



Consejo Federal de Educación

Resolución CFE N° 255/15

Buenos Aires, 27 de mayo de 2015

VISTO la Ley de Educación Nacional (LEN) N° 26.206 y,

CONSIDERANDO:

Que de conformidad con dicha normativa, el CONSEJO FEDERAL DE EDUCACIÓN aprobó mediante Resolución CFE N° 142/11, los marcos de referencia para la Educación Secundaria Orientada en Arte, entre otros, abordándose en dicho acto los lenguajes/disciplinas Artes Visuales, Música, Danza y Teatro.

Que asimismo, mediante Resolución CFE N° 179/12 se aprobaron, con una mirada integral sobre el Nivel y la Modalidad, los "Marcos de referencia para la Educación Secundaria de Arte - Lineamientos generales para la construcción de los diseños jurisdiccionales de la Secundaria de Arte", que define los criterios generales para las presentaciones de marcos de referencia de los lenguajes/disciplinas artística, y específicamente los marcos de referencia para los lenguajes/disciplinas: Artes Visuales, Danza, Música y Teatro.

Que la previsión de la Resolución CFE N° 179/12, en concordancia con el artículo 41 de la Ley N° 26.206 reconocen otros lenguajes/disciplinas artísticas a ser abordadas por la educación artística.

Que en virtud de ello mediante Resolución CFE N° 192/12 se aprueba el documento de los marcos de referencia para el lenguaje/disciplina Artes Audiovisuales, integrándose en su parte pertinente, a las Resoluciones CFE N° 142/11 y N° 179/12.

Que en tal sentido los lenguajes/disciplinas Multimedia y Diseño, conllevan una profunda significación en nuestra contemporaneidad y respecto de la Modalidad Artística del Nivel Secundario.

Que habiéndose arribado oportunamente a acuerdos sobre los marcos de referencia de los lenguajes/disciplinas Multimedia y Diseño, resulta necesaria la consideración integral de las Secundarias de Arte, favoreciendo la coherencia y fortalecimiento del campo de la Educación Artística, en concordancia con los criterios aplicados en las Resoluciones CFE N° 142/11 y N° 179/12.

Que estos acuerdos incluyeron los aportes derivados de la consulta realizada a las instituciones pertenecientes al ámbito Universitario con formación específica relacionada a los campos disciplinares de Multimedia y Diseño.



Consejo Federal de Educación

Que, en este orden de ideas, la comprensión global de sus particularidades, permitirá facilitar las trayectorias y la movilidad de los alumnos en todo el territorio nacional, garantizando acuerdos en torno a la acreditación total o parcial de saberes a nivel nacional.

Que en consecuencia, se hace necesario aprobar en este ámbito las definiciones y orientaciones establecidas como marcos de referencia para la Secundaria de Arte de los lenguajes/disciplinas Multimedia y Diseño, integrándolos a los ya aprobados para la modalidad tanto para la orientación como para la especialidad, a los efectos de hacer efectivo el desarrollo de la modalidad Educación Artística en todo el Sistema Educativo Nacional.

Que la presente medida se adopta con el voto afirmativo de todos los miembros de esta Asamblea Federal, a excepción de las provincias de Córdoba, Formosa, Misiones y San Juan por ausencia de sus representantes.

Por ello,

LA 64ª ASAMBLEA DEL CONSEJO FEDERAL DE EDUCACIÓN

RESUELVE:

ARTÍCULO 1º.- Aprobar el documento de los marcos de referencia para los lenguajes/disciplinas: Multimedia y Diseño, que como anexos I y II, respectivamente, forman parte de la presente Resolución, y se integran, en su parte pertinente, a las Resoluciones CFE N° 142/11 y N° 179/12.

ARTÍCULO 2º.- El MINISTERIO DE EDUCACIÓN DE LA NACIÓN dispondrá el acompañamiento y asistencia técnica a las jurisdicciones que así lo requieran, en el proceso de implementación de la presente medida.

ARTÍCULO 3º.- Dejar sin efecto toda regulación que contradiga la presente o impida su implementación.

ARTÍCULO 4º.- Regístrese, comuníquese a los integrantes del CONSEJO FEDERAL DE EDUCACIÓN y cumplido, archívese.

Prof. Alberto Sileoni, Ministro de Educación de la Nación.

Prof. Tomás Ibarra, Secretario General del Consejo Federal de Educación.



Consejo Federal de Educación

"2015 - Año del Bicentenario del Congreso de los Pueblos Libres"

Resolución CFE N° 255 – Anexo I

Modalidad Artística

Marcos de Referencia para la Secundaria de Arte

MULTIMEDIA

Títulos

- **Bachiller en Arte – Multimedia**
- **Bachiller en Arte con Especialidad en**
- **Técnico en Composición orientada a Web**
- **Técnico en Montaje de Instalaciones Multimedia**



Consejo Federal de Educación

ÍNDICE

1. Criterios de organización de los saberes artísticos para la elaboración de los diseños curriculares jurisdiccionales en el campo de la formación específica – Multimedia	3
2. Matriz común a todas las secundarias en arte en relación con Multimedia	4
3. Particularidades de cada opción de Secundaria de Arte – Multimedia	5
3.1 - Secundaria Orientada en Arte – Multimedia	5
Saberes del Multimedia de inclusión obligatoria en áreas, asignaturas y/o disciplinas de la Formación Específica	6
3.2 - Secundaria de Arte con Especialidad y Artístico Técnica – Multimedia	7
3.2.1 - Núcleo de saberes para la Secundaria con Especialidad y Artístico - Técnica en Multimedia	7
3.2.2 - Posibles formatos y ámbitos para las prácticas profesionalizantes	11
3.2.3 - Perfiles de la Secundaria de Arte con Especialidad en Multimedia	12
A) Bachiller en Multimedia con Especialidad en Interactividad Multimedia	12
Saberes a tener en cuenta en áreas o disciplinas de inclusión obligatoria	13
3.2.4 - Perfiles de la Secundaria Artístico - Técnica - Diseño	13
B) 1) Técnico en Composición Web	13
Saberes a tener en cuenta en áreas o disciplinas de inclusión obligatoria	14
B) 2) Técnico en Montaje de Instalaciones Multimedia	14
Saberes a tener en cuenta en áreas o disciplinas de inclusión obligatoria	14



1 – CRITERIOS DE ORGANIZACIÓN DE LOS SABERES ARTÍSTICOS PARA LA ELABORACIÓN DE LOS DISEÑOS CURRICULARES JURISDICCIONALES EN EL CAMPO DE LA FORMACIÓN ESPECÍFICA – DISEÑO.

