DE PLANEAMIENTO EDUCATIVO Y DESARROLLO PROFESIONAL DOCENTE
EXPEDIENTE N° 0120046-67113/2025-0

Código: 1.10

Espacio curricular: Color

Síntesis explicativa

La asignatura se centra en el estudio teórico y práctico del color como una herramienta esencial en el diseño visual. Su objetivo es proporcionar a los estudiantes los conocimientos fundamentales sobre la percepción, la teoría y la aplicación del color en el contexto del diseño gráfico. Los estudiantes aprenden las propiedades del color (tono, saturación y brillo) y cómo se generan y combinan los colores a través de diferentes modelos como RGB (para pantallas) y CMYK (para impresión). Se estudia la percepción del color, abordando cómo factores como la luz, el entorno y el contexto cultural pueden influir en la interpretación del color.

La unidad curricular debe consistir en un 20% de prácticas formativas.

Contenidos mínimos

Luz y color. Percepción y experiencia del color. El límite entre cromático y acromático. Síntesis aditiva y sustractiva del color. Dimensiones del color. Sistemas de representación y relaciones de color. Construcción del color. Contrastos y armonías. Relatividad e interacción. Dominancias: claves tonales, geometría y color. Color en el diseño gráfico. Comunicación del color. Simbología. Aplicación en estructuras compositivas complejas. Representación del espacio y del movimiento mediante el color. Modelos de color. RGB y su aplicación en medios digitales. CMYK y su uso en la impresión. Otros modelos como HISB y Lab.

Bibliografía

- Berry, S. y Martin, J. (1994) Diseño y color. España: Blume.
- Heller, E. (2012). Psicología del color. Barcelona: GG
- Ferrer, E. (2003) Los lenguajes del color. México: Fondo de Cultura Económica.
- Itten, J. (2020) El arte del color. Barcelona: GG.



C

Ministerio de Educación
Cultura, Ciencia y Tecnología

Provincia de Salta

///...

073 - - 33 -

RESOLUCIÓN N°

SECRETARÍA DE PLANEAMIENTO EDUCATIVO Y DESARROLLO PROFESIONAL DOCENTE

EXPEDIENTE N° 0120046-67113/2025-0

Código: 1.11

Espacio curricular: Producción gráfica

Síntesis explicativa

El espacio curricular tiene como objetivo principal que los estudiantes adquieran los conocimientos necesarios sobre los procesos y técnicas involucradas en la producción de materiales gráficos, desde la concepción de un diseño hasta su materialización final en diversos soportes. Los estudiantes aprenden sobre los diferentes tipos de impresión (offset, digital, serigrafía, flexografía, etc.) y las características de cada uno, comprendiendo cuándo y cómo utilizar cada técnica en función del tipo de proyecto y el presupuesto disponible. Se profundiza en el manejo de materiales gráficos (papel, cartón, vinilos, textiles, entre otros) y sus propiedades, así como en la preparación de archivos para la impresión, teniendo en cuenta factores como resolución, formatos, perfiles de color y la gestión de la calidad.

La unidad curricular debe consistir en un 40% de prácticas formativas.

Contenidos mínimos

La impresión. Antecedentes. Definición de sistema de impresión. Clasificación según forma impresora. Antecedentes y características técnicas de cada sistema. Sistemas directos e indirectos. Fotograbado. Sistemas en relieve: sistema tipográfico plano contra plano, plano-cilíndrica y rotativa. Flexografía. Sistemas en hueco: retrograbado/huecograbado. Sistema plano: offset convencional y digital. Sistema esténcil/permeable: serigrafía. Sistema digital: ink-jet, laser, tecnología CTP, otros. Hot stamping, cuño seco, textil, otros. flujos de prensa. Soportes imprimibles. Sistema de entintado. Tintas. Sistemas de postimpresión: lacas, barnices y stamping. El original gráfico para cada sistema. Tecnologías de impresión y materiales para cartelería, envases y gráfica de entorno.

Bibliografía

- Muller-Brockman, J. (2012) Sistemas de retículas: un manual para diseñadores gráficos. Madrid: Gustavo Gili.
- Pozo Puértolas, R. (2006) Diseño y producción gráfica. Manual técnico para la formación en el proceso de diseño y fabricación de productos gráficos impresos. Madrid: EdCPG.
- Santarsiero, H. (2008) La producción gráfica. Una nueva mirada.



Ministerio de Educación
Cultura, Ciencia y Tecnología
Provincia de Salta
///...
RESOLUCIÓN N°

073

- 34 -

SECRETARÍA DE PLANEAMIENTO EDUCATIVO Y DESARROLLO PROFESIONAL DOCENTE
EXPEDIENTE N° 0120046-67113/2025-0

Código 1.12

Espacio curricular: Producción digital I

Síntesis explicativa

El espacio curricular se centra en el aprendizaje de las herramientas y técnicas fundamentales para la creación y edición de gráficos digitales, tanto en formatos vectoriales como de mapa de bits. A lo largo del cursado, los estudiantes desarrollan conocimientos teóricos y habilidades prácticas esenciales para trabajar con programas de diseño gráfico, enfocándose en la manipulación de objetos, texto y elementos gráficos. La unidad curricular debe consistir en un 40% de prácticas formativa.

Contenidos mínimos

Herramientas de dibujo y manipulación de texto, objetos y elementos de grafica vectorial. Dibujar, calcar, vectorizar, componer. Imagen vectorial y mapa de bits. Vectores: características, aplicación y edición. Nodos. Escala, selección, zoom. Guías, reglas. Herramientas buscatrazos o de dar forma. transformaciones. Formato de archivos de vectores. Herramientas de escritura. Texto de párrafo y artístico. Texto a proyecto. Incluir mapas de bits en archivo vectorial. Exportar.

Bibliografía

- Clark, J. C. et al. (2020) Comunicaciones digitales. Jorge Sarmiento Editor - Universitas
- Orihuela, J. (1999) Introducción al Diseño Digital. Madrid: Anaya.
- Royo, J. (2004) Diseño Digital. Barcelona: Paidós

Código: 1.13

Espacio curricular: Prácticas Profesionalizantes I: Diseño de identidad

Síntesis explicativa

Las Prácticas Profesionalizantes se entienden como un espacio de enseñanza y aprendizaje destinado a la formación y construcción de un conocimiento propio del profesional técnico, pero que al mismo tiempo se encuentra asociado a futuros ámbitos laborales. Las Prácticas Profesionalizantes, en cada año, tienen por finalidad acercar gradualmente a los futuros profesionales a su ámbito de inserción laboral. Durante el primer año, brindan un acercamiento al contexto de trabajo del futuro técnico.

Específicamente la Práctica Profesionalizante I conjuga el desarrollo de Diseño de identidad tomando como referencia los tipos de identidad gráfica: Institucional, corporativa, marca, imagen global e identidad de lugar.

Ministerio de Educación
Cultura, Ciencia y Tecnología

Provincia de Salta

///...

073 - - 35 -

RESOLUCIÓN N°

SECRETARÍA DE PLANEAMIENTO EDUCATIVO Y DESARROLLO PROFESIONAL DOCENTE
EXPEDIENTE N° 0120046-67113/2025-0

Diseño de identidad es la actividad creativa que se ocupa del proyecto, planificación y desarrollo de los elementos que constituyen una identidad, teniendo en cuenta los conceptos proyectuales, técnicos y elementos adecuados a las modalidades de producción y a la aplicación de una marca en la pieza del diseño.

Por lo mencionado, la práctica profesionalizante I es el espacio curricular que pretende priorizarse en la formación del estudiante ya que implica el desempeño de tareas específicas que respondan al conocimiento específico del Técnico Superior en Diseño Gráfico y la forma de abordar las distintas actividades de su campo laboral como el de realizar diseños gráficos de su autoría.

