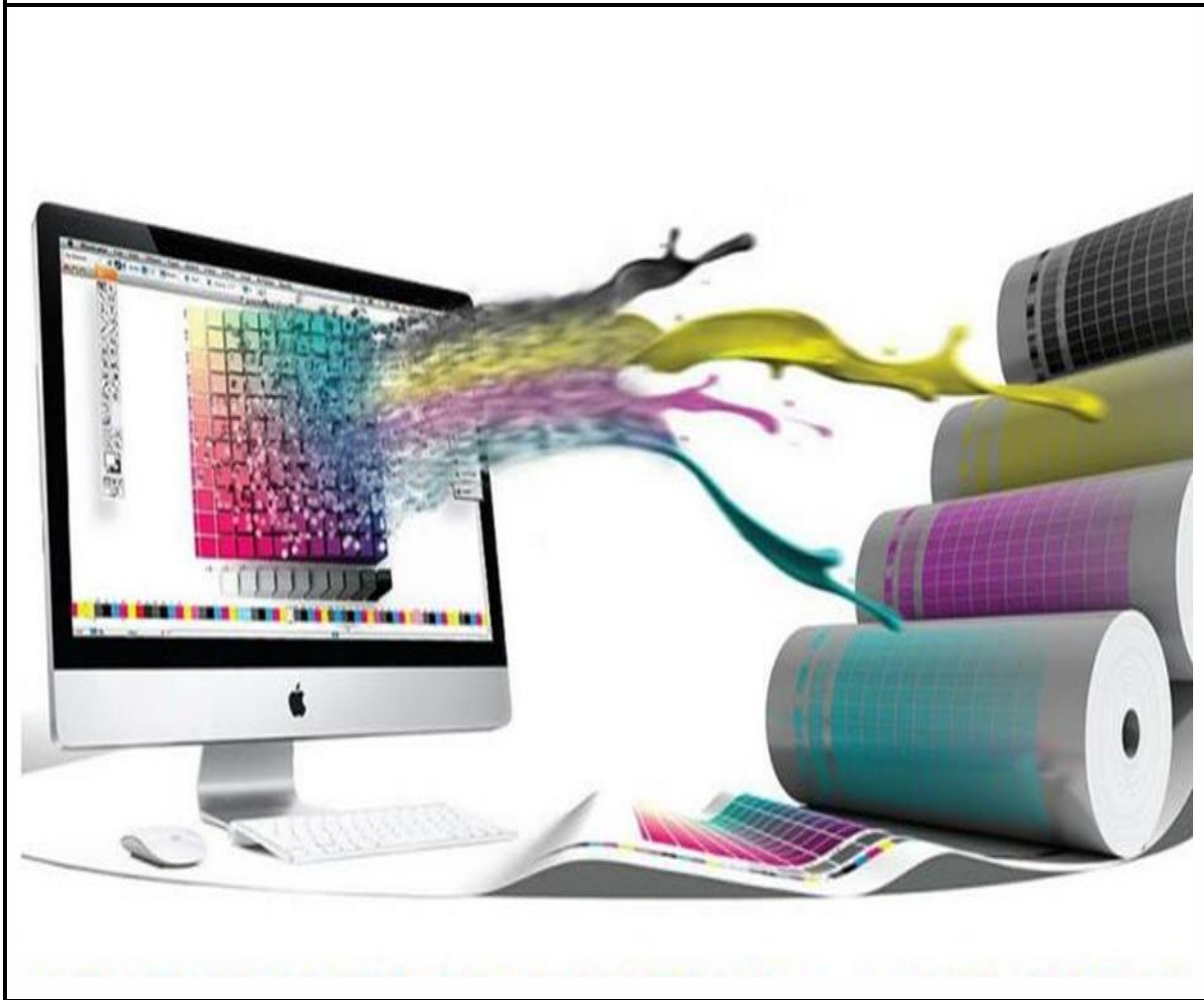




CENTRO DE
**EDUCACIÓN
PERMANENTE**

TECNICO LABORAL AUXILIAR DE ARTES GRAFICAS



CARRERA 49C No. 88-56
Tel. (57) (5) **3853400 Ext. 240 / 052**
Barranquilla | Atlántico cep@uac.edu.co

*VIGILADO POR LA SECRETARIA DISTRITAL DE BARRANQUILLA.