1. De acuerdo a la resolución 120/10 del CFE, los saberes del campo de la formación específica se organizan en base a ciertos aspectos o modos de acceso al conocimiento artístico¹, entendiendo a éstos como aspectos específicos dentro de un lenguaje/ disciplina artística:

- En relación con el lenguaje específico: comprende los saberes vinculados a los procedimientos que hacen al análisis, la realización, la interpretación y la comprensión de las producciones, sus componentes y modos de organización en contextos estéticos diversos. Estos saberes representan, en mayor grado, la Matriz Común a todas las opciones de Secundaria de Arte.
- En relación con la producción: implica la praxis artística propiamente dicha, desde procedimientos específicos (técnicos y compositivos), promoviendo la diversificación de alternativas de producción. El carácter identitario de la propuesta propiciará una relectura y ajuste de los conocimientos propios a la Matriz Común, representando, en mayor grado, las Particularidades de cada Opción.
- En relación con la contextualización socio - histórica: junto a la producción, es el otro conjunto que define las opciones de Secundaria de Arte, ya que implica no sólo el desarrollo de saberes vinculados a la situacionalidad cultural, social e histórica de las manifestaciones artísticas y estéticas y los modos de producción de los diversos lenguajes que componen el área, sino también de herramientas que posibiliten pensar las funciones y objetivos de cada práctica artística en relación con cada orientación o especialidad, contribuyendo a su definición. Estos abordajes deberán articularse fuertemente con el resto de los aprendizajes, propendiendo a la acción interpretativa².

1 Las características y modos de organización varían en cada lenguaje, de tal modo que en los Marcos de Referencia se deberá aludir a las especificidades de cada uno de ellos.

2 Articulando las instancias de conocimiento, comprensión y realización.



Consejo Federal de Educación

2. MATRIZ COMÚN A TODAS LAS SECUNDARIAS EN ARTE EN RELACIÓN CON EL CAMPO DE LA MULTIMEDIA

Todos los estudiantes de Secundaria de Arte relacionada con la Multimedia, desarrollarán saberes vinculados con:

- El lenguaje multimedia como herramienta narrativa, expresiva, metafórica y poética de representación en el tiempo-espacio de manera no lineal, a través de la composición de interfaces que median entre el usuario y diversos tipos de sistemas.
- El registro y la producción de la imagen y el sonido a partir de la práctica y el análisis de tecnologías en uso.
- La edición de imagen, sonido, interactividad y navegabilidad³, el equipamiento tecnológico y su software.
- El análisis crítico de los medios de comunicación en general y de las producciones multimedia en particular.
- La importancia de los proyectos multimedia de incidencia local, como espacios de contribución a la formación y preservación de identidades propias, comunitarias y/o regionales.
- Las características del mercado artístico y de las industrias culturales respecto de la distribución y exhibición de las obras multimedia a nivel local, regional, nacional e internacional.
- Las cuestiones económicas necesarias para implementar la propuesta.
- La promoción de saberes que refieran al marco legal que encuadran a las producciones multimedia y su distribución o exhibición.

3 Navegabilidad. Las obras multimedia, al ser relatos no lineales, presentan la posibilidad de recorrerse de distintas maneras. Estas instancias, que le dan al usuario la elección de qué caminos recorrer a partir de dos o más posibilidades de desvío, permite que cada uno establezca un recorrido particular. A este tipo de acciones se las ha caracterizado con la metáfora de la navegación.



Consejo Federal de Educación

3- PARTICULARIDADES DE LA OPCIÓN DE SECUNDARIA DE ARTE - MULTIMEDIA

3.1 SECUNDARIA ORIENTADA EN ARTE- MULTIMEDIA

TÍTULO QUE OTORGA: BACHILLER EN ARTE – MULTIMEDIA

1. El avance de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs) en los años recientes ha producido la transformación más impresionante en la composición, formato y circulación de contenidos de diversos soportes que, a través de su reordenamiento, ha concebido un nuevo lenguaje.
2. El desarrollo de tecnologías de registro de altísima calidad, la introducción del soporte digital de imagen y sonido, la incorporación de dispositivos de captura en objetos de uso cotidiano como teléfonos celulares, computadoras, tabletas o cámaras fotográficas digitales, el uso de las redes sociales como canales de circulación y exhibición de productos, como así también el uso de las computadoras personales en los procesos de composición, resignificación, interacción y reproductibilidad de contenidos, van moldeando un nuevo metasoporte que combina representación numérica o digital, modularidad, automatización, variabilidad, transcodificación y reproductibilidad ilimitada en tanto que el soporte no presenta desgaste, más allá de que se trate de obras únicas y eventuales.
3. El abaratamiento de la tecnología, su estandarización y consiguiente masificación significaron, en diferente medida y escalas, una vinculación con los procesos mencionados, inédita. Esta experiencia también ha modificado los hábitos de consumo; un consumidor ha pasado a ser un usuario y en muchos casos un colaborador o coautor.
4. La interconectividad modificó los tiempos de distribución y masificó la posibilidad de las transmisiones en tiempo real de esta nueva plataforma a cualquier lugar del planeta.
5. El gran desafío de esta nueva experiencia es no dejarse llevar por procesos de estandarización que homogenicen los aspectos estéticos y culturales que siempre amenazan con solapar las identidades regionales y locales. En este sentido, la enseñanza del lenguaje multimedia y su construcción permanente, cumplen un rol



Consejo Federal de Educación

fundamental para potenciar aquellos recursos expresivos que afianzan y establecen rasgos identitarios, no solo como resguardo y continuidad histórica y cultural, sino también como generador de valor agregado al particularizar un producto que de otro modo sería genérico.

6. Por lo tanto, el lenguaje multimedia está integrado a nuestra vida cotidiana y la circulación y transformación de los mensajes son temas ineludibles en su estudio. El análisis crítico de los mismos debe dar origen a reformulaciones teóricas que incidan en la producción de nuevas obras.

