

SETP

PROVINCIA DE LA PAMPA
Ministerio de Educación

SANTA ROSA, 11 MAR 2022

VISTO:

El Expediente N° 16467/21, caratulado: "MINISTERIO DE EDUCACIÓN - SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN TÉCNICO PROFESIONAL - S/ EVALUACIÓN DE LA CARRERA DE NIVEL SUPERIOR "TECNICATURA SUPERIOR EN DISEÑO Y PRODUCCIÓN MULTIMEDIAL"; y

CONSIDERANDO:

Que el Instituto Superior de Bellas Artes "Municipalidad de General Pico" de la ciudad homónima, de gestión estatal, tramita ante la Subsecretaría de Educación Técnico Profesional de este Ministerio, la evaluación de la carrera Tecnicatura Superior en Diseño y Producción Multimedial;

Que según consta en el informe elaborado por el Equipo Técnico de Nivel Superior de la citada Subsecretaría, la propuesta educativa ha sido evaluada en su totalidad de acuerdo con lo previsto en la Resolución N° 1298/13 del entonces Ministerio de Cultura y Educación;

Que a fojas 118/120 la Subsecretaría de Educación Técnico Profesional deja constancia que existen las horas cátedra necesarias para la implementación por DOS (2) cohortes de la Tecnicatura Superior en Diseño y Producción Multimedial a implementarse en el Instituto Superior de Bellas Artes "Municipalidad de General Pico" de la ciudad homónima;

Que la implementación de la carrera a autorizar encuadra en lo previsto por el artículo 43 y siguientes de la Ley de Educación Provincial N° 2511;

Que dicha carrera contribuirá al fortalecimiento de la oferta educativa global de Educación Técnico Profesional de Nivel Superior del Sistema Educativo Provincial y favorecerá la articulación con itinerarios formativos de otros niveles;

Que los artículos 109 y 132, incisos c) y e) de la Ley de Educación Provincial N° 2511 facultan a este Ministerio a aprobar los Planes de Estudios y su implementación en el Sistema Educativo Provincial;

Que ha tomado intervención la Dirección General de Personal Docente y la Delegación de Asesoría Letrada de Gobierno actuante en este Ministerio;

Que en virtud de lo expuesto corresponde el dictado del presente acto administrativo;

POR ELLO:

**EL MINISTRO DE EDUCACIÓN
 RESUELVE:**

Artículo 1º.- Apruébase la carrera "Tecnicatura Superior en Diseño y Producción Multimedial" cuyo Plan de Estudios y detalle de espacios curriculares, carga horaria, perfil profesional y capacidades figuran en el Anexo que forma parte integrante de la presente Resolución. Los/as estu-

///.-

PROVINCIA DE LA PAMPA
Ministerio de Educación

///2.-

diantes que cumplimenten dicho Plan de Estudios se harán acreedores del título de "Técnico/a Superior en Diseño y Producción Multimedial".-

Artículo 2º.- Impleméntase la carrera aprobada por el artículo 1º, en el Instituto Superior de Bellas Artes "Municipalidad de General Pico" de la ciudad homónima, con modalidad presencial, por DOS (2) cohortes consecutivas a partir del Ciclo Lectivo 2022.-

Artículo 3º.- La implementación de la carrera aprobada por el artículo 1º de la presente Resolución utilizará la carga horaria vigente y, por lo tanto, no generará mayores erogaciones presupuestarias al Estado Provincial.-

Artículo 4º.- Facúltase a la Subsecretaría de Educación Técnico Profesional de este Ministerio, a realizar todos los controles necesarios con el fin de garantizar la calidad educativa propuesta en el Plan de Estudios aprobado por el artículo 1º de la presente medida legal.-

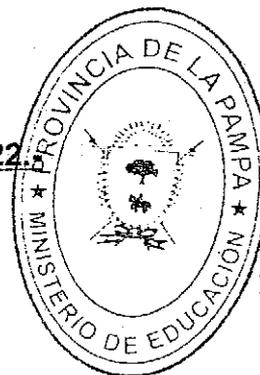
Artículo 5º.- Encomiéndase a la Subsecretaría de Educación Técnico Profesional de este Ministerio, la remisión de la documentación pertinente al Departamento de Títulos a los efectos de que se tramite la Validez Nacional del título de "Técnico Superior en Diseño y Producción Multimedial", conforme lo establecido por las Leyes N° 26.206 y N° 26.058 y sus normas derivadas vigentes.-

