



PROPUESTA FORMATIVA

CFP N° 19

CICLO LECTIVO: 2024

Docente (Apellido y Nombre): Gallo Natalia

Sector productivo: Industria gráfica y multimedial

Subsector: Industria gráfica

Trayecto formativo: Operador de herramientas de Diseño Gráfico

Certificación: Nivel III

Marco Referencial:

033/2022. Anexo X

Población Destinataria:

- El aspirante deberá tener 18 años de edad.
- Completo el nivel de Educación Secundaria, acreditable a través de certificaciones oficiales del Sistema Educativo Nacional (Ley N° 26.206).
- Conocimientos Básicos de PC acreditable a través de certificaciones o rindiendo examen previo.

Perfil Profesional del Egresado:

Está capacitado, de acuerdo a las actividades que se desarrollan en el Perfil Profesional para utilizar herramientas de diseño para la resolución estratégica de necesidades de comunicación visual.

Está en condiciones de: preparar originales para imprentas, además de, diagramar y diseñar ideas propias o de terceros; dibujando y volcándolas en un graficadoro editor digital atendiendo las demandas solicitadas.

Está en condiciones de determinar en que situaciones debe recurrir a los servicios de especialistas de nivel superior. Posee responsabilidad sobre su propio aprendizaje y trabajo.

- Funciones que ejerce el profesional:
- Resolución de necesidades de comunicación visual.
- Preparar y enviar originales para su materialización a imprentas.
- Crear, diseñar y plasmar utilizando un graficador.
- Manipular imágenes utilizando herramientas de edición de imágenes.
- Crear documentos editoriales digitales.

Fundamentación:

El concepto de Artes Gráficas designa a un conjunto de oficios, de técnicas, trabajos y de profesiones que intervienen en la gráfica o en la editorial, por caso, las mencionadas artes gráficas incluyen áreas como el diseño gráfico, la prensa, los diferentes sistemas de impresión, la encuadernación y los acabados.



Es indiscutible que este concepto ha cobrado entidad e importancia después de un importante acontecimiento sucedido en este ámbito como fue la invención de la imprenta por parte de Gutenberg. El mejor trabajo que Gutenberg obtuvo con su flamante creación fue una impresión de la Biblia. En tanto, a partir de este momento comenzó a considerarse como un todo a todos los oficios y trabajos asociados a la impresión y al arte gráfico como ser la acomodación de los tipos móviles, la encuadernación, la impresión, los acabados y cualquier otro tipo de proceso que se le aplique al material que ha sido impreso.

Las nuevas tecnologías y el fantástico desarrollo tecnológico han colocado en la delantera a la impresión digital. Mayormente, el arte gráfico se utiliza a la hora de la promoción publicitaria de productos y servicios, siendo elementos como etiquetas, botellas, carteles, cajas, envases, rótulos, entre otros, los medios más recurrentes en los que se plasman las artes gráficas.

Los nuevos perfiles laborales requieren de capacidades relacionadas con el manejo de la computadora y la operación básica tanto de los programas de uso genérico como también el de otros que hacen a la tarea cotidiana para desempeñarse ya sea como ayudante en una imprenta o diseñador junior. De esta manera surge la figura del Operador de PC aplicado al Diseño Gráfico quien no prestará asistencia a usuarios sino que será un usuario final de equipos personales usualmente inserto en imprentas o estudios de diseño usuarias de informática que operan dentro de la totalidad de los sectores económicos, sociales y productivos

Carga Horaria Total:	370 hs	Hs. Semanales	9 hs./ 3 veces por semana	Duración	Anual
-----------------------------	--------	----------------------	---------------------------	-----------------	-------

Prácticas Profesionalizantes:

- Deberá procurarse que las actividades formativas en el Laboratorio de Informática se integren con:
- Práctica en máquina guiada por un docente.
- Clases expositivas con ayudas gráficas.
- Resolución de ejercicios de complejidad creciente preferiblemente contextualizados a los conocimientos y afinidades del grupo humano objeto de la formación.
- Lectura de material didáctico de apoyo.
- Visitas guiadas
- Salidas de campos: Se prevé visitas a imprentas locales para que de esta manera el alumno pueda estar en un entorno real de trabajo, percibiendo de esta manera el contexto donde convive un operador relacionado con las artes gráficas, incentivando la práctica reflexiva.