Saberes del Multimedia de inclusión obligatoria en áreas, asignaturas y/o disciplinas de la Formación Específica:

- *Aspectos referidos al análisis y formulación del proyecto*

7. La formación en Multimedia debe contemplar saberes vinculados al propio lenguaje y su aplicación, entendiéndose no como la sumatoria de lenguajes precedentes o subsidiarios, sino como una nueva forma de producir discursos no verbales, sobre plataformas digitales.
8. La realización en el campo de la multimedia es entendida como una actividad colectiva diferenciada por roles. Para ello, la participación de los alumnos en los proyectos debe enfocarse en la práctica de distintos roles que les permitan experimentar diversas responsabilidades.

- *Aspectos referidos a las nuevas tecnologías*

9. El lenguaje multimedia está íntimamente ligado a las posibilidades tecnológicas de la producción, registro, procesamiento y difusión de contenidos en diversos formatos y soportes. El conocimiento de las características del equipamiento disponible debe potenciar la búsqueda de formas de representación de los mismos.

- *Aspectos referidos a la producción y su contextualización sociohistórica*

10. El estudio de los circuitos de producción, distribución y exhibición de obras multimedia debe permitir determinar en qué grado actúan como condicionante de las decisiones estéticas y realizativas del productor.



Consejo Federal de Educación

3.2-SECUNDARIA DE ARTE CON ESPECIALIDAD Y ARTÍSTICO TÉCNICA – MULTIMEDIA

TÍTULOS QUE OTORGA

A) Bachiller en Multimedia con especialidad en Interactividad Multimedia

B) 1) Técnico en Composición orientado a Web

2) Técnico en Montaje de Instalaciones Multimedia

3.2.1- NÚCLEO DE SABERES DE LA SECUNDARIA CON ESPECIALIDAD Y ARTÍSTICO – TÉCNICA PARA TODOS LOS PERFILES EN MULTIMEDIA.

11. La formación en una especialidad en Multimedia, cualquiera sea su perfil, involucra saberes comunes a todas las especialidades propuestas para el lenguaje. La multimedia es una disciplina artística de carácter colectivo, en donde la formación en un perfil específico no implica el desconocimiento de los saberes involucrados en otros perfiles, sino que son necesarios para la complementariedad del montaje final.

12. El trabajo en equipo forma parte del conocimiento imprescindible para la realización y producción multimedia, y a su vez configura los roles específicos de cada etapa del proceso. Apropiarse del lenguaje multimedia implica conocer la realización misma y los instrumentos tecnológicos adecuados para tales fines.

13. A continuación se sugieren algunos aspectos temáticos que deberán formar parte del núcleo de saberes de la Secundaria con Especialidad y Artístico-Técnica para todos los perfiles en Multimedia.

- **En torno al lenguaje multimedia**

14. El reciente e intenso desarrollo del lenguaje multimedia ha experimentado una penetración en el quehacer artístico y cultural, como también en la vida cotidiana, que sobrepasa las expectativas que se tenían de él hace apenas una década. Hoy es casi imposible pensar el mundo sin que empresas, comercios, entidades gubernamentales y hasta personas particulares, entre otros, tengan una presencia en internet.



Consejo Federal de Educación

15. Desde sitios de mera publicación de información hasta experiencias colaborativas de producción artística remota, pasando por las redes sociales y portales para la realización y automatización de trámites burocráticos y comerciales, la interacción con dispositivos mediados por interfaces multimedia, como la web, cajeros automáticos, centros de autoconsulta y autogestión, teléfonos, televisores, monitoreo remoto de dispositivos, entre otros, se ha convertido en parte de nuestra cotidianeidad. Instalaciones interactivas, mappings, o experiencias musicales colaborativas como las de "playing for change", no solo son cada vez más usuales y asequibles para los artistas a partir del uso de la tecnología sino que, solo son posibles a partir del aprovechamiento de las herramientas que este nuevo lenguaje nos permite.
16. Esta práctica permanente y cotidiana nos acerca a una incorporación de saberes de los que todavía se carece de un corpus teórico consolidado y extendido. La observación, contextualización, organización y sistematización de los mismos en los espacios educativos, es fundamental para la formación de los alumnos que integren estas especialidades.
17. Como elemento diferencial, pero no excluyente, la interactividad dentro del lenguaje multimedia, va más allá de conocer meras cuestiones técnicas, significa conocer el lenguaje y las posibilidades realizativas para llevar adelante una relato, integrándola al tiempo e instancias internas de la obra.
18. En este sentido, comprender los mecanismos del tiempo, el espacio y la estructura navegable en la cultura multimedia se vuelve indispensable para el desarrollo del relato y la praxis de la realización.

- En torno a la realización y la producción

19. La realización multimedia es el proceso que se genera a partir de una idea y que termina con la exhibición o publicación de la obra.
20. Por lo tanto, esto implica generar un proyecto que contemple tres momentos en la producción integral, a los que se les suele llamar proyecto, producción y puesta, sean de pequeña, mediana o gran escala.



Consejo Federal de Educación

21. Poder darle impulso a una idea implica, en primera instancia contar con el desarrollo de un guión o mapa estructural que materialice, en forma escrita y gráfica, la idea que se pretende llevar adelante, teniendo en cuenta instancias de comportamiento, escenarios y demás elementos narrativos.
 22. Según sea la naturaleza del proyecto o formato que se quiera implementar, se deberá tener en cuenta la investigación sobre el tema a tratar. Esto implica establecer una metodología para la investigación del mismo.
 23. En esta primera etapa, también es necesario tener en cuenta los costos que implica la producción. Atender las cuestiones económicas necesarias para implementar la propuesta.
 24. Del mismo modo, promover saberes que refieran al marco legal que encuadran a las producciones multimedia y su distribución o exhibición.
- *En torno al análisis crítico de las obras multimedia*
25. Los productos multimedia como obras artísticas y como discursos informativos, están caracterizados por tener más de una interpretación en los receptores o audiencias.
 26. Los receptores o las audiencias están diferenciados por cuestiones culturales, de clase social, de género, de edad, entre otras, por lo cual se generan respuestas e interpretaciones disímiles.
 27. Por esta razón el análisis debe estar siempre contextualizado, atendiendo a las funciones sociales que los distintos productos desempeñan en el marco social, los destinatarios, los ámbitos de circulación, los organismos vinculados al financiamiento y la promoción, entre otros.
 28. En este sentido, también serán motivo de análisis los medios de comunicación y los circuitos de exhibición en un sentido amplio.
 29. Una mirada analítica sobre el lenguaje y las producciones multimedia implica reconocer los elementos que constituyen los diversos productos que circulan por los medios electrónicos como aquellas que constituyen como un evento puntual.



