



*Consejo Federal de Educación*

**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**



## 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



*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 artístico<sup>1</sup>, entendiéndolos 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 interpretativa<sup>2</sup>.

---

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 navegabilidad<sup>3</sup>, 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.