



GOBIERNO  
DE LA PROVINCIA  
DEL NEUQUÉN

MINISTERIO DE  
GOBIERNO Y EDUCACIÓN  
CONSEJO PROVINCIAL DE EDUCACIÓN

NEUQUÉN  
PROVINCIA

JUNTOS  
PODEMOS  
MÁS

# ***Marco de Referencia***

***Para la definición de las ofertas formativas y los  
Procesos de homologación de certificaciones***

**Disposición N° 033/2022**

**Anexo X**

## ***OPERADOR DE HERRAMIENTAS DE DISEÑO GRÁFICO***

***(Corregido)***

AÑO – 2022

## **Marco de referencia de OPERADOR DE HERRAMIENTAS DE DISEÑO GRÁFICO**

### **I. Identificación de la certificación: OPERADOR DE HERRAMIENTAS DE DISEÑO GRÁFICO**

**I.1. Sector/es de actividad socio productiva:** INFORMÁTICA

**I.2. Denominación del perfil profesional:** OPERADOR DE HERRAMIENTAS DE DISEÑO GRÁFICO

**I.3. Familia profesional:** INFORMÁTICA

**I.4. Denominación de la certificación de referencia:** OPERADOR DE HERRAMIENTAS DE DISEÑO GRÁFICO

**I.5. Nivel y ámbito de la trayectoria formativa:** FORMACIÓN PROFESIONAL

**I.6. Tipo de certificación:** FORMACIÓN PROFESIONAL INICIAL

**I.7. Nivel de la Certificación:** II

### **II. Referencial al Perfil Profesional del Operador de Herramientas de Diseño Gráfico**

#### **Alcance del perfil profesional:**

Está capacitado, de acuerdo con las actividades que se desarrollan en el Perfil Profesional, para la resolución de problemas propios de la actividad gráfica dentro de una empresa o institución que lo requiera, o como autónomo asistiendo a emprendedores y pymes que necesiten servicios de comunicación gráfica y remitiéndose a especialistas para solucionar problemas de mayor complejidad. Está en condiciones para desempeñarse en un rango moderado de actividades, usando las herramientas habituales de software y diseñando de acuerdo a su creatividad piezas gráficas tales como tarjetas, logotipos, publicidades, arquigrafías, documentación comercial (presupuestos, flyers, catálogos, etc) y diversos productos específicos de la actividad. Puede diseñar la comunicación comercial y publicitaria básica para terceros o para emprendimientos personales.

#### **Funciones que ejerce el profesional**

##### **Resolución de necesidades de comunicación visual**

Aplica los fundamentos perceptuales, formales semánticos y sintácticos  
Emplea y analiza cualidades sensibles de la expresión gráfica.  
Maneja y aplica elementos de la geometría y estructura visual.

### **Preparar y enviar originales para su materialización a imprentas.**

Utiliza los distintos tipos de impresión y su modo de color para así prepara de manera adecuada el archivo original a imprimir

### **Crear, diseñar y plasmar utilizando un graficador.**

En esta función maneja el programa Sistemas operativos. Software para diseño de imágenes. Illustrator, Corel Draw, Photoshop y sus herramientas aplicando el lenguaje de la comunicación visual plasmada en dibujos, logos, folletos, afiches o cualquier diseño utilizando un graficador.

### **Manipular imágenes utilizando herramientas de edición de imágenes.**

En esta función estará preparado para dominar los recursos tecnológicos de edición para aplicar la forma del lenguaje en imágenes e ilustraciones para diferentes soportes.

Crearé imágenes existentes; retocar, agregar efectos y realizar fotomontajes, con calidad y creatividad aplicará el orden, equilibrio y escala.

### **Crear documentos editoriales digitales.**

En esta función realiza Confecciona, maqueta,diagrama y diseña; revistas, libros, diarios, boletines informativos y folletos. Utiliza todas las herramientas de los programas de diseño aplicando equilibrio- color-

### **Opera en la comercialización es su sector.**

El profesional realizará presupuesto costos y tiempo de entrega; preparación del producto para entrega aplicando calidad y creatividad en el diseño.