Consejo Federal de Educación

30. El análisis crítico de los productos multimedia permite identificar sus unidades relevantes y generar nuevos conocimientos. El acercamiento al conocimiento crítico de una obra significa colocarse por fuera de ella, identificar y describir sus partes, para interpretarla o incluso modificarla como realizador.

31. Para ello es necesario identificar sus componentes y procedimientos estéticos que hacen a la construcción de sentido, como así también al contexto en donde fue producida.

- *En torno a la tecnología aplicada a la realización multimedia*

32. La realización multimedia está atravesada por el conocimiento y manejo de la tecnología apropiada para la generación, registro y post producción de imágenes y sonidos como también la programación de instancias de comportamiento para su navegabilidad.

33. La continua innovación tecnológica implica un constante perfeccionamiento sobre los dispositivos y usos de los mismos. Esto involucra la capacitación en el hacer sobre la puesta en marcha de dicha tecnología.

34. El conocimiento sobre informática nos posibilitará el acceso a los programas específicos de edición de imagen y sonido y de programación de instancias de comportamiento por computadora.

35. El mercado tiene una gran cantidad y variedad de dispositivos de generación, registro y procesamiento de materiales e implementos para la interacción. Las mismas, varían por sus especificaciones técnicas, soporte, utilidades, formatos y demás prestaciones. Esta variedad implica el conocimiento básico de las diferencias y similitudes para el mejor manejo de las mismas y para la selección en virtud del proyecto multimedia que se quiera emprender.

36. El registro de la imagen fija y en movimiento y la puesta en escena de las obras, está atravesada por las condiciones lumínicas del lugar. Conocer los distintos dispositivos de iluminación es indispensable, así como el manejo responsable sobre la electricidad y las normas de seguridad en el manejo de los mismos.



Consejo Federal de Educación

- En torno al mercado multimedia y las industrias culturales. Su contexto

37. Al abordar la multimedia como la construcción de interfaces entre sistemas de distinta naturaleza y los usuarios que interactúan con ella, podemos verla no ya solamente como una disciplina artística, sino también como una industria.

38. Desde esta perspectiva podremos ver que la multimedia requiere de financiamiento para la generación de sus proyectos, acorde a la escala y características que implique. Por otro lado, generan consumos artísticos en esta materia y puestos de trabajo, directos e indirectos al sector.

39. El reconocimiento del contexto social, económico, político y cultural regional, para promover, producir y difundir obras artísticas y productos comunicacionales multimedia, se convierte entonces en una herramienta indispensable para la realización, cualquiera sea su formato o inscripción estética.

3.2.2– POSIBLES FORMATOS Y ÁMBITOS PARA LAS PRÁCTICAS PROFESIONALIZANTES

40. La formación de los alumnos debe estar íntimamente ligada a los espacios de producción multimedia y de las industrias culturales en general.

41. Dentro de la formación, la práctica en la producción de proyectos multimedia será un requisito indispensable para la familiarización con el lenguaje y la tecnología disponible, desde los diversos roles que aborda cada perfil.

42. En este sentido las prácticas profesionalizantes suponen el contacto con profesionales de la industria, productoras, asistencia a instalaciones, estudios, etc. serán instancias de aprendizaje que permitirán familiarizarse con las situaciones de trabajo real que son habituales en la industria

43. Además, los productos multimedia generados por los alumnos podrán presentarse, patrocinados por la institución, para su exhibición en festivales, concursos, certámenes o cualquiera de los espacios culturales abiertos para tales fines. En estas experiencias los alumnos podrán tomar contacto con uno de los principales medios de circulación y promoción con los que cuenta la realización multimedia.



Consejo Federal de Educación

3.2.3–PERFILES DE LA SECUNDARIA DE ARTE CON ESPECIALIDAD EN MULTIMEDIA

A) BACHILLER EN MULTIMEDIA CON ESPECIALIDAD EN INTERACTIVIDAD MULTIMEDIA

44. En el escenario de la cultura actual, la convergencia artístico-tecnológica supone poder pensar en un rol integral para la realización multimedia. Hablamos de un rol que incluya desde la generación de una idea o concepto, el trabajo de escritura o interpretación de un guion o mapa estructural de navegación, la definición de las distintas puestas en escena, la composición entre imagen, sonido e interactividad, hasta la articulación de forma y contenido con todos los elementos que ello implica.
45. En tal sentido, la formación de un realizador multimedia debe contemplar conocimientos sobre dicha disciplina en un sentido amplio, capaz de contener y conocer las incumbencias de las diferentes áreas o roles que la producción implica, los medios y recursos que las constituyen y definen, y la interacción con los mismos.
46. Se trata en definitiva de que el alumno pueda recorrer y reconocer el camino que transforma una idea, proyecto o inquietud artística, en una obra multimedia concreta.
47. En todos los casos, se debe hacer consciente que la contextualización socio-histórica es un condicionante para la concreción del producto final.

Saberes a tener en cuenta en áreas o disciplinas de inclusión obligatoria

- Conceptos de Multimedia e Interactividad.
- Funciones de la interfaz. Mediación usuario/dispositivo.
- Materiales (Imagen fija; en movimiento; Sonido; Interactividad); normas propias de cada uno y procesos aplicables.
- Posibilidades para la navegabilidad de la obra: linealidad e hipertexto.
- Instancias; claves y transiciones.



Consejo Federal de Educación

- Comportamientos; interacción y automatismo.
- Usabilidad; la metáfora y el signo.
- Soportes; pantallas, proyecciones y dispositivos de interacción.
- instalación en escena; la transitabilidad y el recorrido.

3.2.4–PERFILES DE LA SECUNDARIA DE ARTE ARTÍSTICO-TÉCNICA EN MULTIMEDIA

B) 1) TÉCNICO EN COMPOSICIÓN WEB

48. Dentro del vasto campo de acción de la producción multimedia, la actividad más extendida sin dudas es la composición de publicaciones web de diverso formato, tanto como medio publicitario como centro de automatización de gestión de diversos ámbitos.
49. La formación en este perfil específico supone conocer las características propias del medio y su lenguaje, los estándares y formatos de los materiales y las herramientas disponibles para su manipulación.