Artículo 6º.- Regístrese, comuníquese, dese al Boletín Oficial, publíquese, pase a las Subsecretarías de Educación y de Educación Técnico Profesional, a las Direcciones Generales de Planeamiento, de Educación Secundaria, de Educación Superior y de Personal Docente, al Tribunal de Clasificación de Educación Secundaria y Superior, al Departamento de Títulos y al Consejo Consultivo Provincial y notifíquese a las autoridades del Instituto Superior de Bellas Artes "Municipalidad de General Pico" de la ciudad homónima, a sus efectos.-

RESOLUCIÓN N°
GLC/jmr/egb/pf

0225

122



Lic. PABLO DANIEL MACCIONE
MINISTRO DE EDUCACION

PROVINCIA DE LA PAMPA
Ministerio de Educación

ANEXO

<u>Institución:</u>	Instituto Superior de Bellas Artes de la ciudad de General Pico.-
<u>Carrera Superior No Universitaria:</u>	Tecnicatura Superior en Diseño y Producción Multimedial.
<u>Título:</u>	Técnico/a Superior en Diseño y Producción Multimedial.

1) REFERENCIA AL PERFIL PROFESIONAL

a) Perfil Profesional.

La oferta educativa permitirá dar respuesta efectiva y pertinente a las demandas que plantea el diseño y la producción multimedial en su más amplia consideración. Por ello, se perfila desde una perspectiva de educación profesional, una formación científica, técnica y tecnológica, transversalizada por una formación sociocultural y acompañada por un itinerario de prácticas profesionalizantes progresivo en intensidad y complejidad. En este sentido, el Técnico Superior en Diseño y Producción Multimedial podrá ejercer en instituciones y/o empresas públicas, privadas, comunitarias, organizaciones no gubernamentales, productoras independientes, agencias de publicidad, proyectos alternativos y corresponsalías destinados a la difusión digital o en el desarrollo de proyectos propios. También el/la egresado/a podrá intervenir en áreas de comunicación de instituciones públicas, cooperativas o empresas privadas relacionadas directa o indirectamente con lo multimedial. Asimismo, adquiere una visión amplia de los factores implícitos en los medios multimediales que permite generar un pensamiento de adaptación a las distintas circunstancias y dinámicas propias del medio, que no sólo los ayudan a la inserción social y laboral hoy, sino que también en el futuro puedan hacer las reconversiones necesarias que los lleven a ser agentes de transformación de la sociedad y productores/as de conocimiento.

b) Objetivos de la propuesta educativa.

- Proporcionar conocimientos teóricos y prácticos del diseño y la producción multimedial centrandose en los campos de desempeño local y/o regional a los que esta formación contribuirá.
- Instrumentar la identificación de los movimientos e intereses culturales, regionales y los conocimientos implícitos en las distintas ciudades y/o localidades, y la promoción de actividades vinculadas a la distribución del acervo cultural generando posibilidades de innovación en la proyección local y/o regional.

- Desarrollar y participar en la construcción de diversas estrategias y acciones.

PROVINCIA DE LA PAMPA
Ministerio de Educación

III.2.-

nes en el campo del diseño y la producción multimedial que, promoviendo adecuados procesos de gestión y toma de decisiones, impacten en el desarrollo comunitario.

- Incorporar los procesos de investigación a la formación de los técnicos/as profesionales y la perspectiva de género como forma de construcción sociocrítica del conocimiento científico tecnológico desde la transversalidad.
- Generar una propuesta diversificada que permita incluir a todos los sujetos participantes.

c) Capacidades

El Técnico Superior en Diseño y Producción Multimedial está capacitado para aplicar y transferir conocimientos, habilidades, destrezas, valores y actitudes en situaciones reales de trabajo, conforme a criterios de profesionalidad propios de su área y responsabilidad social al:

- Generar contenidos comunicacionales y para redes sociales.
- Diseñar, desarrollar y evaluar proyectos multimediales considerando las subjetividades diversas y sus contextos de producción.
- Manejar herramientas tecnológicas para las producciones multimediales.
- Diseñar, producir, evaluar contenidos y estrategias interactivas integrando equipos de investigación vinculados a diseño y producción multimedial en función de las problemáticas específicas de la comunicación multimedial.
- Formar profesionales que ofrezcan soluciones y estrategias comunicacionales vinculadas al diseño y la producción multimedial, a partir de tener en cuenta las subjetividades, las necesidades y los contextos, para diferentes escenarios digitales.
- Producir estrategias transmediáticas, que propongan la integración de narrativas y lenguajes en torno a proyectos.
- Reconocer el rol de las tecnologías en la construcción de sentidos, promoviendo el desarrollo de profesionales comprometidos con su comunidad y la democracia.

d) Alcance del Perfil Profesional

- Intervenir en áreas de comunicación de instituciones públicas, cooperativas o empresas privadas relacionadas directa o indirectamente con lo multimedial.