Realiza las operaciones de marketing y venta de producto terminado en su función a su sector de trabajo específico y/o imprenta.

### **Área ocupacional:**

El Operador de Herramientas de Diseño Gráfico no prestará asistencia a usuarios sino que será un usuario final de equipos personales, usualmente inserto en imprentas o estudios de diseño. Usuarios de informática que operan dentro de la totalidad de los sectores económicos, sociales y productivos.

La competencia del Operador de Informática para Diseño Gráfico constituye entonces, la operación básica tanto de los programas de uso genérico como

también el de otros que hacen a la tarea cotidiana para desempeñarse ya sea como ayudante en una imprenta o diseñador junior.

### **Trayectoria Formativa:**

El proceso de formación habrá de organizarse en torno a la adquisición y la acreditación de un conjunto de capacidades profesionales. Asimismo, se indican los contenidos de la enseñanza que se consideran involucrados en los procesos de adquisición de los distintos grupos de capacidades.

## **1. Las capacidades profesionales y los contenidos de la enseñanza**

El proceso de formación, habrá de organizarse en torno a la adquisición y la acreditación de un conjunto de capacidades profesionales que se corresponden con los desempeños descritos en el Perfil Profesional.

<b>Capacidades profesionales para todo el perfil en su conjunto</b>
<b>Reconocer</b> la diferencia entre vector y mapa de bit. <b>Preparar</b> efectivamente archivos para el proceso de impresión <b>Manipular</b> imágenes utilizando herramientas de edición de imágenes <b>Integrar</b> y asociar herramientas de retoque fotográfico y dibujo vectorial.  <b>Manejar</b> Software para diseño de retoque fotográfico. <b>Resolver</b> piezas de diseño mediante el uso de softwares vectoriales. <b>Organizar</b> y concretar una revista utilizando un software editorial; articulando los conocimientos de las herramientas informáticas anteriores mencionadas. <b>Manejar</b> en el diseño la comunicación del lenguaje. <b>Interpretar</b> la necesidad del cliente, para así iniciar el proceso de diseño. Crear y diseñar piezas gráficas aplicando conceptos básicos de diseño, color, uso correcto de las tipografías.  <b>Aplicar y resolver</b> Forma y lenguaje El color, teoría general: naturaleza y modelización; efecto de filtros, mezcla aditiva y sustractiva, modelos de color. Intervalos, escalas y proporciones. Campo visual, cuadro: orden, equilibrio y escala.  <b>Conocer</b> las características generales sobre artes gráficas. <b>Conocer e incorporar</b> nociones de composición a los diseños. <b>Diseñar</b> piezas en general, como folletos, afiches, logos, tarjetas personales. <b>Diagramar</b> presupuesto con especificación de costos y tiempos de entrega. <b>Bosquejar y plasmar</b> con un graficador o editor digital, aplicando calidad y creatividad en los diseños. <b>Preparar</b> archivos originales para enviar a imprenta. Reconocer los distintos tipos de impresión.

Asimismo, se indican los contenidos de la enseñanza que se consideran involucrados en los procesos de adquisición de estas capacidades. Las especificaciones de los contenidos deberán ser pertinentes al Nivel de Certificación