El eje organizador de esta práctica consiste en seleccionar el tipo de diseño de identidad de organización, institucional o empresas. Luego, crear la aplicación de la marca en las piezas del diseño y la producción de logo o tarjeta.

Se llevará a cabo a partir de distintas tareas importantes, por un lado, un primer nivel de análisis del público destinado teniendo en cuenta el tipo de identidad, y por otro lado, el desarrollo del diseño realizado por los estudiantes que implica:

- crear la aplicación de la marca en las piezas del diseño
- producción de logo o tarjeta
- planificación y normalización de imagen global
- crear el signo identificar a partir del origen.

La unidad curricular debe consistir en un 60% de prácticas formativas.

Contenidos mínimos

Diseño de identidad: Conceptos y características. Tipos de identidad gráfica. Elementos que la componen. Logotipo, tipografía. Diseños y producción de logos. Planificación estratégica de la imagen global. Fases de la planificación de la imagen global.

Bibliografía

- Berry, S. y Martin, J. (1994) Diseño y color. España: Blume. Becerra, M. U. (2021). Formulación del proyecto de diseño en sistemas sociales complejos. Programa Editorial Universidad del Valle.
- Cataño, M. A. G. (2022). Diseño para la innovación social. Universidad Nacional de Colombia.
- López, S., Rafael, E., Argote, M., & Andrea. (2020). Diseño, innovación social y prácticas locales. Editorial Universidad del Cauca.



*Ministerio de Educación
Cultura, Ciencia y Tecnología*

Provincia de Salta

///...

073

- 36 -

RESOLUCIÓN N°

SECRETARÍA DE PLANEAMIENTO EDUCATIVO Y DESARROLLO PROFESIONAL DOCENTE

EXPEDIENTE N° 0120046-67113/2025-0

SEGUNDO AÑO

Código: 2.14

Espacio curricular: Higiene, seguridad y desarrollo ambiental sostenible

Síntesis explicativa

El espacio curricular tiene como principal objetivo sensibilizar a los estudiantes sobre la importancia de la seguridad en el ámbito laboral, las buenas prácticas de higiene y la necesidad de integrar la sostenibilidad ambiental en los procesos de diseño gráfico. Los diseñadores gráficos adquieren habilidades y saberes para trabajar de manera segura y responsable tanto en lo que respecta a los aspectos físicos de su entorno laboral como a la preservación del ambiente.

Contenidos mínimos

Conceptos básicos de higiene y seguridad laboral. Normas de seguridad. Principios y leyes que regulan la seguridad laboral. Riesgos laborales: identificación de riesgos comunes en el entorno del diseño gráfico. Ergonomía: trastornos musculo esqueléticos relacionados con la postura y el uso prolongado de dispositivos. Primeros auxilios: conocimientos básicos. Prevención de riesgos laborales. Uso adecuado de equipos. Señalización de seguridad: conocimiento e interpretación. Manejo de sustancias peligrosas: productos químicos, tintas y otros materiales de manera segura. Minimización de riesgos de exposición o accidentes. Desarrollo ambiental sostenible. Impacto ambiental del diseño gráfico. Uso de papel, tintas, plásticos y otros recursos no renovables. Prácticas sostenibles en el diseño: elección de materiales reciclables, la optimización de los recursos y la minimización de residuos. Diseño para la reducción del impacto ambiental: uso de energías renovables, la eficiencia energética en la producción y la preferencia por materiales ecológicos. Gestión de residuos: reciclaje de materiales, reducción de residuos y tecnologías verdes. Normativas y certificaciones. Normativas internacionales y locales relacionadas con la sostenibilidad en la industria gráfica: ISO 14001, el sello FSC y otros sellos ecológicos relacionados con la producción y el diseño gráfico. Normativas laborales: manejo y cumplimiento.

Bibliografía

- Bautista Parejo, C. (2000) Guía práctica de la gestión ambiental. Madrid: MP Editorial.
- Bustos A. (2007) Manual de gestión y control ambiental. Ecuador: Industria Gráfica.
- Cortez Díaz, J. (2007) Técnicas de prevención de riesgos laborales. Madrid: Trebar.



*Ministerio de Educación
Cultura, Ciencia y Tecnología*

Provincia de Salta

///... 073 - - 37 -

RESOLUCIÓN N°

SECRETARÍA DE PLANEAMIENTO EDUCATIVO Y DESARROLLO PROFESIONAL DOCENTE

EXPEDIENTE N° 0120046-67113/2025-0

- Fernandez Garcia, R. (2006) Sistemas de gestión de la calidad, ambiente y prevención de riesgos laborales. Su integración. Colombia: ECU.
- Kuhlman, A. (2001) Técnicas para la evaluación de los riesgos laborales. Madrid: AC.
- Vos Pascual, J. (1994) Seguridad e higiene en el trabajo. México: Mc Graw Hill.

Código: 2.15

Espacio curricular: Emprendedurismo para el diseño gráfico

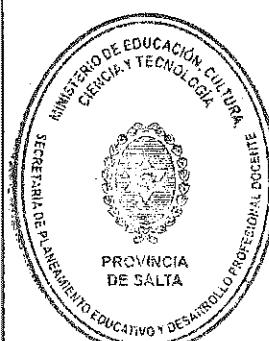
Síntesis explicativa

El espacio curricular brinda los saberes y capacidades necesarias para emprender y gestionar proyectos del ámbito del diseño gráfico. Mediante esta materia, los futuros diseñadores gráficos adquieren habilidades en la planificación, organización y ejecución de un emprendimiento, así como en la gestión de recursos y el desarrollo de una visión empresarial. Además, desarrollan las competencias necesarias para planificar, lanzar y gestionar un emprendimiento exitoso dentro del sector del diseño gráfico, fomentando el desarrollo de la creatividad empresarial y la gestión profesional en el mundo laboral.

La unidad curricular debe consistir en un 20% de prácticas formativas

Contenidos mínimos

Conceptos básicos de emprendedurismo. Tipos de emprendimientos en diseño gráfico: freelance, estudio de diseño, agencia de publicidad, diseño de productos, o creación de una marca personal. El rol del diseñador gráfico como emprendedor. Planificación y creación de un proyecto emprendedor. Idea de negocio y propuesta de valor: identificación de una idea de negocio sólida y desarrollo de una propuesta de valor. Estudio de mercado: técnica para análisis de mercado e identificación del público objetivo, competidores y las tendencias del sector del diseño gráfico. Plan de negocio: visión, misión, objetivos, estrategias del emprendimiento y proyecciones financieras y operativas. Modelos de negocio. Gestión financiera para emprendedores. Presupuestos y costos. Pricing y tarifas. Fuentes de financiamiento. Gestión de proyectos y clientes. Gestión desde la concepción hasta la entrega. Relación con los clientes: relaciones profesionales con clientes, manejo de expectativas y resolución de conflictos. Importancia de la comunicación efectiva y la negociación. Aspectos legales. Propiedad intelectual, derechos de autor y contratos de servicios. Registro y formalización del negocio.



Ministerio de Educación
Cultura, Ciencia y Tecnología

Provincia de Salta

///...

073

- 38 -

RESOLUCIÓN N°

SECRETARÍA DE PLANEAMIENTO EDUCATIVO Y DESARROLLO

PROFESIONAL DOCENTE

EXPEDIENTE N° 0120046-67113/2025-0

Bibliografía

- Rodríguez Alcaraz, R., 2020: "El emprendedor de éxito". Mc Graw Hill. México.
- Trias de Bes, F. 2007: "El libro negro del emprendedor". Empresa Activa. España.
- Freire, A., 2015: "Pasión por emprender. De la idea a la cruda realidad", Debolsillo, Buenos Aires Argentina.