III.-

CP

8

PROVINCIA DE LA PAMPA
Ministerio de Educación

///3.-

- Ejercer la profesión en instituciones públicas, privadas, comunitarias, organizaciones no gubernamentales, productoras independientes, agencias de publicidad y en proyectos alternativos destinados a la difusión digital o en el desarrollo de proyectos propios.
- Adquirir una visión amplia de los factores implícitos en los medios multimediales.

Generar un pensamiento de adaptación a las distintas circunstancias y dinámicas propias del medio, a efectos de promover a la inserción social, laborar y en el futuro, tendientes a preparar una reconversión que lleve a los técnicos/as a ser agentes de transformación de la sociedad y productores/as de conocimiento.

e) Áreas Socio Ocupacionales

Por las características de su formación, el Técnico Superior en Diseño y Producción Multimedial podrá ocupar diversos roles a nivel de distintos ámbitos de desempeño y/o en sectores en empresas e instituciones.

Podrá desempeñarse en la gestión de estrategias de comunicación y contenidos en redes sociales para diferentes tipos de instituciones (públicas, privadas, empresas, organizaciones no gubernamentales, de manera autónoma). Asimismo podrán participar en equipos interdisciplinarios para la administración y el diseño sobre plataformas digitales educativas y/o páginas web, como así también en el diseño y la coordinación de productos multimediales para medios de comunicación (radio, televisión y gráfica).

Desde el punto de vista de las relaciones funcionales deberá interactuar con profesionales de otros campos y actualizar las capacidades profesionales específicas, mediante procesos de formación continua, por las propias innovaciones tecnológicas en el campo de especialización de referencia.

2) EN RELACIÓN A LA TRAYECTORIA FORMATIVA

a) Referencial de Ingreso.

El/la ingresante deberá haber completado el Nivel de Educación Secundaria, acreditable a través de certificaciones oficiales del Sistema Educativo Nacional- Ley de Educación Nacional N° 26.206.

b) Plan de Estudio y Carga Horaria.

TECNICATURA SUPERIOR EN DISEÑO Y PRODUCCIÓN MULTIMEDIAL

Duración de la carrera: TRES (3) años.

Cohortes autorizadas: DOS (2) cohortes consecutivas a partir del Ciclo Lectivo

///.-

CR

B

PROVINCIA DE LA PAMPA
Ministerio de Educación

///4.-

2022 de acuerdo con el siguiente detalle:

Primera cohorte: Inicia en el Ciclo Lectivo 2022 y finaliza al concluir el Ciclo Lectivo 2024. En este período solo se podrá matricular, por única vez, en el 1º año de la carrera, en el Ciclo Lectivo 2022.

Segunda cohorte: Inicia en el Ciclo Lectivo 2023 y finaliza al concluir el Ciclo Lectivo 2025. En este período solo se podrá matricular, por única vez, en el 1º año de la carrera, en el Ciclo Lectivo 2023.

Plan de Estudio

1º Año

Espacio	Espacio curricular	Horas reloj semanal (h)	Horas reloj anual (h)	Correlativas
1	Herramientas y Recursos Digitales	2hs	64hs	
2	Introducción a las Teorías de la Comunicación	2hs	64hs	
3	Sociología de la Cultura y la Comunicación	2hs	64hs	
4	Introducción a los Lenguajes de la Programación	2hs	64hs	
5	Diseño Multimedial I	2hs	64hs	
6	Práctica Profesional I	3hs	96hs	
Total Carga Horaria 1º Año: 416 horas reloj				

2º Año

Espacio	Espacio curricular	Horas reloj semanal (h)	Horas reloj anual (h)	Correlativas cursada	Correctivas Finales
7	Semiótica	2hs	64hs	2-3	
8	Diseño Multimedial II	3hs	96hs	1-2-4	5
9	Metodología de la Investigación en Comunicación Digital	2hs	64hs	1-2-3	---
10	Legislación y Políticas Públicas de la Comunicación	3hs	96hs	3	---
11	Inglés	3hs	96hs	---	---
12	Práctica Profesional II	4hs	128hs	6	6
Total Carga Horaria 2º Año: 544 horas reloj					

///.-

PROVINCIA DE LA PAMPA
Ministerio de Educación

III5.-

3° Año

Espacio	Espacio curricular	Horas reloj semanal (h)	Horas reloj anual (h)	Correlativas Cursada	Correlativas Finales
13	Redes Sociales	3hs	96hs	7 al 11	1-5
14	Entornos Virtuales	3hs	96hs	7 al11	1- 5
15	Diseño Multimedial III- Narrativas transmedias	3hs	96hs	7al11	1- 5
16	Laboratorio de Producción Multimedial y Transmedia	3hs	96hs	5-7-8-9-10-11	1- 5
17	Gestión Multimedial en Medios de Comunicación	3hs	96hs	5-7-8-9-10-11	1- 5
18	Práctica Profesional III	5hs	160hs	12	6 - 12
Total Carga Horaria 3° Año: 640 horas reloj					