Saberes a tener en cuenta en áreas o disciplinas de inclusión obligatoria

- Especificidades y potencialidades de cada tipo de plataforma multimedia web: educativas, artísticas, entretenimiento (juegos), publicitarias, propagandística, comercial, entre otros.
- Tipos de mapas de navegación: lineal, jerárquica, compuesta, múltiple, entre otros.
- La composición web como interpretación a las necesidades de un comitente.
- Particularidades del contexto y destinatarios de dichas intervenciones.



Consejo Federal de Educación

- Reconocimiento de los elementos constitutivos del lenguaje multimedia; análisis y comprensión de su semántica.
- Aspectos legales en el uso de diversos recursos; derechos y licencias de autores, etc.
- Conocimiento de softwares específicos para la composición web.

B) 2) TÉCNICO EN MONTAJE DE INSTALACIONES MULTIMEDIA

50. Las instalaciones multimedia requieren de una fase final de montaje donde intervienen distintos conocimientos que corresponden a materializar de manera eficiente el proyecto.
51. La formación en este perfil deberá prever el conocimiento de diversas técnicas de montaje y materiales para su concreción además de las medidas de seguridad correspondientes.
52. También deberá tener en cuenta aspectos espaciales para la circulación del público, los puntos de vista, etc.

Saberes a tener en cuenta en áreas o disciplinas de inclusión obligatoria

- Logística; presupuesto y coordinación.
- Conexión entre dispositivos. Características y desempeños técnicos.
- Programación y manejo de software.
- Configuración de hardware y software.
- Interfaces y posibilidades de interactividad en las instalaciones multimediales.
- Materiales y soportes físicos utilizados en montajes multimedia.
- Significado del espacio.
- Impacto en el espacio público.
- Principios básicos de electrónica y electricidad.



Consejo Federal de Educación

- Parámetros y tipologías de medios de proyección, configuración sonora, luces, soportes de proyección, reflectividad, cableado, conexiones MIDI, entre otros.
- Registro en vivo de audio, video e imagen fija.
- Aspectos legales sobre bases de datos y recursos de terceros.



Resolución CFE N° 255 – Anexo II

Modalidad Artística

Marcos de Referencia para la Secundaria de Arte

Diseño

Títulos

- **Bachiller en Arte – Diseño**
- **Bachiller en Diseño con Especialidad en Comunicación Visual.**
- **Técnico en diseño digital para ediciones impresas y digitales.**
- **Técnico en procesamiento de imagen digital para diseño.**
- **Técnico en representación y maquetado de objetos de uso.**



Consejo Federal de Educación

ÍNDICE

1. Criterios de organización de los saberes artísticos para la elaboración de los diseños curriculares jurisdiccionales en el campo de la formación específica – Diseño	3
2. Matriz común a todas las secundarias en arte en relación con el Diseño	4
3. Particularidades de cada opción de Secundaria de Arte – Diseño	5
3.1 - Secundaria Orientada en Arte – Diseño	5
Saberes del Diseño de inclusión obligatoria en áreas, asignaturas y/o disciplinas de la Formación Específica	6
3.2 - Secundaria de Arte con Especialidad y Artístico Técnica – Diseño	7
3.2.1 - Núcleo de saberes para la Secundaria con Especialidad y Artístico - Técnica en Diseño	7
3.2.2 - Posibles formatos y ámbitos para las prácticas profesionalizantes	12
3.2.3 - Perfiles de la Secundaria de Arte con Especialidad en Diseño	12
A) Bachiller en Arte con Especialidad en Comunicación Visual	12
Saberes a tener en cuenta en áreas o disciplinas de inclusión obligatoria	13
3.2.4 - Perfiles de la Secundaria Artístico - Técnica - Diseño	13
B) 1) Técnico en Diseño Digital para Ediciones Impresas y Digitales	13
Saberes a tener en cuenta en áreas o disciplinas de inclusión obligatoria	13
B) 2) Técnico en Procesamiento de Imagen Digital para Diseño	14
Saberes a tener en cuenta en áreas o disciplinas de inclusión obligatoria	14
B) 3) Técnico en Representación y Maquetado de Objetos de Uso	15
Saberes a tener en cuenta en áreas o disciplinas de inclusión obligatoria	15



Consejo Federal de Educación

1 – CRITERIOS DE ORGANIZACIÓN DE LOS SABERES ARTÍSTICOS PARA LA ELABORACIÓN DE LOS DISEÑOS CURRICULARES JURISDICCIONALES EN EL CAMPO DE LA FORMACIÓN ESPECÍFICA – DISEÑO.

1. De acuerdo a la resolución 120/10 del CFE, los saberes del campo de la formación específica se organizan en base a ciertos aspectos o modos de acceso al conocimiento artístico¹, entendiendo a éstos como aspectos específicos dentro de un lenguaje/ disciplina artística:

- En relación con el lenguaje específico: comprende los saberes vinculados a los procedimientos que hacen al análisis, la realización, la interpretación y la comprensión de las producciones, sus componentes y modos de organización en contextos estéticos diversos. Estos saberes representan, en mayor grado, la Matriz Común a todas las opciones de Secundaria de Arte.
- En relación con la producción: implica la praxis artística propiamente dicha, desde procedimientos específicos (técnicos y compositivos), promoviendo la diversificación de alternativas de producción. El carácter identitario de la propuesta propiciará una relectura y ajuste de los conocimientos propios a la Matriz Común, representando, en mayor grado, las Particularidades de cada Opción.
- En relación con la contextualización socio - histórica: junto a la producción, es el otro conjunto que define las opciones de Secundaria de Arte, ya que implica no sólo el desarrollo de saberes vinculados a la situacionalidad cultural, social e histórica de las manifestaciones artísticas y estéticas y los modos de producción de los diversos lenguajes que componen el área, sino también de herramientas que posibiliten pensar las funciones y objetivos de cada práctica artística en relación con cada orientación o especialidad, contribuyendo a su definición. Estos abordajes deberán articularse fuertemente con el resto de los aprendizajes, propendiendo a la acción interpretativa².

1 Las características y modos de organización varían en cada lenguaje, de tal modo que en los Marcos de Referencia se deberá aludir a las especificidades de cada uno de ellos.