Código: 2.16

Espacio curricular: Inglés laboral

Síntesis explicativa

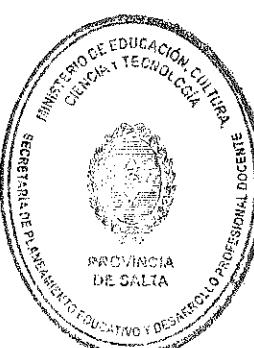
El espacio curricular busca que el estudiante desarrolle su competencia lingüística especializada en inglés para el diseño y en la interpretación de información en inglés técnico-científico a mayor velocidad y sin perder el concepto clave.

Contenidos mínimos

Lectura y comprensión de textos. Organización del texto. Traducción. Resúmenes. Estrategias de lectura e interpretación de contenido. Uso del diccionario. Desempeño oral: comprensión auditiva, interacción oral corporativa y social. Presentación de información. Escritura: confección de notas, mails y cartas comerciales simples. Contenidos gramaticales: clases de palabras. Comprensión de textos bibliográficos relacionados con animación, programación y efectos visuales. Comprensión de manuales de equipos y de instructivos de software.

Bibliografía

- Davidson, V.G.; Mellor, R.G. (2006). How to pass/Spoken English for Industry and Commerce. London, Ed. Logophon.
- Hashemi L., Thomas, B. (2013). Grammar for PET (Self-study grammar reference and practice). Cambridge, Ed. Cambridge University Press.
- Wheeler, A. (2009). Designing branch identity. An essential Guide for the Whole Branding Team. 3rd edition. New Jersey, Ed. J.Wiley & Sons.



Ministerio de Educación
Cultura, Ciencia y Tecnología

Provincia de Salta

///...

073

- 39 -

RESOLUCIÓN N°

SECRETARÍA DE PLANEAMIENTO EDUCATIVO Y DESARROLLO PROFESIONAL DOCENTE

EXPEDIENTE N° 0120046-67113/2025-0

Código: 2.17

Espacio curricular: Tecnología, consumo y audiencias

Síntesis explicativa

El espacio curricular proporciona herramientas de reconocimiento y segmentación de audiencias recurriendo a técnicas tecnológicas midiendo y analizando los métodos de consumo actuales. El Diseño gráfico, busca cumplir con un objetivo de comunicación y en ese proceso la tecnología, los tipos de consumos de audiencia y la segmentación son claves para poder cumplir con esas metas. Es necesario que el espacio curricular se actualice a medida que avance la tecnología y las prácticas de consumo.

La unidad curricular debe consistir en un 20% de prácticas formativas.

Contenidos

Nuevas tecnologías y cambios de consumo. La tecnología móvil e Internet. Los consumos culturales y las diferencias generacionales. Prácticas culturales digitales. Expansión de las redes sociales. El papel de los smartphones. Impacto de la Inteligencia Artificial. Bienes y servicios culturales. Digitalización y accesibilidad. Economía y accesibilidad. Cambio en los patrones de compra; las plataformas de comercio electrónico y los mercados en línea. Variables regionales y de género. El consumo de las nuevas tecnologías y la transformación de determinadas prácticas y experiencias. Segmentación y posicionamiento. Comportamiento del consumidor. Usuario activo: creador y gestor de contenidos. Los consumidores como selectores, productores y distribuidores de contenidos. Nuevos operadores en los servicios de pago. Medios de pago digitales.

Bibliografía mínimos

- Erner, G. (2015). Sociología de las tendencias. Editorial Gustavo Gili.
- Igarza, Roberto (2008), Nuevos medios: estrategias de convergencia, Buenos Aires, La Crujía.
- Igarza, Roberto (2009), Burbujas de Ocio. Nuevas formas de consumo cultural, Buenos Aires, La Crujía.
- O'Gorman, Patricio (2018). Silicon Valley vs. Hollywood: Cuando las empresas de tecnología y de medios se confunden. Buenos Aires. Autores de Argentina.
- Paz, G. (2016). ¿Cómo segmentar de manera orgánica en Facebook aún sin pagar publicidad?; [Youtube]. Recuperado de https://youtu.be/q_d5pfOHR4
- Paz, G. (2017). Herramientas Digitales y de Social Media para Emprendedores y Profesionales. Córdoba: Social Media Trends.



*Ministerio de Educación
Cultura, Ciencia y Tecnología*

Provincia de Salta

.../...

RESOLUCIÓN N°

073 -

- 40 -

SECRETARÍA DE PLANEAMIENTO EDUCATIVO Y DESARROLLO PROFESIONAL DOCENTE

EXPEDIENTE N° 0120046-67113/2025-0

- Pezzani, Carlos (2018). Usted puede sanar su agencia. Buenos Aires. Metrópolis.
- Pezzani, Carlos (2020). Usted puede sanar su empresa. Buenos Aires. Metrópolis.
- Zallo, Ramón (2009), “Las audiencias en la era digital: interacción y participación en un sistema convergente” [en línea]. Disponible en: <<https://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/question/article/download/1957/1704/7298>>.

Código 2.18

Espacio curricular: Fotografía

Síntesis explicativa

El espacio curricular aporta herramientas para conocer y preparar el equipo de trabajo fotográfico. Además, profundiza en las reglas y técnicas necesarias para lograr mejores composiciones en la captura de imágenes e integrar la fotografía como signo icónico en la composición del diseño visual.

La unidad curricular debe consistir en un 40% de prácticas formativas.

Contenidos mínimos

Relación entre fotografía y luz. Tipos de cámaras y accesorios. Luz y clasificación. Mediciones de luz. Apertura. Profundidad de campo. Velocidad de obturación y efectos. Exposición. Distancia focal. Lentes. Filtros. Enfoques. Configuración de la cámara. RAW vs. JPEG. Composición, reglas. Iluminación. Fotografía de producto. Ajustes básicos de edición.

Bibliografía

- Roses, R. (2023). Iniciación a la fotografía. El Arte de Pintar con Luz. Independently published
- Cabiedes, C. (2022). La composición fotográfica. Ojo, mente y geometría. España, Anaya Multimedia.
- Freeman, M. (2019). Todo Lo Que Necesita saber para Tomar Fotografías perfectas. BLUME.
- Kelby, S. (2021). El libro de la fotografía digital. Más de 150 recetas, consejos y trucos para fotografiar con luz natural. España, Anaya Multimedia.



*Ministerio de Educación
Cultura, Ciencia y Tecnología*

Provincia de Salta

///...

073 - - 41 -

RESOLUCIÓN N°

SECRETARÍA DE PLANEAMIENTO EDUCATIVO Y DESARROLLO PROFESIONAL DOCENTE

EXPEDIENTE N° 0120046-67113/2025-0

Código: 2.19

Espacio curricular: Producción digital II

Síntesis explicativa

El espacio curricular está orientado al estudio y la práctica de las técnicas y herramientas necesarias para el trabajo con imágenes digitales, en su formato bitmap (mapa de bits), abarcando desde la creación y manipulación de imágenes hasta su preparación para impresión o presentación en medios digitales. Los estudiantes aprenderán los conceptos fundamentales de la imagen digital, como el tamaño, la resolución, los formatos de archivo y los tipos de compresión, lo que les permitirá comprender las implicaciones de cada decisión técnica sobre la calidad de la imagen. Se profundiza en las operaciones básicas sobre mapas de bits, tales como recorte, fusión, efectos de capas y retoque, así como en la vectorización y rasterización, que permiten la transformación entre formatos de imagen. Además, se exploran herramientas y técnicas específicas de edición, como el escaneado, la corrección de imágenes, el destramado y el retoque cosmético (clonación, parches, máscaras). De esta manera, el espacio curricular ofrece una formación integral en la creación, edición, manipulación y preparación de imágenes digitales para su uso en medios digitales e impresos, dotando a los estudiantes de las competencias necesarias para trabajar de manera efectiva y precisa en este campo.