Desarrollo del Plan de Estudios por Campo de Formación y espacio curricular:

Espacios FORMACIÓN GENERAL	HORAS RELOJ	Año de la Carrera
Herramientas y recursos digitales	2hs	1°
Sociología de la cultura y la comunicación	2hs	1°
Semiótica	2hs	2°
Legislación y políticas públicas de la comunicación	3hs	2°

Espacios FORMACIÓN FUNDAMENTO	HORAS RELOJ	Año de la Carrera
Introducción a las teorías de la comunicación	2hs	1°
Introducción a los lenguajes de la programación	2hs	1°
Metodología de la Investigación en comunicación digital	2hs	2°
Inglés	3hs	2°
Gestión multimedial en medios de comunicación	3hs	3°

96

8

PROVINCIA DE LA PAMPA
Ministerio de Educación

III.-

III.6.-

Espacios FORMACIÓN ESPECÍFICA	HORAS RELOJ	Año de la Carrera
Diseño multimedial I	2hs	1°
Diseño multimedial II	3hs	2°
Redes sociales	3hs	3°
Entornos virtuales	3hs	3°
Diseño multimedial III - Narrativas transmedias	3hs	3°
Laboratorio de producción multimedial y transmedia	3hs	3°

Espacios FORMACIÓN PRÁCTICA PROFESIONAL	HORAS RELOJ	Año de la Carrera
Práctica Profesional I	3hs	1°
Práctica Profesional II	4hs	2°
Práctica Profesional III	5hs	3°

Referencias:

A: Anual.

Total Carga Horaria Tecnicatura Superior en Diseño y Producción Multimedial: 1600 horas reloj.

Contenidos:Asignatura: Herramientas y Recursos Digitales

Eje 1: Introducción a los recursos digitales. Identificación y caracterización de recursos y herramientas digitales para apoyar la creación, acceso y uso en la comunicación. Posibilidades comunicativas. Recursos de información, comunicación y colaboración. Características del Hipertexto y Multimedia y su creación a través del uso de herramientas digitales.

Eje 2: Organización y difusión de la Información en diferentes formatos. Formatos y características de los medios. Accesibilidad. Herramientas para la organización y representación de la información. Infografía. Poster. Post. Presentaciones. Logos. Tarjetas. Volantes. Diseño de Animaciones y transiciones. Plantillas. Insertar hipervínculos. Interactividad en soporte físico (CD/DVD/BLUERAY)

Eje 3: Edición y de presentaciones multimedia en Internet. Introducción a la multimedia. Multimedia digital. Multimedia interactiva.

III.-

PROVINCIA DE LA PAMPA
Ministerio de Educación

III.-

Concepto de presentación multimedia. Los medios. Tipo de medios: continuos y discretos. Aplicaciones de la multimedia. Distribución de productos multimedia: On-line, Off-line. Ventajas y desventajas. Plataforma multimedia. Conceptos sobre hipertexto. Interactividad. Proyecto multimedia. El guion multimedia.

Asignatura: Introducción a las teorías de la Comunicación

Enfoques y posicionamientos en las teorías de la comunicación. La *Mass communication research norteamericana*. El enfoque de la Escuela de Frankfurt: Adorno- Horkheimer-Benjamin- Marcuse. El aporte del estructuralismo francés y de la sociología constructivista francesa Roland Barthes- Pierre Bourdieu. La Escuela de Birmingham Thompson- Hoggart- Hall- Williams- Los estudios críticos Latinoamericanos sobre la comunicación. Procesos de consumo y distribución de contenidos digitales: Mediación e Hipermediaciones. La convergencia digital. Relaciones entre los acontecimientos políticos de finales del siglo XX con el auge de Internet. Las implicancias culturales de la inscripción de los sujetos en la red, y la producción de la sociedad en el marco de una cultura de la conectividad. Cambios operados sobre la división entre el ámbito público y el privado.

Asignatura: Sociología de la Cultura

Sociología y sociología de la cultura. Sociedad, culturas y poder. Temas y problemas de la sociología de la cultura. Conceptos de culturas. Devenir histórico del término. Capitalismo y cultura: la modernidad. La Teoría Clásica y la crítica a la cultura de la sociedad moderna. La cultura del consumo. El Filosofar posmoderno. Cultura popular y cultura de masas. La cultura de masas: características. Industria Cultural. El malestar de los intelectuales. Cultura y medios de comunicación. Los mass media como soporte de la cultura de masas. Habitus y campo intelectual. Hegemonía, sentido común e intelectuales. Introducción a las diferentes perspectivas teóricas que han contribuido a sofisticar las formas de analizar e interpretar las significaciones de la cultura – valores, ideas, relatos- artefactos intelectuales- en términos de su conformación y de sus vínculos con la vida social.