<b>Contenidos de la enseñanza relacionados con las capacidades</b>
<p><b>Comunicación y lenguaje.</b> Diseño Gráfico y área proyectual. La comunicación visual. El mensaje gráfico. Categorías. La función y responsabilidad del diseñador gráfico. Áreas de la práctica profesional. El Signo Gráfico. Abstracción y síntesis. Forma - Función. Signo, Símbolo. Icono. La Pieza Gráfica - Estructura. La Gestalt. La sintaxis visual. Equilibrio y Tensión. Niveles de Lectura. Denotación - Connotación. El Lenguaje Gráfico Comunicacional. Lenguajes y Técnicas Visuales. Punto, Línea y Plano. Forma y lenguaje. Densidad, dirección y valor. Geometrización y percepción. Leyes de agrupamiento. Operaciones sintácticas. Forma bi y tridimensional. Sistemas de representación. La noción de forma. Unidades, conjuntos y colecciones. Principios de sintaxis. La noción de estructura. Estructura manifiesta e inferida. El color, teoría general: naturaleza y modelización; efecto de filtros, mezcla aditiva y sustractiva, modelos de color. Intervalos, escalas y proporciones. Campo visual, cuadro: orden, equilibrio y escala. Introducción a la idea de composición del plano. Simetría. Tensión.</p> <p><b>Software de edición vectorial.</b> Introducción de interfaz. ¿Qué es un Editor de imágenes Vectoriales?. Funcionalidades del Editor de imágenes Vectoriales. Interfaz de Editor de imágenes Vectoriales. Mapa de bits - vectores. Menú - función. Barra herramientas - análisis. Ventanas acoplables - función. Crear - abrir - cerrar archivos. Guardar y convertir archivos en pdf. Teoría del color. Organización de Página /Herramientas: Trabajar con páginas. Configuración del área de trabajo - reglas - unidades y medidas. Creación de documentos. Creación dibujo formas básicas. Herramientas - rectángulos - cuadrados - elipses - círculos - arcos - formas de sector - polígonos - estrellas - espirales - formas predefinidas. Herramienta selección - funcionalidad. Acciones de selección - edición - rotación - Duplicado - alineación - copiar - pegar. Deshacer - rehacer</p> <p>Manejo de objetos. Vectores. Combinación de objetos - recorte - intersección - soldadura. Herramienta bézier - edición con herramienta forma en dibujo. Herramienta de selección y herramienta de forma - funcionalidad. Herramienta de forma. Curvas en vectores e imágenes. Cómo generarlo. Herramienta B-Spline. Conectar líneas y objetos. Extracción de recorte en imágenes. Calco de imágenes con pluma. Calco rápido de imágenes. Edición de calco rápido de imágenes. Insertar imagen con power clic. Barra de Herramientas: Herramientas de dibujo. La herramienta pluma de contorno. Herramientas de relleno: relleno - degradado - patrón - textura - relleno interactivo - maya.</p>

Agrupar - desagrupar objetos - transformación libre - Bloquear y desbloquear objetos. Alineación de objetos. Texto y propiedades: Texto artístico y texto de párrafo. Los atributos del texto: el cuadro de diálogo formato del texto. Marcos de texto. Estilos. Operaciones avanzadas con el texto. Barra de propiedades. Adaptar texto a un trayecto. Reparar y separar texto a un trayecto. Convertir a curvas

**Software editor de imágenes.** Conceptos básicos. Entorno digital. Teoría de color: CMYK, RGB, Escala de Grises, Monotono. Formatos de Imagen. Entorno de trabajo. Las capas. Corrección de imágenes. Caja de herramientas. Paletas Flotantes. Menús Contextuales. Barra de menús. Barra de estado. Crear documento. Abrir un documento preexistente. Cambiar tamaño, resolución. Cambiar el tamaño del lienzo. Cambiar el modo de color. Guardar la imagen. Guardar como. Guardar una copia. Herramientas de Selección. Cortar, copiar y pegar. Selección por Color. Máscara Rápida. Guardar Selecciones: Canales Alfa. Modificar imágenes. Menú Edición: Transformar. Menú Imagen: Rotar Lienzo. Pintar. Color de fondo y color de frente. Elegir un color. Elegir un color con el Cuantizador. Modos de fusión. Herramientas de Pintura. La paleta Pinceles. Aplicar Rellenos y Contornos. Las capas. ¿Qué son las capas? Estilos de capa. Máscaras de capa. Transformar una capa: Perspectiva, voltear, distorsionar. La paleta Historia. Tomar una instantánea. Eliminar historia. El texto. Texto Normal. Máscaras de texto. Carácter. (opciones con las letras). Filtros: Los efectos de los filtros. El comando Transición. Filtros con imágenes y texturas. Escoger un filtro. Filtros artísticos y de enfoque. Distorsión y ruido. Interpretar y pixelizar. Otros filtros