La unidad curricular debe consistir en un 40% de prácticas formativas.

Contenidos mínimos

La imagen digital. Tamaño y resolución. Tipos de comprensión. Formatos de archivo de imagen. El Bitmap. Operaciones específicas sobre mapas de bits. Recorte, fusión y efectos de capas. Vectorización y rasterización. Retoque. Escaneado, corrección y destramado. Operaciones de sobremuestreo. Fotomontaje y montajes. Renders. Software y herramientas de edición. Iluminación, contrastes, niveles y tonos. Dibujo, selección, recorte, máscaras. Capas. Clonación. Parches y herramientas cosméticas. Histograma. Animación bitmap, fotogramas, principios y formatos de archivo. Animación para banners simples. Formatos bitmap para web y requerimientos. Control del color. Sistema RGB. Sistema sustractivo CMYK. Paleta de color indexada. Colores directos e imágenes multicanal. tintas sólidas. Originales lineales de tono continuo y medios tonos. Tipos de tramas. Inclinación y lineatura de trama. Resolución de salida. Originales y preparación para la impresión. Calibración de perfiles de color digital en monitores escáneres y archivos. tintas. Preparación de tipografía. Preparación de mapas de bits. Preparación en función del sistema de impresión.



C

*Ministerio de Educación
Cultura, Ciencia y Tecnología*

Provincia de Salta

///...

RESOLUCIÓN N°

073

- 42 -

SECRETARÍA DE PLANEAMIENTO EDUCATIVO Y DESARROLLO PROFESIONAL DOCENTE

EXPEDIENTE N° 0120046-67113/2025-0

Bibliografía

- Morris Mano, M. y D. Ciletti, M. (2013) Diseño digital. México: Pearson Educación.
- Redondo García, M. (2014) Ilustración digital. Madrid: Ministerio de Educación y Formación Profesional de España.
- Velasco Gómez, R. et al (2015) Diseño digital: uso interactivo e integrado de las herramientas digitales en la arquitectura. Colombia: Universidad Piloto de Colombia.

Código 2.20

Espacio curricular: Tipografía

Síntesis explicativa

El espacio curricular combina aspectos históricos, teóricos y prácticos relacionados con el uso de la tipografía en el diseño gráfico. Su objetivo es proporcionar a los estudiantes los conocimientos y habilidades necesarios para comprender, analizar y aplicar los diferentes aspectos de la tipografía en el diseño gráfico. Abarca la tipografía tanto en medios impresos como digitales.

La unidad curricular debe consistir en un 20% de prácticas formativas

Contenidos mínimos

Tipografía. Definición y función. Historia de la tipografía. Tipos de letras y usos. Clasificación tipográfica. Familias tipográficas. Características. Anatomía de la tipografía: partes, trazos y terminaciones. Teoría tipográfica: legibilidad y lectura, contraste tipográfico, ritmo y anatomía tipográfica, composición tipográfica. Técnicas de composición tipográfica: interlineado y espaciado, alineación y justificación, jerarquía tipográfica. Tipografía digital. Fuentes digitales y formatos: diferencias entre tipos de fuentes y aplicación en medios digitales. Optimización de tipografías para web. Tipografía en dispositivos móviles: adaptación en pantallas pequeñas e impacto en la legibilidad. Tipografía y contexto: tipografía en identidad visual, tipografía en el diseño editorial, tipografía en publicidad y branding.

Bibliografía

- Blackwell, L. (1993) La tipografía del siglo XX. Barcelona: GG.
- AA.VV. (2012) Cómo crear tipografías. Madrid: Tipo E Editorial.
- Kane, J. (2012) Manual de Tipografía. Barcelona: GG.
- Perfect, C. (1994) Guía completa de la tipografía. Barcelona: Blume.



Ministerio de Educación
Cultura, Ciencia y Tecnología

Provincia de Salta

///...

RESOLUCIÓN N°

073

- 43 -

SECRETARÍA DE PLANEAMIENTO EDUCATIVO Y DESARROLLO PROFESIONAL DOCENTE

EXPEDIENTE N° 0120046-67113/2025-0

Código: 2.21

Espacio curricular: Diseño experiencial e interactivo

Síntesis explicativa

El espacio curricular está orientado a proporcionar a los estudiantes una comprensión profunda y práctica del proceso de diseño centrado en el usuario, integrando aspectos de usabilidad, accesibilidad, interacción y diseño de interfaces. Los contenidos se abordan desde un enfoque integral e interdisciplinario que permite entender la experiencia del usuario desde diversas perspectivas y en distintos contextos. Se busca brindar una formación integral en el campo de la experiencia de usuario, abarcando desde los principios teóricos y metodológicos hasta las aplicaciones prácticas para diseñar productos digitales que sean accesibles, usables y efectivos.

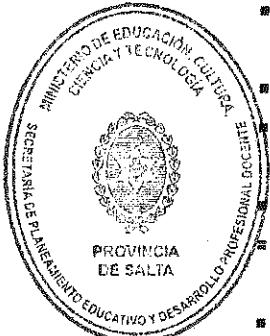
La unidad curricular debe consistir en un 40% de prácticas formativas.

Contenidos mínimos

Experiencia de Usuario. Abordaje integral e interdisciplinario. Estrategia y aplicación. Métodos de investigación, diseño y evaluación. Usabilidad: usuario, contexto y tarea; heurísticas; pruebas con usuarios. Arquitectura de Información: fundamentos; aplicación; herramientas. Accesibilidad: fundamentos; diseño inclusivo. Diseño de Interacción y Diseño de Interfaces. El campo de UX/UI y sus componentes.

Bibliografía

- Bonsiepe, G. (1995). Del objeto a la interfase. Mutaciones del diseño. Bs As. Ed. Infinito.
- Carraro, J. (2015). Diseño de Experiencia de Usuario (UX). Cómo diseñar interfaces amigables para las personas y rentables para las compañías. Bs. As. Autores de Argentina.
- Castillo, G. (2022). Diseñar la Experiencia. Innovando en servicios en la Era de la Experiencia. Procorp.
- García-Miguel López, D. (2020). Desarrollo de interfaces. España, MEDAC.
- Gavin Allanwood, G.; y Beare, P. (2022). Diseño de experiencias de usuario (2^a Edición). España, Parramon.
- Kristof, R.; Satran, A. (1999). Diseño interactivo. Ed. Anaya Multimedia. España.
- Nielsen, J.; Budiu, R. (2013). Usabilidad en dispositivos móviles. España, Anaya Multimedia.
- Norman, D. The Design of Everyday Things, ISBN 0-465-06710-7.
- Raskin, J. The Humane Interface, ACM Press, 2000, ISBN 0-201-37937-6.
- Saltiveri, G., Toni, Delgado, C., Juan, J., Vidal, L., & Jesús. (2012). Diseño de sistemas interactivos centrados en el usuario (1st ed.). Editorial UOC, S.L.
- Torres Burriel, D. (2018). Usabilidad. Deja de sufrir. España, Anaya Multimedia.



C

Ministerio de Educación
Cultura, Ciencia y Tecnología
Provincia de Salta
///...
RESOLUCIÓN N°

073

- 44 -

SECRETARÍA DE PLANEAMIENTO EDUCATIVO Y DESARROLLO
PROFESIONAL DOCENTE
EXPEDIENTE N° 0120046-67113/2025-0

Código: 2.22

Espacio curricular: Introducción a la programación aplicada al diseño gráfico
Síntesis explicativa

El diseño gráfico y la programación son dos disciplinas que se entrelazan en el ámbito digital, trabajan juntas para crear experiencias visuales y funcionales atractivos. De esta manera, el espacio curricular tiene como propósito brindar a los estudiantes una comprensión introductoria del pensamiento computacional y de la lógica de programación, orientada específicamente a las necesidades y desafíos del campo del diseño gráfico. Se propone la adquisición de herramientas conceptuales y algunas operativas que les permitan comprender y aplicar lenguajes y entornos básicos de desarrollo, con el fin de crear piezas digitales interactivas para medios web y móviles, integrando criterios estéticos y comunicacionales. Asimismo, se promueve la articulación entre el diseño visual y el desarrollo técnico, a través de la realización de proyectos digitales simples que introduzcan al estudiante en el diseño de interfaces y experiencias interactivas, fomentando una mirada integral, creativa y colaborativa sobre los procesos de diseño en entornos digitales contemporáneos.