CFP N°	19	PLANIFICACIÓN DE:	Operador de Informática Para Diseño Gráfico		
MÓDULO:	1- Conceptos fundamentales del Diseño Gráfico				
INTRODUCCIÓN	Lenguaje de las artes gráficas				
CAPACIDADES	Conoce las características generales sobre artes gráficas.				
DESEMPEÑOS	<ul style="list-style-type: none"> • Conoce e incorpora nociones de composición a los diseños. • Reconoce la diferencia entre vector y mapa de bits. 				
CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	ENTORNO FORMATIVO	CARGA HORARIA	EVALUACIÓN	
Comunicación y lenguaje. Diseño Gráfico y área proyectual. La comunicación visual. El mensaje gráfico. Categorías. La función y responsabilidad del diseñador gráfico. Áreas de la práctica profesional. El Signo Gráfico. Abstracción y síntesis. Forma - Función. Signo, Símbolo. Icono. La Pieza Gráfica - Estructura. La Gestalt. La Sintaxis Visual. Equilibrio y Tensión. Niveles de Lectura. Denotación - Connotación. El Lenguaje Gráfico Comunicacional. Lenguajes y Técnicas Visuales. Punto, Línea y Plano.	Clases expositivas. Explicación a través de proyector: Introducción al diseño, Conceptos básicos del diseño gráfico. Conceptos de Composición, equilibrio y desequilibrio visual. Observación y experimentación y práctica. Percepción, armonía y legibilidad. Proyector color –imágenes vectoriales y mapa de Bits. Observación aplicación en PC. Trabajo de búsqueda, investigación de información en PC. Seguimiento individual	Proyector y pantalla; TV Documentos en la nube Archivos audiovisuales Pizarra	20 horas	Los instrumentos de evaluación serán: Apropiación del vocabulario. Aplicación del contenido teórico en los diseños confeccionados. Planilla de seguimiento con el proceso de aprendizaje.	
REQUISITOS DE APROBACIÓN	90% de los trabajos entregados y aprobados. Participación en clases.				



CFP N°	19	PLANIFICACIÓN DE:	Operador de Informática Para Diseño Gráfico		
MÓDULO:	2- Graficadores				
INTRODUCCIÓN	Composición gráfica con Corel Draw				
CAPACIDADES	Imagina, bosqueja, crea, diseña y plasma dibujos utilizando un graficador				
DESEMPEÑOS	<ul style="list-style-type: none"> Diseña piezas en general, aplicando los conceptos básicos del diseño Reconoce las herramientas de Corel Draw Aplica calidad y creatividad en los diseños. Conoce e incorpora a los diseños nociones de composición. Prepara efectivamente archivos para el proceso de impresión. 				
CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	ENTORNO FORMATIVO	CARGA HORARIA	EVALUACIÓN	
<p>Conceptos básicos. Entorno digital. Sistemas operativos. Software para diseño de vectores.</p> <p>Presentación y descripción del programa. Caja de herramientas: selección – elipse –forma – rellenos - Configurar página. Agrupar y desagrupar. Orden. Rotar-escalar y rotar. Textos: tipos y diferencias. Nodos. Efectos. Uso del color - Powerclip - Importar y exportar imágenes. Impresión.</p>	<p>Clases expositivas. Explicación a través proyector sobre las herramientas y su uso.</p> <p>Simulación situaciones reales: manipulación de objetos.</p> <p>Resolución de situaciones problemáticas de la vida cotidiana con y sin pautas preestablecidas: reproducir modelos, idear, bosquejar y plasmar ideas en el graficador.</p> <p>Observación y análisis de alternativas para abordar un trabajo.</p> <p>Elaboración de modelos propios de situaciones reales.</p> <p>Ejercitación relacionando contenidos simples de manera tal que elabore diseños complejos.</p> <p>Uso y manejo de tutoriales en el grupo de trabajo cerrado.</p>	<p>Proyector y pantalla; TV</p> <p>Documentos en la nube</p> <p>Archivos audiovisuales</p> <p>Pizarra</p>	<p>120 horas</p>	<p>Los instrumentos de evaluación serán:</p> <p>Resolución de trabajos prácticos individuales y/o grupales con y sin pautas establecidas</p> <p>Apropiación del vocabulario.</p> <p>Utilización material bibliográfica.</p> <p>Investigaciones.</p> <p>Participación en clase y comportamiento.</p> <p>Asistencia 80%</p> <p>Entrega de carpeta de trabajo.</p> <p>Aplicación de los contenidos.</p> <p>Calidad, creatividad en los trabajos presentados.</p> <p>Planilla de seguimiento con el proceso de aprendizaje.</p>	
REQUISITOS DE APROBACIÓN	90% de los trabajos entregados y aprobados. Participación en clases.				