2 Articulando las instancias de conocimiento, comprensión y realización.



Consejo Federal de Educación

2 – MATRIZ COMÚN A TODAS LAS SECUNDARIAS EN ARTE ENRELACIÓN CON EL DISEÑO.

2. Todos los estudiantes de Secundaria de Arte relacionada con el Diseño, desarrollarán saberes vinculados con:

- El lenguaje visual como herramienta narrativa, expresiva, metafórica y poética de representación en el espacio bidimensional y tridimensional, en distintos soportes y piezas que sean objeto de su aplicación.
- La imagen como vehículo de los mensajes de los objetos: funcionamiento, uso, características ergonómicas, materialidad y producción como conceptos que configuran una identidad.
- El registro y la composición de la pieza a partir de la práctica y el análisis de tecnologías en uso.
- La edición y procesamiento de registros de imagen, simulaciones y modelados digitales de objetos, el equipamiento tecnológico y su software.
- Los conceptos de identidad, sistematicidad, funcionalidad y reproducibilidad en el Diseño.
- El análisis crítico de los medios de comunicación y de la producción de objetos de uso.
- La importancia de los proyectos de diseño de incidencia local, como espacios de contribución a la formación y preservación de identidades propias, comunitarias y/o regionales.
- Las características del mercado artístico y de las industrias culturales respecto de la distribución y exhibición de los productos de diseño a nivel local, regional, nacional e internacional.
- La incidencia de las condicionantes económicas en el proyecto de diseño.
- La promoción de saberes que refieran al marco legal que encuadran a las producciones de diseño y su distribución o exhibición.



Consejo Federal de Educación

3 – PARTICULARIDADES DE CADA OPCIÓN DE SECUNDARIA DE ARTE – DISEÑO.

3.1 SECUNDARIA ORIENTADA EN ARTE – DISEÑO

TÍTULO QUE OTORGA BACHILLER EN ARTE-DISEÑO

1. Desde las pinturas rupestres hasta nuestros días, la humanidad ha tratado de establecer comunicaciones a partir del uso de la imagen como medio y significante. De hecho, en el lenguaje escrito, el uso de diferentes familias tipográficas, denota la intención de reforzar semánticamente, a partir del tratamiento formal de los trazos de cada signo, el significado de la palabra que contiene.
2. Los avances tecnológicos del siglo pasado en materia de impresión y la extensión de la lectoescritura, han permitido una proliferación de materiales de difusión, información y publicidad inédita. Conjuntamente, el desarrollo de un capitalismo expansionista, donde la competencia por los nichos de mercados vuelve a las identidades visuales de las empresas, productos en sí mismos, la irrupción de otros medios de comunicación masivos, la interconectividad digital, que modificó los tiempos de distribución y masificó la posibilidad de las transmisiones en tiempo real entre dos o más lugares del planeta, también crearon una iconósfera que tiende a la universalización y satura de mensajes visuales al público.
3. Este mismo fenómeno se observa en el desarrollo de la producción de objetos de uso y a partir de la revolución industrial, encontró un campo disciplinar específico de desarrollo.
4. Conjuntamente con este proceso de estandarización y masificación técnica se produjo una homogenización de los aspectos estéticos y culturales que amenaza con solapar las identidades regionales y locales. En este sentido, la enseñanza y aplicación del diseño, cumple un rol fundamental para potenciar aquellos recursos expresivos que afianzan y establecen rasgos identitarios, no solo como resguardo y continuidad histórica y cultural, sino también como generador de valor agregado al particularizar un producto que de otro modo sería genérico.



Consejo Federal de Educación

5. Por lo tanto, los productos que éste genera, están integrados a nuestra vida cotidiana y la circulación y transformación de los mensajes son temas ineludibles en su estudio. El análisis crítico de los mismos debe dar origen a reformulaciones teóricas que incidan en la producción de nuevas piezas de diseño que mejoren la comunicación y usabilidad, y generen identidad con el comitente.
6. En este sentido, tampoco en el diseño de objetos, la identidad es un estereotipo formal solamente, sino que es también, toda la información que el objeto porta respecto de su historia, forma de uso, funcionamiento, capacidad de ser abordado por el usuario, materialidad, el proceso productivo, a través de cualidades formales como la configuración general, la textura, colores y otras no visuales como los sonidos que emite o produce. Por lo tanto, el lenguaje está imbricado en esos factores, que son elementos constitutivos de la identidad del objeto y también del usuario destinatario.
7. De este modo, la enseñanza del Diseño no debe ser un recetario de fórmulas establecidas, sino la búsqueda de elementos que nos permitan proyectar, desde nuestra historia y nuestro lugar, una solución al comitente y lo vincule a su audiencia destinataria. Entendiéndose este proceso y el rol del diseñador, como el de un intérprete que establece y realiza el mejor camino posible, entre un problema y su resolución.

Saberes del Diseño de inclusión obligatoria en áreas, asignaturas y/o disciplinas de la Formación Específica

Aspectos referidos al análisis y formulación del proyecto

8. La formación en Diseño debe contemplar saberes vinculados al análisis y metodología proyectual como así mismo al lenguaje visual, en sus características más amplias y su aplicación a piezas de su producción.

Aspectos referidos a las nuevas tecnologías

9. El lenguaje visual y el modelado espacial están íntimamente ligados a las posibilidades tecnológicas de la producción, registro y procesamiento de piezas. El conocimiento de las características del equipamiento disponible debe potenciar la búsqueda de nuevas formas de semantización del discurso visual y prototipeado de objetos.



Consejo Federal de Educación

Aspectos referidos a la producción y su contextualización sociohistórica

10. El estudio de los circuitos de producción, distribución y exhibición de piezas de diseño debe permitir determinar en qué grado actúan como condicionante de las decisiones estéticas y realizativas del productor.