Por lo mencionado la importancia de éste espacio curricular es brindarle al estudiante herramientas para que pueda trabajar de manera interdisciplinaria con un programador. Comprendiendo que el diseñador gráfico se asegura de que la interfaz sea intuitiva y atractiva visualmente, mientras que el programador se encarga de que todo funcione sin problemas y de dar vida a los diseños gráficos mediante el uso de lenguajes de programación y tecnologías web.

La unidad curricular debe consistir en un 40% de prácticas formativas.

Contenidos mínimos

Pensamiento computacional y lógica básica. Programación: definición. Conceptos de algoritmo, instrucciones, lenguajes, sintaxis. Lógica elemental: variables, tipos de datos, operadores. Estructuras básicas: secuencia, condicionales (if), bucles simples (while/for). El rol de la programación en el diseño gráfico actual. Introducción al desarrollo web. Lenguajes base: HTML y CSS. Estructura de un documento HTML: etiquetas principales. Maquetación de una página: texto, imágenes, enlaces, listas, formularios simples. CSS: selectores, propiedades básicas, color, tipografía, caja, espaciado. Introducción al diseño responsive: media queries (noción inicial). Interactividad en la web. JavaScript: definición y forma de integrar a una página. Interacciones básicas: mostrar/ocultar elementos, validación simple de formularios. Eventos del usuario (click, input, submit). Introducción a la manipulación del DOM. Introducción al diseño de interfaces. Fundamentos del diseño UI/UX. Diseño de interfaces visuales para web y móviles.



...///

*Ministerio de Educación
Cultura, Ciencia y Tecnología*

Provincia de Salta

///...

073

- 45 -

RESOLUCIÓN N°

SECRETARÍA DE PLANEAMIENTO EDUCATIVO Y DESARROLLO PROFESIONAL DOCENTE
EXPEDIENTE N° 0120046-67113/2025-0

Herramientas de prototipado: uso básico de Figma, Adobe XD u otra disponible. Producción y publicación de proyectos. Organización de carpetas y archivos para desarrollo web. Optimización de recursos gráficos: imágenes, tipografías. Introducción a la publicación web gratuita: GitHub Pages o Netlify.

Bibliografía

- Cucaro, O. (2022) HTML, CSS, Bootstrap, Php, Javascript y MySql: Todo lo que necesitas saber para crear un sitio dinámico. Edición Kindle. ResearchFreelance.
- Guardati Buemo, S.; Cairo Battistutti, O. (2020) Aprende a programar en Python. De Cero al Infinito. ALFAOMEGA.
- Jakobus, B. (2016) Mastering Bootstrap 4. Packt Publishing Limited.
- Lett, J. (2018) Bootstrap 4 Quick Start: Responsive Web Design and Development Basics for Beginners. Bootstrap Creative.
- McFarland, D. S. (2015) CSS: The Missing Manual. O'Reilly Media.
- Moreno Muñoz, A.; Córcoles Córcoles, S. (2018) Aprende Python en un fin de semana. Círculo Rojo Editorial.
- Nielsen, J. (2000) Usabilidad: Diseño de sitios web. Ed. Prentice Hall. España.

Código: 2.23

Espacio curricular Prácticas Profesionalizantes II: Diseño para redes sociales
Síntesis explicativa

Con la finalidad de cubrir el alcance del perfil profesional, las prácticas profesionalizantes integran lo abordado en los demás espacios del diseño curricular. De este modo, se plantean el desarrollo de tareas específicas que concuerdan con los conocimientos y las habilidades específicas del técnico. La Práctica Profesionalizante II: Diseño Gráfico para Redes Sociales tiene como objetivo principal brindar a los estudiantes una experiencia directa en el ámbito laboral, enfocada en la creación de contenido visual y estrategias de comunicación gráfica adaptadas a plataformas digitales y redes sociales. Esta práctica permite que los estudiantes pongan en uso los conocimientos y las habilidades adquiridos sobre el diseño gráfico, la teoría de la comunicación visual, la producción digital, etc. en un entorno donde las demandas del mercado corresponden a un entorno altamente digitalizado.

El eje de este espacio es el desarrollo de materiales visuales para diversas redes sociales. Estos pueden incluir posts, banners, anuncios, historias, infografías, videos cortos, entre otros tipos de contenido visual. Además, deben considerar aspectos claves que han sido abordados en unidades anteriores, a saber la identidad visual de la marca, la comunicación efectiva con el público objetivo, la adaptación de formatos, la tipografía, el uso de los colores y las especificaciones técnicas de cada red social.



C

...///

Ministerio de Educación
Cultura, Ciencia y Tecnología

Provincia de Salta

///...

073

- 46 -

RESOLUCIÓN N°

SECRETARÍA DE PLANEAMIENTO EDUCATIVO Y DESARROLLO PROFESIONAL DOCENTE

EXPEDIENTE N° 0120046-67113/2025-0

En dicho proceso de diseño en redes sociales se debe tener en cuenta los distintos elementos a fin de realizar más atractivo el diseño como ser:

- colores de marca
- tipografías adecuadas con fuentes legibles y coherentes con la personalidad de la marca
- Imágenes y gráficos de alta calidad
- Uso estratégico del logotipo.
- Estilo fotográfico coherente

Uno de los enfoques más importantes de esta práctica es el desarrollo de habilidades para trabajar con briefs creativos, entender las necesidades del cliente o del proyecto, y producir soluciones gráficas que no solo sean visual y estéticamente atractivas, sino también funcionales y alineadas con los objetivos de comunicación de la marca o empresa. Además, los estudiantes deben considerar la optimización de los diseños para la web y los dispositivos móviles, teniendo en cuenta la importancia de la usabilidad y la accesibilidad en los entornos digitales.

De esta manera, las Prácticas Profesionalizantes II: Diseño para redes sociales proporciona a los estudiantes una visión integral del diseño gráfico aplicado a las redes sociales, procurando que estos puedan enfrentarse a los desafíos y las exigencias del mundo digital, al tiempo que refuerzan sus competencias profesionales en un entorno real. Al finalizar la práctica, los estudiantes deben haber desarrollado no solo habilidades técnicas, sino también habrá comprendido la relevancia de la comunicación visual en la era digital.

Las prácticas profesionalizantes a los efectos de cubrir el alcance del perfil profesional integran todo lo descripto en el diseño curricular con el fin de desarrollar sus actividades dentro del área ocupacional que le compete al Técnico Superior en Diseño Gráfico. Además, por los contenidos y las capacidades que se requieren, la práctica profesionalizante articula de manera horizontal con los siguientes espacios curriculares: Fotografía, Producción Digital II, Tipografía y Diseño experiencial e interactivo. La unidad curricular debe consistir en un 60% de prácticas formativas.

Contenidos mínimos

Diseño Gráfico para redes sociales. Herramientas del Diseño gráfico en redes sociales.

Bibliografía

- Pratt, A. (2013). Diseño interactivo. Teoría y aplicación del DCU. OCEANO AMBAR.
- Steane, J. (2016). Fundamentos del diseño interactivo. Principios y procesos que todo diseñador debe conocer. España, Promopress



*Ministerio de Educación
Cultura, Ciencia y Tecnología*

Provincia de Salta

///...