CFP N°	19	PLANIFICACIÓN DE:	Operador de Informática Para Diseño Gráfico		
MÓDULO:	3- Tratamiento de la imagen				
INTRODUCCIÓN	Programa Adobe Photoshop				
CAPACIDADES	Manipula imágenes utilizando herramientas de edición de imágenes.				
DESEMPEÑOS	<ul style="list-style-type: none"> Manipular imágenes utilizando herramientas de edición de imágenes Integrar y asociar herramientas de Photoshop 				
CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	ENTORNO FORMATIVO	CARGA HORARIA	EVALUACIÓN	
<p>Conceptos básicos. Entorno digital. Sistemas operativos. Software para diseño de imágenes. Photoshop. Entorno de trabajo. Caja de herramientas. Ajustes y modos. Capas. Filtros. Convertir archivos a JPG. Forma y lenguaje. El color, teoría general: naturaleza y modelización; efecto de filtros, mezcla aditiva y sustractiva, modelos de color. Intervalos, escalas y proporciones. Campo visual, cuadro: orden, equilibrio y escala. Introducción a la idea de composición del plano. Simetría. Tensión</p>	<p>Clases expositivas. Explicación a través proyector sobre las herramientas y su uso. Simulación situaciones reales: manipulación de objetos. Resolución de situaciones problemáticas de la vida cotidiana con y sin pautas preestablecidas: reproducir modelos, idear, bosquejar y plasmar ideas en el graficador. Observación y análisis de alternativas para abordar un trabajo. Elaboración de modelos propios de situaciones reales. Ejercitación relacionando contenidos simples de manera tal que elabore diseños complejos. Uso y manejo de tutoriales en el grupo de trabajo cerrado.</p>	<p>Proyector y pantalla; TV Documentos en la nube Archivos audiovisuales Pizarra</p>	<p>130 horas</p>	<p>Los instrumentos de evaluación serán: Resolución de trabajos prácticos individuales y/o grupales con y sin pautas establecidas Apropiación del vocabulario. Utilización material bibliográfico. Investigaciones. Participación en clase y comportamiento. Asistencia 80% Entrega de carpeta de trabajo. Aplicación de los contenidos. Calidad, creatividad en los trabajos presentados. Planilla de seguimiento con el proceso de aprendizaje.</p>	
REQUISITOS DE APROBACIÓN	90% de los trabajos entregados y aprobados. Participación en clases.				