Asignatura: Introducción a los lenguajes de la programación

Diseño centrado en el usuario. Concepto de interfase de usuario: tipos (CUI, GUI, y NUI) y breve historia de la interacción- Humano Máquina (HCI). Interfaces gráficas de usuario (GUI), evolución y principios. Realidad aumentada. Interfaces inmersivas. Tipos de GUI: directa, simulación. El soporte pantalla: características. Elementos de la interfase gráfica: imagen, controles, texto, animación, video, sonido. Jerarquización de elementos. Web 2.0, concepto características. Prosumidores y comunidades de práctica. Aplicaciones de la web 2.0. Mash-up. Video interactivo. Lenguaje y Estándares para la Red (3 ECTS). Programación (3 ECTS).

Asignatura: Diseño Multimedial I

Tecnologías, medios y prácticas comunicativas.

Introducción a la sociología de la técnica: concepción protésica, instrumentalista, sustantivista, constructivista-crítica. Sociedad red. Cibercultura. Repro-

III.-

QC

f

PROVINCIA DE LA PAMPA
Ministerio de Educación

///8.-

ductibilidad, interactividad, paradigma del prosumidor, inteligencia colectiva, info-diversidad, infoxicación. Mediación tecnológica: la teoría de la caja negra de Flusser- Machado. Breve recorrido histórico por la evolución del diseño multimedia interactivo. Creación de Interfaces de usuario. Diseño centrado en el usuario. Concepto de interfase de usuario: tipos (CUI, GUI y NUI) y breve historia de la Interacción- Humano Máquina (HCI). Interfaces gráficas de usuario (GUI), evolución y principios. Realidad aumentada. Interfaces inmersivas. Tipos de GUI: directa, simulación. El soporte pantalla: características. Prosumidores y comunidades de práctica. Aplicaciones de la web 2.0. Mash- up. Video interactivo. Hipertexto. Conceptos de multimedia, hipermedia e hipertexto. Diseño multimedia y diseño interactivo. Principios básicos del diseño interactivo. Desafíos desde la recepción y creación de interactivos multimediales. Géneros y tipologías de la experiencia interactiva. La obra como programa. Software- art, net.art y otras experimentaciones artísticas. Narrativa hipertextual: la potencialidad, o el desplazamiento hacia el paradigma. La tensión en torno a la autoría. Antecedentes literarios. Ficción interactiva, narrativa transmedia. Documental multimedia interactivo. Herramientas de autoría multimedia. Herramientas de autoría multimedia. Herramientas WYSIWYG para diseño web. Herramientas de trabajo colaborativo. Cuestiones legales en torno a software. Software libre. La experiencia del interactor. Proceso de diseño interactivo: etapas. Diseño de información, diseño de interacción, diseño de presentación. Producción y uso de contenidos digitales. Cuestiones legales en el uso y distribución de contenidos. Licencias permisivas. Guión multimedia. Manejo de cronograma y coordinación de proyecto. Roles y conformación de equipos de diseño. Workflow de diseño interactivo multimedia. Versiones alfa, beta y master.

Asignatura: Práctica Profesional I

Diseño de entornos virtuales. La comunicación desde las diferentes teorías. Utilización de lenguaje de programación. Utilización del inglés como segunda lengua en la comunicación. Utilización de diversas herramientas y recursos tecnológicos.

Asignatura: Semiótica

Cultura, discurso social, comunicación. ¿Semiótica o semiología? La semiótica: sus orígenes y desarrollos. Definición del objeto de estudio. El signo. Peirce: El signo triádico. Tipos de signos. La semiosis infinita. Índice, ícono y símbolo. La relación entre lenguaje y pensamiento. Saussure. La ciencia del estudio de los signos. El signo lingüístico. Los conceptos de lengua y habla. Signo, sistema y valor. Sincronía y diacronía. La teoría de Saussure en sistemas semiológicos distintos a la lengua. denotación/connotación. La semiótica de Charles Sanders Peirce: el objeto como "parte" del signo. Ícono, índice y símbolo. El signo visual. Sus características. El circuito de la comunicación clásico. Sus estructura y reformulación. Denotación y connotación. Tipos de connotadores: fónicos, prosódicos, morfológicos, sintácticos, estilísticos y gráficos. Pierre Bourdieu y su formulación de "mercado lingüístico". El concepto de género discursivo. Definición de enunciado y género discursivo para Bajtin y Voloshinov. Tipos de géneros. Género y estilo. Diferencia entre oración, frase y enunciado. Incorporación del discurso ajeno (Discurso directo, discurso indirecto, discurso indirecto libre). El concepto de discurso y de práctica discursiva. El sujeto de la enunciación y el sujeto del enunciado. Marcas lingüísticas de la subjetividad: deixis, apelativos, modalidades. Referencialidad y sentido. La semiótica y los