RESOLUCIÓN N°

073

- 47 -

SECRETARÍA DE PLANEAMIENTO EDUCATIVO Y DESARROLLO PROFESIONAL DOCENTE
EXPEDIENTE N° 0120046-67113/2025-0

TERCER AÑO

Código 3.24

Espacio curricular: Desarrollo profesional

Síntesis explicativa

La formación técnica en diseño gráfico no solo requiere competencias proyectuales, estéticas y tecnológicas, sino también el desarrollo de habilidades personales, sociales y estratégicas que permitan a los egresados integrarse con solvencia al mundo laboral contemporáneo. En este sentido, este espacio se orienta a fortalecer las denominadas habilidades blandas, claves para la autonomía profesional, la colaboración en equipos multidisciplinarios y la gestión de proyectos en contextos dinámicos, cambiantes y altamente competitivos. Se ofrece un espacio de reflexión, autoconocimiento y adquisición de herramientas que favorecen la construcción de la identidad profesional, la comunicación efectiva, el pensamiento crítico y creativo, la gestión del tiempo, la resolución de problemas interpersonales y organizacionales y la inserción laboral.

Contenidos

Identidad profesional y proyecto de vida laboral. El rol del diseñador gráfico en el mercado laboral actual. Identidad profesional: fortalezas, intereses, valores. Construcción del proyecto laboral: metas, desafíos y trayectorias posibles. Tipos de inserción: trabajo en relación de dependencia, freelance, cooperativas, emprendimientos. Comunicación interpersonal y trabajo en equipo. Habilidades de comunicación verbal y no verbal. Escucha activa, empatía y assertividad. Dinámicas de trabajo colaborativo. Resolución de conflictos y negociación en entornos profesionales. Creatividad, pensamiento crítico y toma de decisiones. Creatividad aplicada al diseño y a la gestión de proyectos. Técnicas para fomentar la innovación y el pensamiento lateral. Evaluación crítica de ideas, propuestas y resultados. Toma de decisiones éticas y fundamentadas. Gestión del tiempo y organización del trabajo. Planificación y administración del tiempo. Gestión de prioridades, plazos y entregas. Herramientas digitales de organización: calendarios, tableros, gestores de tareas. Emprendedurismo y habilidades para la inserción laboral. Elaboración de CV, portfolio y perfil profesional digital. Entrevistas laborales y presentaciones efectivas. Principios de ética profesional en diseño.



C

*Ministerio de Educación
Cultura, Ciencia y Tecnología*

Provincia de Salta

///...

073 - - 48 -

RESOLUCIÓN N°

SECRETARÍA DE PLANEAMIENTO EDUCATIVO Y DESARROLLO PROFESIONAL DOCENTE
EXPEDIENTE N° 0120046-67113/2025-0

Bibliografía

- Gamero, M. E. (2019). *Las habilidades blandas competencias para el nuevo milenio*. Dilvugare Boletín Científico de la Escuela Superior de Actopan (11). <https://doi.org/https://doi.org/10.29057/esa.v6i11.3760>
- Vidal, R. V. (2005). *Creatividad para Profesionales*. Madrid (29). <https://doi.org/http://www.madrimasd.org/revista/revista29/tribuna/tribuna2.asp>

Código 3.25

Espacio curricular: Marketing

Síntesis explicativa

El espacio curricular tiene dos grandes ejes temáticos. Por un lado, refiere a los fundamentos del marketing y a cómo aplicarlos en un proceso estratégico de comunicación visual; además, estudia los procesos estratégicos de marketing vinculados al mercado, los consumidores y los entornos competitivos. Por otro lado, se estudian los fundamentos teóricos y prácticos del concepto de marketing digital y su importancia en el actual contexto global. En este caso, el objetivo es que el estudiante domine las herramientas necesarias para crear comunicaciones digitales acorde a la audiencia.

La unidad curricular debe consistir en un 20% de prácticas formativas.

Contenidos

Fundamentos del marketing: necesidad, deseo, demanda, productos, servicios, oferta, valor, intercambio y mercado. Evolución del marketing. Principales tendencias en el marketing. El proceso de planificación estratégica de marketing: análisis de situación, definición de estrategias y elaboración de programas de marketing. Influencias psicológicas, socioculturales, situacionales y de marketing. El recorrido de compra del consumidor. La experiencia del consumidor. La investigación de mercados. Segmentación: definición, proceso y criterios. Producto: tipos de productos, cartera de productos. Marketing Mix. El marketing de contenidos y redes sociales. Marketing de pymes de diseño. Inbound Marketing. SEO y SEM. Avatar marketing. Blaecasting. Social Ads. Principales métricas y KPIs. Automatización del Marketing Digital. Customer Relationship Management (CRM). Content Management System (CMS). Calls to Action (CTA). Pipeline/Funnel: conversión y retención (TOFU, MOFU y BOFU). Lead Scoring. Lead Nurturing. Buyer Persona. Marketing geolocalizado. Hipersegmentación y microlocalización. Social Selling. Diseño y creación de un plan de marketing digital. Planificación y contratación de medios digitales. Análisis del ROI en un plan de marketing digital.



*Ministerio de Educación
Cultura, Ciencia y Tecnología*

Provincia de Salta

///...

RESOLUCIÓN N° 073

- 49 -

SECRETARÍA DE PLANEAMIENTO EDUCATIVO Y DESARROLLO PROFESIONAL DOCENTE

EXPEDIENTE N° 0120046-67113/2025-0

Bibliografía

- Esteban Talaya A. et al (2008) Principios de marketing, 3^a Ed. ESIC, Madrid.
- García Sánchez, M.D. (2008) Manual de Marketing, Esic, Madrid.
- García, J. S. (2016) Fundamentos de Marketing Digital. COMUNICACIÓN SOCIAL. España.
- Giraldez, G. (2021) Marketing digital para los que no saben de marketing digital. LID Editorial. España.
- Kenneth E. Clow & Donald Baack (2010) Publicidad, promoción y comunicación integral en marketing, Pearson Educación, México.
- Macia Domene, F. (2018) Estrategia En Marketing Digital. Anaya Multimedia. España.
- Oberlander, R. (2021) Sin Contenidos No Hay Marketing (Digital). Nobuko Diseño Editorial. España.
- Sainz de Vicuña Ancín, J. M. (2018) El plan de marketing digital en la práctica. Alfaomega Grupo Editor Argentino. Bs. As.

Código 3.26

Espacio curricular: Modelado y animación

Síntesis explicativa

El modelado y la animación son partes fundamentales del diseño visual actual ya que gran parte de nuestro consumo de información es audiovisual. El propósito de este espacio es dominar la navegación y desarrollo de entornos 3D para obtener una visión general de las amplias posibilidades mediante la exploración de sus diversas funciones y características.

La unidad curricular debe consistir en un 40% de prácticas formativas.

Contenidos mínimos

Introducción al 3D y a Blender. Introducción al 3D y Referentes artísticos. Presentación del software Blender y su interfaz. Manipulación de objetos en Object mode: Mover, Escalar y Rotar. Explicación de los principales tipos de objetos y elementos en una escena 3D. Modelado de objetos básicos. Creación y manipulación de primitivas 3D (cubos, esferas, cilindros, etc.). Herramientas de transformación y edición básicas. Uso de modificadores para generar formas más complejas. Texturizado y materiales. Uso de nodos para crear materiales más complejos. Iluminación. Uso de fuentes de luz y ajustes de iluminación. Configuración de cámara. Configuración de cámaras y encuadre de la escena. Reglas de Composición. Animación básica. Introducción a la animación en Blender. Creación de animaciones simples, como rotaciones y desplazamientos.