CFP N°	19	PLANIFICACIÓN DE:	Operador de Informática Para Diseño Gráfico		
MÓDULO:	4- Paginación electrónica				
INTRODUCCIÓN	Autoedición con Adobe InDesing				
CAPACIDADES	Conoce y maneja las herramientas inherentes a la aplicación.				
DESEMPEÑOS	<ul style="list-style-type: none"> • Organiza y concreta una revista utilizando las herramientas de una aplicación de paginación electrónica. • Logra calidad en sus propuestas. Dedicación. Apertura hacia nuevas experiencias. • Resuelve problemas que requieran del uso de ésta aplicación. • Conoce e incorpora a los diseños nociones de composición. 				
CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	ENTORNO FORMATIVO	CARGA HORARIA	EVALUACIÓN	
<p>Género Discursivo. Enunciado. Estructura, temática y estilo. Tipologías. Editorial: Doble página. Tipografía. Familias, variables. Los componentes editoriales. Formatos. Caja y grilla tipográfica. Ajustes tipográficos. Retórica: Signo. Significante / significado. Denotación / connotación. Polisemia de la imagen. El mensaje visual y el mensaje lingüístico. Texto como anclaje. Operaciones y figuras retóricas. Argumentación. Estrategia. Elementos de diseño</p>	<p>Clases expositivas. Explicación a través proyector sobre las herramientas y su uso. Simulación situaciones reales: manipulación de objetos. Resolución de situaciones problemáticas de la vida cotidiana con y sin pautas preestablecidas: reproducir modelos, idear, bosquejar y plasmar ideas en el graficador. Observación y análisis de alternativas para abordar un trabajo. Elaboración de modelos propios de situaciones reales. Ejercitación relacionando contenidos simples de manera tal que elabore diseños complejos. Uso y manejo de tutoriales en el grupo de trabajo cerrado.</p>	<p>Proyector y pantalla; TV Documentos en la nube Archivos audiovisuales Pizarra</p>	<p>60 horas</p>	<p>Los instrumentos de evaluación serán: Resolución de trabajos prácticos individuales y/o grupales con y sin pautas establecidas Apropiación del vocabulario. Utilización material bibliográfico. Investigaciones. Participación en clase y comportamiento. Asistencia 80% Entrega de carpeta de trabajo. Aplicación de los contenidos. Calidad, creatividad en los trabajos presentados. Planilla de seguimiento con el proceso de aprendizaje.</p>	



CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	ENTORNO FORMATIVO	CARGA HORARIA	EVALUACIÓN
<p>editorial. El uso del soporte. Capacidades de la tecnología. La retícula, su construcción. La organización del espacio. Los diferentes niveles de lectura. Variables y constantes en la composición. El libro. Estrategias compositivas y propuestas inéditas. Relación cubierta e interior. Diseño de tapas. La revista. Tendencias actuales. Tecnología, sistemas de impresión, papeles. La competencia visual. La estética.</p>				

CFP N°	19	PLANIFICACIÓN DE:	Operador de Informática Para Diseño Gráfico
MÓDULO:	Formación para el Trabajo		
INTRODUCCIÓN	Se trabajarán técnicas y tácticas para poder insertarse o permanecer en el mundo laboral actual.		
CAPACIDADES	<ul style="list-style-type: none"> • Poseer una buena comunicación, basada en el respeto. Analizar e Integrar herramientas para su inserción laboral. • Integrar estrategias y técnicas de trabajo para luego transferirlos a diferentes situaciones de la vida laboral. • Analizar y desarrollar capacidades para mejorar el perfil laboral Reconocer la situación socio laboral, y económica de su entorno. • Analizar los cambios del entorno, sus oportunidades y amenazas, sus las fortalezas y debilidades. • Reconocer los elementos de una planificación de proyecto ocupacional dependiente Conocer los derechos y obligaciones laborales. 		