3.2.SECUNDARIA DE ARTE CON ESPECIALIDAD Y ARTÍSTICO TÉCNICA – DISEÑO

TÍTULOS que otorga

- A) BACHILLER EN DISEÑO CON ESPECIALIDAD EN COMUNICACIÓN VISUAL.**
- B) 1) TÉCNICO EN DISEÑO DIGITAL PARA EDICIONES IMPRESAS Y DIGITALES.**
2) TÉCNICO EN PROCESAMIENTO DE IMAGEN DIGITAL PARA DISEÑO.
3) TÉCNICO EN REPRESENTACIÓN Y MAQUETADO DE OBJETOS DE USO

3.2.1 NÚCLEO DE SABERES DE LA SECUNDARIA CON ESPECIALIDAD Y ARTÍSTICO – TÉCNICA PARA TODOS LOS PERFILES EN DISEÑO.

11. La formación en una especialidad en Diseño, cualquiera sea su perfil, involucra saberes comunes a todas las especialidades propuestas para el lenguaje.
12. La producción del Diseño requiere de apropiarse del lenguaje visual y conocer las técnicas mismas de realización y los instrumentos tecnológicos adecuados para tales fines.
13. A continuación se sugieren algunos aspectos temáticos que deberán formar parte del núcleo de saberes de la Secundaria con Especialidad y Artístico-Técnica para todos los perfiles en Diseño.
 - En torno al lenguaje visual
14. El lenguaje visual ha ido incorporándose a la vida de las personas de manera creciente a lo largo de la historia. Sobre todo en los ámbitos urbanos y en especial, durante el



Consejo Federal de Educación

siglo pasado, ha llegado a la omnipresencia en la experiencia cotidiana. Desde las señalizaciones viales, la cartelería comercial, las publicaciones periódicas informativas o publicitarias, las identidades visuales de las marcas de productos, empresas u organismos estatales y el empaque de productos, hasta los tableros de instrumentos de los vehículos, electrodomésticos o maquinaria en general, vivimos decodificando signos visuales que nos permiten operar con un contexto cada vez más complejo.

15. Generalmente, establecemos relaciones asociativas entre significado/significante a partir de la experiencia empírica que en muchos casos, termina condicionando nuestras decisiones, por ejemplo: establecemos automáticamente que el empaque de un producto alimenticio en el que predomina el color verde, está ligado a un producto reducido en grasas o azúcares sin siquiera leer la tabla calórica que, obligatoriamente, deben exhibir. Este proceso lo repetimos constantemente ante cada estímulo visual que tenemos asociado a un concepto previo. En este sentido, también es importante destacar que no todas esas asociaciones, producen resultados esperables o inequívocos debido a que el mundo visual es polisémico y por tanto, abierto a diferentes interpretaciones condicionadas cultural y socialmente.
16. Estas asociaciones, son saberes que incorporamos inconscientemente de forma constante y permanente. La contextualización, organización y sistematización de los mismos en instituciones educativas es fundamental para el conocimiento de los alumnos que integren estas especialidades.
17. La construcción del lenguaje visual está estructurada por una serie de signos que representan el contexto real o virtual de la audiencia. Dicho código estará representado en la obra por la composición del campo plástico, la elección tipográfica, la cromaticidad, la referencialidad, la sistematicidad, entre otras.
18. El diseño, al establecer un puente entre un problema comunicacional y un público destinatario, está condicionado por los aspectos culturales que determinan las relaciones anteriormente mencionadas. En este sentido, el aprendizaje del lenguaje visual permite contar con mayor cantidad de herramientas a la hora de enfrentarse a tal construcción.

▪ *En torno al proyecto de diseño*



Consejo Federal de Educación

19. Enfrentarnos a un proyecto de diseño, implica resolver un problema de comunicación entre un comitente y un público destinatario. Por lo tanto el diseñador debe, en principio, entender cabalmente qué quiere decir su comitente y descifrar que referencia el público destinatario con ese concepto a ser transferido.
 20. Al ser una experiencia que depende del contexto cultural, etario y temporal, entre otras cosas como condicionante, el ejercicio del diseño no puede establecerse a partir de fórmulas o recetas preestablecidos, ya que dicho escenario permanece en constante cambio. El diseñador, para llegar a una respuesta satisfactoria, deberá mantener un movimiento dialéctico entre la idea y la materialidad, esto es, poder poner a prueba el resultado del ejercicio intelectual a partir del boceto, su corrección y la consecuente reformulación de la idea.
 21. Según sea la naturaleza del proyecto, en cuanto al tema que refiera o al formato que se quiera implementar, se deberá tener en cuenta la investigación sobre el tema a tratar. Esto implica establecer una metodología que estructure la misma.
 22. Este proceso ayudará al diseñador a no priorizar sus gustos personales en una pieza que no está pensada para él como público y por otra parte, a desarrollar un ejercicio crítico sobre su obra.
- *En torno al análisis crítico de los productos visuales*
23. Los productos visuales como piezas de diseño y como discursos informativos, están caracterizados por tener más de una interpretación en los receptores o audiencias.
 24. Éstos están diferenciados por cuestiones culturales, de clase social, de género, de edad, entre otras, por lo cual se generan respuestas e interpretaciones disímiles. Difícilmente haya una única lectura sobre un mismo mensaje.
 25. Por esta razón el análisis debe estar siempre contextualizado, atendiendo a las funciones que los distintos productos desempeñan en el marco social, los destinatarios, los ámbitos de circulación, entre otros.
 26. En este sentido, también serán motivo de análisis los medios de comunicación en general y los que involucren al lenguaje visual en particular.



Consejo Federal de Educación

27. Una mirada analítica sobre el lenguaje y las piezas de diseño implica reconocer los elementos que constituyen los diversos productos que circulan por los medios.
 28. El análisis crítico de los mismos permite identificar sus unidades relevantes y generar nuevos conocimientos. El acercamiento al conocimiento crítico de una obra significa colocarse por fuera de ella, identificar y describir sus partes, para interpretarla o incluso modificarla como realizador.
 29. Para ello es necesario identificar los componentes y procedimientos estéticos de la imagen que hacen a la construcción de sentido, como así también al contexto en donde fue producida.
- *En torno a la tecnología aplicada al diseño*
30. La práctica del diseño está atravesada por el conocimiento y manejo de la tecnología apropiada para la generación, registro y post producción de imágenes.
 31. La continua innovación tecnológica implica un constante perfeccionamiento sobre los dispositivos y usos de los mismos. Esto involucra la capacitación en el hacer sobre la puesta en marcha de dicha tecnología.
 32. El conocimiento básico sobre informática nos posibilitará el acceso a los programas específicos de composición tipográfica y edición de imagen por computadora.
 33. Por otro lado, también es permanente el avance tecnológico en sistemas de impresión y medios de circulación de los contenidos y por lo tanto, también deberán ser objeto de estudio.
- *En torno al mercado del diseño y las industrias culturales. Su contexto*
34. Al abordar el diseño desde su nacimiento, como herramienta de comunicación visual, podemos verlo no solamente como una disciplina artística, sino también como una industria.
 35. Desde esta perspectiva, podremos ver que el diseño interviene en la elaboración de proyectos, que generan consumos artísticos en esta materia y puestos de trabajo, directos e indirectos al sector.