*Ministerio de Educación
Cultura, Ciencia y Tecnología*

Provincia de Salta

///...

073

- 50 -

RESOLUCIÓN N°

SECRETARÍA DE PLANEAMIENTO EDUCATIVO Y DESARROLLO PROFESIONAL DOCENTE

EXPEDIENTE N° 0120046-67113/2025-0

Renderizado final y composición. Ajustes finales de la escena y renderizado. Exportar imágenes y videos renderizados. Introducción al Rigging.

Bibliografía

- Becerro Martínez, A. (2006). Taller de Blender 3D. Licencia CC BY-NC-SA 4.0. <http://tutorialesenpdf.com/blender/>
- Herrera Goás, J. Guía de iniciación a Blender. Licencia CC BY-NC-SA 4.0. <http://tutorialesenpdf.com/blender/>
- Rethemías Vázquez, P. Guía para el principiante Blender. Licencia CC BY-NC-SA 4.0. <http://tutorialesenpdf.com/blender/>

Código: 3.27

Espacio curricular: Diseño Editorial

Síntesis explicativa

El espacio curricular introduce a los estudiantes en los fundamentos teóricos, técnicos y prácticos del diseño aplicado a productos editoriales impresos y digitales. A través del estudio del lenguaje editorial, la tipografía, la composición visual, el uso del color y los recursos gráficos, los profesionales tendrán la capacidad para de planificar, desarrollar y producir publicaciones con criterios estéticos, funcionales y comunicacionales sólidos. La unidad curricular debe consistir en un 40% de prácticas formativas.

Contenidos mínimos

Introducción al Diseño Editorial. El rol del diseñador en el campo editorial. Tipos de productos editoriales: libros, revistas, periódicos, fanzines, catálogos, publicaciones digitales. Fundamentos del Lenguaje Editorial. Formato, retícula y márgenes: definición y uso. Sistemas de organización visual: columna única, doble columna, modular. Niveles de lectura: jerarquía, bloques de texto, titulares, destacados. Composición visual: relación texto-imagen. Tipografía en diseño editorial. Elección tipográfica: legibilidad, tono, estilo. Tipografía funcional vs. expresiva. Interlineado, interletrado, alineaciones. Diseño con grandes cuerpos y microtipografía. Color y recursos gráficos. Psicología del color en productos editoriales. Paletas cromáticas coherentes con la identidad de la publicación. Elementos gráficos de apoyo: viñetas, filetes, fondos, iconografía. Procesos de maquetación y diagramación. Uso de grillas: rígidas, flexibles, mixtas. Planificación editorial: flujo de contenidos, cronogramas. Diseño de páginas maestras: Diagramación automatizada con estilos y formatos. Software específico de diseño editorial. Adobe InDesign (principal), Affinity Publisher, Scribus (alternativas).



*Ministerio de Educación
Cultura, Ciencia y Tecnología*

Provincia de Salta

///...

073 - - 51 -

RESOLUCIÓN N°

SECRETARÍA DE PLANEAMIENTO EDUCATIVO Y DESARROLLO PROFESIONAL DOCENTE

EXPEDIENTE N° 0120046-67113/2025-0

Flujo de trabajo: vinculación con Illustrator y Photoshop. Automatización: numeración, índices, tablas de contenido. Producción y preparación de archivos.

Normas para impresión: sangrado, resolución, perfil de color. Formatos de salida: PDF/X, empaquetado, archivos fuente. Pautas para publicaciones digitales: EPUB, PDF interactivo.

Bibliografía

- Canga Larequi, J. (1994) El diseño periodístico en la prensa diaria. Barcelona: Casa Editorial Bosch.
- García, M. (1983) Diseño y remodelación de periódicos. Pamplona: EUNSA.
- Larrondo, A. y Serrano Tellería, A. (2007) Diseño periodístico en internet. Bilbao: Universidad del País Vasco.
- Spina, M. (2005) Pequeño manual práctico del diseño editorial. Buenos Aires: CommTOOLS.

Código: 3.28

Espacio curricular: Diseño audiovisual

Síntesis explicativa

El espacio curricular profundiza en el campo del diseño y producción audiovisual digital. Para ello deben reconocer los componentes del lenguaje audiovisual. Con el cursado, por un lado, los estudiantes serán capaces de conocer el valor estratégico de la comunicación de la imagen y del sonido y su relación con los aspectos económicos, sociales y culturales, analizar las nuevas realidades narrativas, educativas y tecnológicas de los sujetos sociales contemporáneos y comprender los aspectos de la estrategia proyectual audiovisual y ponerla al servicio del diseño visual. Además, se espera que sean capaces de realizar un análisis de factibilidad del proyecto audiovisual para ello debe generar narrativas aplicadas al diseño visual para la creación de productos audiovisuales. Se busca que el estudiante vincule las acciones del diseño visual y el diseño narrativo a productos de comunicación eficientes, tanto para sectores públicos como privados, creando y diseñando universos narrativos para experimentar en contenidos creativos vinculados al diseño visual. En definitiva, desarrollará distintas herramientas del diseño visual para crear productos comunicacionales de alta complejidad.

La unidad curricular debe consistir en un 40% de prácticas formativas.



*Ministerio de Educación
Cultura, Ciencia y Tecnología
Provincia de Salta*

///...

- 52 -

RESOLUCIÓN N°

J 73

SECRETARÍA DE PLANEAMIENTO EDUCATIVO Y DESARROLLO PROFESIONAL DOCENTE
EXPEDIENTE N° 0120046-67113/2025-0

Contenidos mínimos

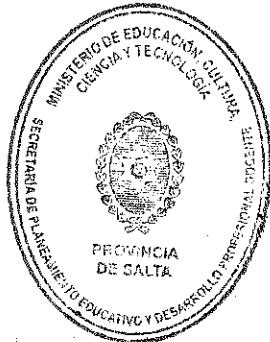
Diseño y planificación de la producción. Gestión de recursos técnicos y humanos. Herramientas informáticas y tecnológicas aplicadas a la gestión de producciones. Técnicas del diseño visual en medios audiovisuales. Diseño y ejecución de procesos de producción de imagen y sonido en medios digitales. Composición nodal multiplataforma. VFX. Herramientas de encuadre. Chroma keyer, despill, difference, huekeyer, etc. Renderizado de subprocesos múltiples. Seguimiento 2D. Rotoscopia. Animación a través de curvas. Hoja de cálculo Compatibilidad. Herramientas de transformación, ajuste de color, filtros, y dibujo. Workflow.

Narrativa en la generación de contenidos audiovisuales: Guion. Construcción de los personajes y el espacio-tiempo. Etapas. Sinopsis. Las escenas. Herramientas dramáticas: estilos y tonos. Narrativa de imágenes. Estructuras: nuevos formatos. Estructura narrativa interactiva. Narrativas transmedia. Narrativas extendidas. Diseño de personajes. Presentación de proyectos. Storytelling.

La postproducción: el montaje de imagen y sonido. La visualización previa. La organización del material. Modos de edición. Los sistemas de edición digital. El sonido: el trabajo por pistas. Títulos y gráficos para audiovisual (introducción al motion graphics). El diseño artístico del material. Diseño Audiovisual. Composición nodal multiplataforma.

Bibliografía

- AA.VV. (2007) El medio es el diseño audiovisual. Editorial Universidad de Caldas.
- Amado Suárez, A. (2022) Narrativas digitales: redes, tendencias y memes. CABA, Konrad-Adenauer-Stiftung.
- Ardini, C. (2018) Contar (las) historias: manual para experiencias transmedia sociales. 1a ed. CABA, Mutual Conexión.
- Bermejo Berros, J. (2005) Narrativa Audiovisual: Investigación y Aplicaciones. España, Pirámide.
- Gómez Tarin, F. (2010) Elementos de Narrativa Audiovisual. Expresión y narración. Argentina, Shangrila.
- Iapichino, R. (2011) La Composición Audiovisual. Nobuko.
- Jenkins, H. (2015) Cultura transmedia. La creación de contenido y valor en una cultura en red. Barcelona, Gedisa, S.A.
- Kélon, S. (15 de julio de 2015). How to get started with Natron, an open-source compositor. <https://opensource.com/life/15/7/getting-started-with-natron>



C

...///

*Ministerio de Educación
Cultura, Ciencia y Tecnología*

Provincia de Salta

///...