DESEMPEÑOS	<ul style="list-style-type: none"> Realizar una búsqueda de empleo utilizando las herramientas apropiadas. Analizar de la demanda y la oferta laboral existente. Realizar un auto diagnostico a partir de la experiencia acumulada. Elaborar, Revisar y evaluar su Proyecto ocupacional Utilizar los elementos de la comunicación existentes en el mercado laboral. Asumir y respetar los derechos y responsabilidades laborales. 			
CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	ENTORNO FORMATIVO	CARGA HORARIA	EVALUACIÓN
<p>Empleabilidad: concepto, mejora en su empleabilidad, capacidades FODA Personal y análisis del contexto laboral</p> <p>Canales de Búsqueda de empleo: Tradicionales y nuevas modalidades de reclutamiento.</p> <p>Relevamiento de fuentes de empleo, formación y actividades productivas a partir de metas definidas.</p> <p>Elaboración de Curriculum Vitae Tradicional: Concepto, elementos, confección, diferentes modelos.</p> <p>Curriculum Vitae electrónico. Sitios web de búsqueda de empleo.</p> <p>Entrevista laboral y técnicas de selección: Rol Playing</p> <p>Relaciones interpersonales, Trabajo en equipo, pro-actividad Trabajo Decente: LCT 20.744 y Convenios Colectivos.</p>	<p>Distribuir en las clases los contenidos obligatorios del marco de referencia.</p> <p>incorporar conocimientos para el trabajo independiente, la autogestion y organización de los procesos.</p> <p>Manejo del estres y trabajo en equipo.</p> <p>Realizar actividades áulicas: orientadas a la implementación personal,todos los concimientos de acuerdo a la los rasgos de la personalidad de cada estudiante.</p> <p>Test/ Autodiagnostico para determinar posibles:</p> <p>Posicionamiento de su emprendimiento, generacion de valor y marca diferencial.</p> <p>Segmentación de mercado y potenciales clientes.</p> <p>Utilizar hojas de cálculos y paginas on line para:</p> <p>Analisis de costos, proveedores, presupuestos y margen de utilidades del emprendimiento y cálculo de su salario.</p> <p>Forma de autofinanciamiento.</p> <p>Lineas de crédito posibles para emprendedores.</p>	<p>Proyector y pantalla; TV</p> <p>Archivos audiovisuales</p> <p>Pizarra</p> <p>Classroom, Apps.</p> <p>Internet</p>	<p>24 horas</p>	<p>80 % de asistencia a las clases presenciales en el CFP N°19.</p> <p>8 clases de 3hs, dividida en 1 hora y media de teoria.</p> <p>1 hora y media de práctica.</p> <p>Realizar las actividades, tareas y trabajos practicos.</p>

CFP N°	19	PLANIFICACIÓN DE:	Operador de Informática Para Diseño Gráfico		
MÓDULO:	Seguridad e Higiene				
INTRODUCCIÓN	En este módulo se implementan las medidas de seguridad, con la aplicación de programas, de medidas y procedimientos de trabajo seguro.				
CAPACIDADES	<ul style="list-style-type: none"> • Conocer el marco regulatorio legal de la actividad respecto a seguridad e higiene. • Reconocer sus derechos como futuros trabajadores. • Conocer los principales riesgos laborales a los que están expuestos en las distintas tareas y las debidas medidas preventivas que deben adoptar para hacer frente a estos riesgos 				
DESEMPEÑOS	<ul style="list-style-type: none"> • Incorpora hábitos de trabajo seguro • Prepara el lugar/materiales de trabajo • Orden y limpieza durante y después de realizar la tarea. • Aplica normas y principios ergonómicos • Aplica normas y principios de seguridad al realizar las tareas 				
CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	ENTORNO FORMATIVO	CARGA HORARIA	EVALUACIÓN	
<p>Introducción a la seguridad. Marco legal: ley de seguridad e higiene laboral N° 19.587/79, Ley de riesgo del trabajo 24.557/96. Organización integral del trabajo con criterio de seguridad. Riesgo eléctrico en baja tensión. Orden y limpieza. Ergonomía. Primeros auxilios. Incendio. Oficina saludable. Violencia laboral.</p>	<p>Explicación de -los fundamentos de la aplicación de principios de seguridad e higiene en el entorno laboral y la normativa nacional.</p> <ul style="list-style-type: none"> - derechos y obligaciones de los trabajadores. - función de ART <p>-cuidado integral de la salud como principal herramienta laboral. Explicación con la ayuda de proyecciones de diapositivas y video de los principales riesgos del sector, sus medidas preventivas y de seguridad en cada caso.</p> <p>En cada una de las temáticas abordadas se realizara un intercambio de experiencias con el grupo a fin de reflexionar sobre los aspectos de seguridad.</p> <p>Estudio de caso de los principales accidentes laborales y enfermedades profesionales del sector, dando espacio al análisis y resolución de problemas para la toma de decisiones que apunten al cuidado integral de la salud del trabajador.</p>	<p>Proyector y pantalla; TV</p> <p>Documentos en la nube</p> <p>Archivos audiovisuales</p> <p>Pizarra</p>	16 horas	<p>Se observará diariamente mediante debates áulicos la adquisición de los diversos contenidos trabajados.</p> <p>Se corregirá en forma grupal los trabajos prácticos, se evaluara la participación en los espacios de debate</p> <p>Requisito de aprobacion:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cumplir con el régimen de asistencia (80%) por Módulo • Aprobar los trabajos prácticos 	