///.-

PROVINCIA DE LA PAMPA

Ministerio de Educación

III.-

medios masivos de comunicación. Rasgos retóricos temáticos y enunciativos de los discursos. Los géneros mediáticos y los soportes tecnológicos. El género como consenso, estilo y disputa social. Géneros populares y éxitos masivos. Mediatización. Medios tradicionales y redes sociales.

Asignatura: Diseño Multimedial II

Diseño, Gestión y Evaluación de Proyectos de Comunicación. Características de un proyecto de comunicación. Diagnóstico de la situación comunicacional. Tipos de diagnóstico. Selección de Herramientas digitales acordes al proyecto emprendido. Proyectos de intervención en distintos ámbitos (institucional, estatal, comunitario, educativo). Similitudes y diferencias. Objetivos, metas y actividades. Cronograma. Recursos. Planificación, diseño y desarrollo de elementos gráficos online- Creación, mantenimiento y/o adaptación de la imagen de campañas multiidioma. Medios de difusión: Emailings, Banners multiformato para publicidad interna y externa, Boletines electrónicos y Newsletter, Web 2.0 (Blogs Caixa Galicia, Facebook, Twitter, Youtube...). Publicidad en otros dispositivos. Planificación para visualizaciones en distintos puntos: portada, fichas de productos, convenios, venta cruzada o simuladores. Planificación, diseño y desarrollo de elementos gráficos impresos. Coordinación, unificación, Control y supervisión de la aplicación de la Guía de Estilo Web: gráfica para la aplicación de la Guía de Estilo Web. Gestión del Repositorio Multimedia: imágenes, vídeo y audio. Análisis de las tendencias en Diseño Web relacionadas con el sector.

Asignatura: Metodología de la investigación en comunicación digital

La investigación en Comunicación: Conocimiento científico y conocimiento del sentido común. La producción de conocimientos. Los debates de la objetividad en el conocimiento científico. Intersubjetividad. Paradigmas en la investigación social. Nociones de ciencia, teoría y método en la construcción del objeto de investigación. La extensión crítica y sus aportes a la producción de conocimientos. La comunicación digital como objeto de estudio. La investigación en comunicación y su vinculación a la práctica profesional. Distintas perspectivas teórico – metodológicas. La extensión crítica y sus aportes a la producción de conocimientos. El proceso de investigación social Características generales. Los problemas de investigación y su abordaje. Etapas generales del proceso de investigación. Diferencias entre proceso y proyecto. Interacción de sujeto/objeto y sus implicancias. El campo de estudio y sus particularidades. El papel de la teoría. Articulaciones entre teorías y métodos. Selección del tema de investigación. La elección del tema y la construcción del problema de investigación. La formulación del problema y sus características. Fundamentación y justificación. Delimitación del objeto de estudio. El marco conceptual y el estado de la cuestión. Tipos de diseños. Articulación entre problema y objetivos. Planteo de objetivos de investigación: generales y específicos. Hipótesis. Metodología y métodos. Estrategias metodológicas: selección de fuentes, instrumentos de recolección y técnicas de investigación. Población, tipos de unidades de análisis y tipos de muestreo. Proceso de operacionalización de variables. Plan de trabajo y cronograma de actividades. La recolección de la información y el trabajo de campo. Diferentes técnicas de recolección y análisis de la información. Ventajas y límites de los instrumentos de recolección. Triangulación metodológica. Diferentes tipos de

III.-

PROVINCIA DE LA PAMPA
Ministerio de Educación

///10.-

triangulación. Procesamiento, análisis, interpretación y sistematización de la información. La construcción del dato. Formas de presentación de los resultados. Comunicación de la información.

Asignatura: Legislación y Políticas Públicas de la Comunicación.