J 73 - - 53 -

RESOLUCIÓN N°

SECRETARÍA DE PLANEAMIENTO EDUCATIVO Y DESARROLLO PROFESIONAL DOCENTE

EXPEDIENTE N° 0120046-67113/2025-0

- Lupton, E. (2019) El diseño como storytelling. Editorial GG.
- Martínez, J. y Fernández Díez; F. (1999) Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual. Barcelona, Ediciones Paidós.
- Martínez, J.; Fernández Díez; F. (1999) Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual. Barcelona, Ediciones Paidós.
- Padilla, K. (2021) La evolución de la narrativa audiovisual. Editorial UPC
- Ràfols, R. y Colomer, A. (2010) Diseño audiovisual. Editorial GG
- Scolari, C. (2012) Narrativas transmedia. Editorial Deusto. Barcelona.
- The Natron documentation authors (2021). Natron Documentation. Release 3.0.0. <https://buildmedia.readthedocs.org/media/pdf/natron/master/natron.pdf>

Código: 3.29

Espacio curricular: Gestión del diseño

Síntesis explicativa

El espacio curricular está orientado a proporcionar a los estudiantes las herramientas y conocimientos necesarios para gestionar proyectos de diseño de manera eficiente y estratégica, tanto a nivel organizacional como económico. A lo largo del curso, los estudiantes aprenderán a manejar los aspectos administrativos, estratégicos y financieros vinculados al diseño, preparando así a los futuros profesionales para afrontar el entorno empresarial y las demandas del mercado. La intención es brindar una visión integral de la gestión en el diseño, combinando conocimientos sobre la normativa vigente, la administración de proyectos, finanzas, y estrategias empresariales con un enfoque práctico que prepara a los futuros diseñadores para liderar y gestionar de manera efectiva sus propios proyectos y empresas en el campo del diseño.

El espacio curricular brinda conocimientos que se trabajan de forma articulada con la Práctica Profesionalizante III brindando un marco teórico y práctico para ser desarrollado en la elaboración del Diseño de Interfaces y Experiencias de Usuario.

Contenidos mínimos

Gestión. Conceptos y funciones. Gestión del diseño. Identidad, imagen y comunicación institucional. Uso, gestión y protección de la Tecnología. Aspectos legales del entorno Digital. Privacidad y protección de datos. Propiedad intelectual y derechos de autor.

Forma de protección legal. Licencias de uso. Registro y gestión de publicaciones.

La Normatividad: ISBN (Número Internacional Normalizado de Libros) e ISSN (Número Internacional Normalizado de Publicaciones Seriadas). Cultura corporativa:

*Ministerio de Educación
Cultura, Ciencia y Tecnología*

Provincia de Salta

III...

073 - - 54 -

RESOLUCIÓN N°

SECRETARÍA DE PLANEAMIENTO EDUCATIVO Y DESARROLLO PROFESIONAL DOCENTE

EXPEDIENTE N° 0120046-67113/2025-0

herramientas, conceptos y estrategias. Análisis FODA. Brief. Organización de empresa. Comunicación interna y externa. Procesos de análisis ambiental y de entorno. El valor económico del diseño. Componentes de precio del diseño. Costos fijos y variables. Costo hora: gestión, creativas, operativas, de seguimiento, de estructura. El presupuesto. Confección y presentación. Costos fijos y variables. Formas de presupuestar honorarios profesionales. Emprender en el diseño. Sustentabilidad económica en el diseño.

Bibliografía

- Best, K. (2009) Management del diseño: Estrategia, proceso y práctica de la gestión del diseño. Barcelona: Parramón.
- Borja de Mozota, B. (2003) Gestión del diseño: el uso de diseño para construir valor de marca y la innovación empresarial. Madrid: Allworth Press.
- Veneranda, G. (2014) La gestión del diseño. Buenos Aires: Universidad Abierta Interamericana.

Marco Normativo

- Registro de una publicación periodística.
<https://www.argentina.gob.ar/servicio/Registrar-una-publicacion-periodica>.
- Uso de publicaciones periódicas.
<https://www.argentina.gob.ar/servicio/consultar-titulos-en-uso-de-publicaciones-periodicas>

Código: 3.30

Espacio curricular: Prácticas Profesionalizantes III: Diseño de interfaces y experiencias de usuario

Síntesis explicativa

Las Prácticas Profesionalizantes III constituyen la continuidad de las dos anteriores; además, se presenta como una instancia decisiva en la construcción del rol del Técnico Superior en Diseño Gráfico puesto que en ella se integran y aplican los saberes y habilidades construidos durante la trayectoria.

La Práctica Profesionalizante III: Diseño de Interfaces y Experiencias de Usuario tiene por objetivo el diseño y la optimización de interfaces digitales, enfocadas en la creación de experiencias efectivas y accesibles. Se busca que los estudiantes pongan en uso los conocimientos adquiridos en las áreas del diseño gráfico, interacción



*Ministerio de Educación
Cultura, Ciencia y Tecnología*

Provincia de Salta

III...

073 - - 55 -

RESOLUCIÓN N°

SECRETARÍA DE PLANEAMIENTO EDUCATIVO Y DESARROLLO PROFESIONAL DOCENTE

EXPEDIENTE N° 0120046-67113/2025-0

y usabilidad entendiendo que estos son claves para aquellos desafíos de diseño vinculados a plataformas digitales, aplicaciones móviles, sitios web y otros productos interactivos. Así, desarrollan habilidades para crear productos funcionales y estéticamente atractivos, sin descuidar la interactividad y la navegación.

Las prácticas deben incluir la creación de prototipos, wireframes, maquetas de alta fidelidad y el diseño de interfaces que se ajusten a los requisitos técnicos de diversas plataformas. Además, se requiere el estudio de usuarios a través de herramientas de investigación como encuestas, entrevistas, y pruebas de usabilidad, para comprender sus comportamientos, necesidades y expectativas, lo que ayuda a optimizar el diseño.

Como parte fundamental para el diseño de interfaces, se debe tener en cuenta el marco normativo, es decir los aspectos legales del entorno digital. Entre estos, se encuentran el derecho del autor y la propiedad intelectual. Por este motivo, se trabaja de forma articulada con el espacio curricular “Gestión de Diseño”.

De este modo, la Práctica Profesionalizante III brinda a los estudiantes una experiencia integral en el diseño de interfaces y la experiencia de usuario, que les permite integrar los saberes y capacidades construidos en otros espacios en situaciones reales. En consecuencia, podrán integrarse al campo digital del diseño gráfico y abordar los desafíos implicados en el diseño de productos interactivos.

La unidad curricular debe consistir en un 60% de prácticas formativas

Contenidos mínimos

Diseño de interfaces y experiencias de usuario. Características y definición. Principios básicos del diseño de interfaz de usuario: Coherencia, simplicidad, jerarquía visual, comentario y accesibilidad. Proceso de diseño de la interfaz de usuario. Aspecto Legal.

Bibliografía

- AA.VV. (2007) El medio es el diseño audiovisual. Editorial Universidad de Caldas.




Prof. Analía Guardia Gallardo
Secretaría de Planeamiento Educativo
y Desarrollo Profesional Docente
Ministerio de Educación, Cultura, Ciencia y Tecnología
Provincia de Salta