**Software de maquetación Editorial.** Doble página. Tipografía. Familias, variables. Los componentes editoriales. Formatos. Caja y grilla tipográfica. Ajustes tipográficos. Retórica: Signo. Significante / significado. Denotación / connotación. Polisemia de la imagen. El mensaje visual y el mensaje lingüístico. Texto como anclaje. Operaciones y figuras retóricas. Argumentación. Estrategia. Elementos de diseño editorial. El uso del soporte. Capacidades de la tecnología. La retícula, su construcción. La organización del espacio. Los diferentes niveles de lectura. Variables y constantes en la composición. El libro. Estrategias compositivas y propuestas inéditas. Relación cubierta e interior. Diseño de tapas. La revista. Tendencias actuales. Tecnología, sistemas de impresión, papeles. La competencia visual. La estética. Empleabilidad, FODA, CV, Búsqueda de empleo, trabajo decente, Introducción a la seguridad, Ley de Seguridad e Higiene, Ley de Riesgo de Trabajo, Ergonomía.

## 2. Carga horaria mínima:

El conjunto de la formación profesional de Operador de herramientas de Diseño Gráfico requiere una carga horaria mínima total de 220 horas reloj.

La carga horaria destinada a la realización de las prácticas profesionalizantes, debe ser como mínimo el 50% del total del curso.

### **3. Referencial de ingreso:**

El aspirante deberá ser mayor de 18 años de edad y haber completado el nivel de Educación Secundaria, acreditable a través de certificaciones oficiales del Sistema Educativo Nacional (Ley N° 26.206).

Se requerirá conocimientos básicos de Pc acreditable a través de certificaciones o rindiendo examen previo.

### **4. Prácticas Profesionalizantes:**

Las prácticas profesionalizantes constituyen uno de los ejes fundamentales de la presente propuesta. Para llevar a cabo las prácticas se realizan convenios de articulación con Instituciones Educativas y cursos pertenecientes al Centro de Formación Profesional, que requieran servicio de diseño gráfico, partiendo de una necesidad de comunicación.

### **5. Entorno Formativo**

#### **Instalaciones:**

La institución deberá disponer y garantizar el acceso a un aula taller apropiada y adecuada a la cantidad de alumnos que realizarán las distintas actividades tanto de tiempo teórico prácticas como de prácticas profesionalizantes.

#### **Equipamiento:**

El aula de informática de la institución deberá contar con computadoras de escritorio o portátiles con los programas necesarios y con acceso a internet para el desarrollo de las clases. Recursos auxiliares: pizarrón, proyector, impresoras, Plotter de corte e impresión.

#### **Insumos:**

Lo existente y lo necesario: Cartuchos de tóner de impresora, resmas de papel, vinilos.

#### **Recursos materiales:**

Recursos auxiliares (pizarrón, pantalla, proyector, etc.) que permitan complementar técnicas de enseñanza expositivas-explicativas. Cableado y conexiones para redes locales, e instalaciones de redes inalámbricas. Impresoras láser a color y una monocromo.

## **6. Perfil Profesional Docente:**

### **Titulaciones:**

Diseñador gráfico Terciario o Universitario

### **Antecedentes Profesionales:**

Haber trabajado en relación de dependencia (Gráfica) o propia al menos 3 años de experiencia comprobable en el rubro. Amplio conocimiento de las herramientas y equipamiento de diseño.

### **Antecedentes Docentes:**

Constancias de servicio docente que acrediten haberse desempeñado dictando la capacitación.