Nuevos usos de los medios, Socialización y construcción de Subjetividades. Centralización y concentración de los Medios. Corporaciones mediáticas y entramado de inversiones. Nuevas funciones del Estado y su relación con las políticas culturales. Derecho a la Comunicación. Diferentes formas de comunicación y participación en sistemas políticos diversos. Estudio, análisis crítico y reglamentación de la Ley de Servicios de Comunicación Audiovisual en vigencia N° 26.522. Rol del Estado en materia de Políticas Públicas de Comunicación. Compromiso y responsabilidad de la sociedad civil en la implementación de la Ley vigente. Ética y Moral. La privacidad de las personas. La frontera entre el Derecho a la Comunicación y el Derecho a la intimidad. La Retracción y la Publicación del fallo. El Derecho a réplica. Derecho a defensa del Lector. Deontología profesional. Delitos de prensa: Calumnia e Injuria. Su despenalización. La Doctrina de la Real Malicia. Apología del delito. El Secreto Profesional. Censura. Estatutos Profesionales. El debate sobre la colegiación profesional. La discusión sobre un Consejo de Ética Profesional. La formación académica y profesional. La "objetividad" y la construcción de lo "real". Verdad, veracidad y verosimilitud. La fabulación, el sensacionalismo y el "escrache" periodístico.

Asignatura: Inglés

A. Área Lingüística: Sintaxis: Elementos constitutivos de la oración simple. Cognados. Palabras conceptuales y estructurales. Uso de diagramas, gráficos y tablas. Frase Nominal, su composición. Artículos y cuantificadores. Pronombres. Comparación de adjetivos y adverbios. Complementos y Modificadores. Pre Modificadores: sustantivo adjetivado adjetivos "ing" – adjetivos "ed" – y Post Modificadores: "ing" – "ed" – adjetivos y adverbios como Post Modificadores. Referencia contextual. Pronombres personales y demostrativos como referentes anafóricos. Pronombres Posesivos y Relativos. Pronombres Objeto. Frase Verbal. Modo, tiempo y aspecto. Voz pasiva. Verbos anómalos: Can/Could – May/might – Must – Should – Ought to – Need. Afijos: prefijos y sufijos. Palabras interrogativas y negativas. Signos de puntuación. Léxico: Vocabulario técnico de las áreas y especialidades de la Tecnicatura. Manejo de diccionarios bilingües. B. Área Discursiva: Análisis de la estructura de los textos expositivos, instructivos, descriptivos, comparativos, de relación causa efecto, de clasificación, publicitarios. Organización, puntuación y ordenamiento de la información. Articulación, cohesión y coherencia de los textos: causa, consecuencia, suposición, condición. Referencia contextual. Producción de resúmenes en español. Conceptos básicos de la comprensión lectora. Las técnicas de la comprensión lectora. ¿Cómo leer el inglés técnico y científico entendiéndolo? La oración simple: orden lógico. Formas afirmativa, negativa e interrogativa. Artículos. Formas plurales y singulares. Verbo "to be". De la oración simple a la compleja. Verbos "to be" y "to have". Multimedia. Dealing with multimedia. Preposiciones y adverbios de lugar. Palabras interrogativas. Términos referenciales. Verbo "to have". Uso de la voz pasiva en textos técnicos. Computer System Configurations. Presente Simple. Voz Pasiva con verbos regulares e irregulares. Objetos y sus cualidades. Adjetivos. How

///.-

Provincia de La Pampa

Ministerio de Educación

///11.-

INTERNET infrastructure works. Imperativo. Adjetivo calificativo: posición. Comparación de adjetivos. Acciones en el pasado. Tiempos verbales. Viruses. Zip for Windows (WinZip). Pasado Simple. Presente Perfecto. Futuro. Campos semánticos. Familias de palabras. Lecto-comprensión y análisis de textos varios. Abreviaturas. Formación de palabras.

Asignatura: Práctica Profesional II

Diseño, Gestión y Evaluación de Proyectos de Comunicación. Características de un proyecto de comunicación. Diagnóstico de la situación comunicacional. Tipos de diagnóstico. Selección de Herramientas digitales acordes al proyecto emprendido. Proyectos de intervención en distintos ámbitos (institucional, estatal, comunitario, educativo). Similitudes y diferencias. Objetivos, metas y actividades. Cronograma. Recursos. Planificación, diseño y desarrollo de elementos gráficos online. Creación, mantenimiento y/o adaptación de la imagen de campañas multiidioma. Medios de difusión: Emailings, Banners multiformato para publicidad interna y externa, Boletines electrónicos y Newsletter, Web 2.0 (Blogs Caixa Galicia, Facebook, Twitter, Youtube). Publicidad en otros dispositivos. Planificación para visualizaciones en distintos puntos: portada, fichas de productos, convenios, venta cruzada o simuladores. Planificación, diseño y desarrollo de elementos gráficos impresos. Coordinación, unificación, control y supervisión de la aplicación de la Guía de Estilo Web gráfica para la aplicación de la Guía de Estilo Web. Gestión del Repositorio Multimedia: imágenes, vídeo y audio. Análisis de las tendencias en Diseño Web relacionadas con el sector.