Consejo Federal de Educación

36. Los medios de información y comunicación, como instituciones socialmente reconocidas se integran a las fuentes de poder político y económico. En este sentido, son agentes formadores de opinión que influyen decididamente en la vida cotidiana de las culturas en donde están insertos.
37. El reconocimiento del contexto social, económico, político y cultural regional, para promover, producir y difundir piezas de diseño y productos comunicación visual, se convierte entonces en una herramienta indispensable, cualquiera sea su formato o inscripción estética.

3.2.2. POSIBLES FORMATOS Y ÁMBITOS PARA LAS PRÁCTICAS PROFESIONALIZANTES

38. La formación de los alumnos debe estar íntimamente ligada a los espacios de producción del diseño y de las industrias culturales en general.
39. Dentro de la formación, la práctica de proyectos de diseño viables será un requisito indispensable para la familiarización con el lenguaje y la tecnología disponible, desde los diversos roles que aborda cada perfil.
40. En este sentido las prácticas profesionalizantes suponen el contacto con profesionales y distintas etapas del proceso productivo, entre ellos ilustradores, fotógrafos, servicios de preimpresión, imprentas, etc. serán instancias de aprendizaje que permitirán familiarizarse con las situaciones de trabajo real que son habituales en la industria.
41. Además, los productos de diseño generados por los alumnos podrán presentarse, patrocinados por la institución, para su exhibición en concursos, certámenes o cualquiera de los espacios culturales abiertos para tales fines. En estas experiencias los alumnos podrán tomar contacto con uno de los medios de circulación y promoción con los que cuenta el diseño.
42. Por otro lado, los estudiantes podrán ejercitarse en la resolución de diversas problemáticas de aplicación del diseño, tanto en el ámbito institucional, como en lo referente a demandas o situaciones emergentes del ámbito comunitario.



3.2.3 –PERFILES DE LA SECUNDARIA DE ARTE CON ESPECIALIDAD EN DISEÑO

A) BACHILLER EN DISEÑO CON ESPECIALIDAD EN COMUNICACIÓN VISUAL.

43. La formación de los estudiantes de Diseño con especialidad en Comunicación Visual, supone el recorrido de la totalidad del proceso productivo, que implica desde el reconocimiento del problema comunicacional hasta la pieza producida.
44. Esto es ineludible ya que en la producción de piezas de diseño intervienen diversos sectores productivos y técnicos que se deberán conocer para seleccionar según sus características específicas y las posibilidades e implicancias sobre el producto final.
45. Tanto la elección de la pieza a realizar, como del método de impresión, el formato de soporte, entre otros, determinan en muchos la viabilidad del proyecto.

Saberes a tener en cuenta en áreas o disciplinas de inclusión obligatoria

- Análisis de la problemática a resolver.
- Comprensión del problema de comunicación. Comitente, público y contexto.
- Semántica de la imagen. elementos y dimensiones
- Elementos sintácticos y tecnológicos.
- Selección de alternativas.

3.2.4 –PERFILES DE LA SECUNDARIA ARTÍSTICO-TECNICA EN DISEÑO

B) 1) TÉCNICO EN DISEÑO DIGITAL PARA EDICIONES IMPRESAS Y DIGITALES.

46. Las ediciones impresas y digitales, compuestas por textos e imágenes constituyen piezas comunicacionales con características propias que requieren un quehacer técnico específico. En este sentido el estudiante deberá comprender las complejidades propias de la puesta en página, las jerarquías de lectura, la semántica tipográfica, entre otras y desarrollar las diferentes competencias digitales para la composición de



Consejo Federal de Educación

las piezas mencionadas, atendiendo al contexto cultural en el que se desarrolla y para el cual son dirigidas.

Saberes a tener en cuenta en áreas o disciplinas de inclusión obligatoria

- La página como campo plástico, encuadre, márgenes
- El par texto-imagen, gris tipográfico
- Jerarquías, ejes de lectura y proporciones
- La tipografía como recurso formal
- La imagen, tipologías y semántica
- Características y operaciones de los softwares específicos
- Soportes, impresos y digitales; características

B) 2) TÉCNICO EN PROCESAMIENTO DE IMAGEN DIGITAL PARA DISEÑO.

47. La imagen digital presenta particularidades en su constitución que según el uso al que se la quiera aplicar, requiere de operaciones de producción, modificación y/o edición que optimicen sus cualidades comunicativas.
48. La formación en estas operaciones implica el conocimiento y uso de softwares específicos como herramienta para modificar las características semánticas y sintácticas propias del lenguaje visual.

Saberes a tener en cuenta en áreas o disciplinas de inclusión obligatoria

- Tipologías de imágenes digitales; estándares.
- Registro y digitalización.
- Características y operaciones de los softwares específicos.
- Semántica, relación forma y contenido.



Consejo Federal de Educación

- Operaciones puntuales, zonales y totales.

B) 3) TÉCNICO EN REPRESENTACIÓN Y MAQUETADO DE OBJETOS DE USO.

49. Dentro del proceso de diseño de objetos, su representación y maquetado, cumplen la función de poner a prueba y justificar presupuestos del proyecto. Estas herramientas permiten seguir adelante con la idea original o modificarla para optimizar los aspectos que están ligados a su uso, funcionamiento y producción.
50. La formación en estas operaciones implica el manejo de técnicas de representación analógicas y digitales, uso de máquinas y herramientas, criterios de selección de materiales y de procesos productivos.

Saberes a tener en cuenta en áreas o disciplinas de inclusión obligatoria

- Representación en dos dimensiones; analógicas y digitales: Croquis, Bocetado, Ilustración, perspectiva, plano constructivos, detalles y despieces.
- Representación en tres dimensiones; analógicas y digitales: Maquetado, escalas, simulaciones, prototipeado, render.
- Registro documental, fotográfico y textual.
- Características de los materiales y las maquinas/herramientas intervinientes en su procesamiento.