



Consejo Federal de Educación

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 un 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 recetarios 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.



Consejo Federal de Educación

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.