Asignatura: Redes Sociales

Redes sociales: características y público objetivo al que responden Modelos de comunicación implicados. Diseño, creación de contenido para redes sociales Estrategias de comunicación. Diseño de posteos, historias, ads. Herramientas de gestión para redes sociales Hootsuite, Scup y SocialOomph. La función de Community Manager en el entorno de las redes sociales. Copywriting.

Asignatura: Entornos Virtuales.

Características particulares de las narrativas transmediáticas y sus aplicaciones en educación. Estudio exploratorio en la web sobre las narrativas transmediáticas y sus implicancias educativas. Propuesta pedagógica mediada por TIC para la enseñanza y el aprendizaje del tema narrativas transmediáticas. Diseño y construcción de una aplicación multimedia sobre el tema Narrativas Transmedias.

Asignatura: Diseño multimedial III - Narrativas transmedias

Diseño de narrativas transmedia elementos de la historia. Líneas narrativas o subtramas Mundo de la historia narrativa. Cultura de la convergencia. Construcción del Prosumidor productor y consumidor simultáneamente. Entretenimiento crossmedia y transficción.

Asignatura: Laboratorio de producción multimedial y transmedia

///.-

PROVINCIA DE LA PAMPA
Ministerio de Educación

///12.-

Diseño de narrativas transmedia elementos de la historia. Líneas narrativas o subtramas. Mundo de la historia narrativa. Cultura de la convergencia. Construcción del Prosumidor/a productor/a y consumidor/a en simultaneidad. Entretenimiento crossmedia y transficción.

Asignatura: Gestión Multimedial para la comunicación digital

Con las disrupciones generadas por la posmodernidad, las lógicas comunicacionales se vuelven no lineales y, por tanto requieren de planes que permitan sustentar su comprensión. El binarismo de los algoritmos se traslada a la cultura y la organización social y política generando binarismo en las formas de narrar. Las redacciones contemporáneas deben dar cuenta de las narrativas específicas de cada plataforma y la percepción de constante instantaneidad, al tiempo que atiendan a la integración del contenido y a los procesos de inmersión y extracción. A pesar de los cambios morfológicos, la calidad de los productos no puede obviar la interpelación a los usuarios, sus satisfacciones sobre la oferta, la adecuación de las plataformas y la segmentación. Eso demanda saberes asociados con los lenguajes tradicionales y también de un entendimiento de los nuevos usos que surgen con la masificación de la red y requieren comprender cómo se operacionalizan las narrativas para el segmento al que se quiere llegar. En relación con las herramientas escritas, sus usos cotidianos y sus articulaciones con el resto de las plataformas que contextualizan, reponen y resignifican saberes sociales adecuados para la puesta en público de informaciones a través del ecosistema digital es fundamental conocer el modo en que interactúan con otras narraciones y de qué modo transformarlas en partes de un todo más amplio. Es el objetivo de este curso problematizar, sistematizar y producir herramientas para el ejercicio profesional en contextos interactivos de producción textual. De los ecosistemas a las interfaces: Metáforas ecológicas. El concepto de ecosistema. Pensar lo orgánico en on y off line. Pensar lo nuevo con plataformas tradicionales. Qué hay de nuevo en los viejos medios. Cómo pensar planes y desarrollos en interfaces en transición. La gestión de la información en escenarios inmediatos. Narrativas transmedia en ecosistemas digitales. Características de las narrativas transmedia. La interactividad como lenguaje. Géneros y estrategias narrativas. Del Storytelling al Historytelling. Técnicas narrativas en contextos transmediales. La inmersión. El micro relato del on al off line. La gestión de contenidos. Cómo escribir para medios digitales. La construcción de textos para medios digitales. Diferentes modelos de escritura. Plataformas digitales contenidos transmediales Qué caracteriza a los contenidos digitales. De la hipertextualidad a la transmedialidad. La multimedialidad y la Interactividad. Las formas textuales y su contexto paratextual. Características de las producciones escritas para la web. Estrategias redaccionales y coexistencia narrativa. Gestión de textos informativos. Modelos de comunicación.

Asignatura: Práctica profesional III

Texto Multimedial y producción Multimedia. Sintaxis del discurso multimedial, sus recursos expresivos y el manejo de códigos. Diseño, Desarrollo y Evaluación de Producción Multimediales. Asesoramiento y desarrollo de estrategias de comunicación multimedial a partir del análisis situado del Contexto de diferentes organizaciones en la sociedad red

ANEXO DE LA RESOLUCIÓN N°

GLC/jmr/egb/pf

0225

/22.-



Lic. PABLO DANIEL MACCION
 MINISTRO DE EDUCACION