UNIVERSIDAD **AUTÓNOMA DEL CARIBE**

CIENCIA PARA EL PROGRESO



1. OBJETIVOS DEL PROGRAMA

GENERAL

Formar auxiliares en artes gráficas con competencias laborales y actitudinales que les permitan desenvolverse en el sector gráfico; con amplio conocimiento de las normativas, insumos y procesos relacionados dentro de la industria de la comunicación gráfica, periódicos, revistas, departamentos de impresión y encuadernación, que contribuyan al desarrollo económico y sostenible de su entorno.

ESPECÍFICOS

Desarrollar en nuestros estudiantes competencias para:

- Revisar el material impreso y verificar las cantidades empacadas de acuerdo con el pedido del cliente
- Apoyar los procesos de terminados y acabados de productos gráficos
- Apoyar a los operarios de impresión con el abastecimiento de insumos y limpieza de las máquinas de impresión
- Alistar materia prima e insumos que salen y entran del almacén y bodega
- Medir las soluciones fuentes antes de iniciar operaciones de impresión



2. DESCRIPCIÓN DE LAS COMPETENCIAS

2.1 PERFIL DEL EGRESADO

El egresado del programa de **Técnico Laboral en Auxiliar de Artes Gráficas** estará en la capacidad de diseñar y gestionar proyectos de acuerdo con las necesidades del cliente, usando las diferentes herramientas para el retoque, producción y técnicas de expresión gráfica, así como también apoyar el proceso de preimpresión y pos-impresión teniendo en cuenta los acabados necesarios para las piezas gráficas.

4.2 COMPETENCIAS BÁSICAS

El egresado estará en capacidad de ejercitar habilidades básicas para la apropiación y aplicación del conocimiento que favorezca el aprendizaje continuo en diferentes actividades del ámbito personal, laboral, cultural y social. En este sentido estará en capacidad de:

- Desarrollar el pensamiento creativo, autónomo y la capacidad de interactuar interdisciplinaria y colectivamente (Modulo de Bioética y Medio Ambiente)
- Desarrollar una mentalidad emprendedora teniendo en cuenta los conceptos básicos de un plan de negocio, las características de un emprendedor y la normativa vigente. (Módulo de Emprendimiento)
- Aplicar los sistemas informáticos para la solución de diferentes problemas del contexto administrativo, favoreciendo la toma de decisiones. (Módulo de Sistemas Informáticos)



4.3 COMPETENCIAS CIUDADANAS

El egresado del programa estará en capacidad de:

- Desenvolverse adecuadamente en sociedad
- Contribuir al bienestar común y al desarrollo de su localidad o región
- Capacidad de asumir comportamientos adecuados
- Respetar las normas y procedimientos.
- Ser crítico y reflexivo ante los problemas, resolver conflictos y buscar la armonía en la relación con los demás

4.4 COMPETENCIAS LABORALES GENERALES

- Establecer juicios argumentados y definir acciones adecuadas para resolver una situación determinada
- Regular el propio comportamiento, reflexionar sobre la propia actitud en relación con las actividades desarrolladas y responsabilizarse de las acciones realizadas
- Identificar, ubicar, organizar, controlar y utilizar racional y eficientemente los recursos disponibles, en la realización de proyectos y actividades
- Reconocer y comprender a los otros y expresar ideas y emociones, con el fin de crear y compartir significados, transmitir ideas, interpretar y procesar conceptos y datos, teniendo en cuenta el contexto
- Recibir, obtener, interpretar, procesar y transmitir información de distintas fuentes, de acuerdo con las necesidades específicas de una situación y siguiendo procedimientos técnicos establecidos.
- Identificar y comprender las necesidades de otros y estar dispuesto a orientar, apoyar, compartir y ejecutar acciones para satisfacerlas.
- Crear, transformar e innovar elementos tangibles e intangibles del entorno utilizando procesos ordenados. Identificar, adaptar y transferir tecnologías de distinto tipo.
- Reconocer en el entorno las condiciones y oportunidades para la creación de empresas o unidades de negocio



4.5 COMPETENCIAS LABORALES ESPECÍFICAS

- Elaborar piezas gráficas de acuerdo con los requerimientos del cliente y principios del diseño gráfico
- Coordinar los procesos de preimpresión de acuerdo con los parámetros técnicos y el medio de salida
- Coordinar procesos de posteriores a la impresión de acuerdo con plan de control y parámetros técnicos

3. JUSTIFICACIÓN DEL PROGRAMA

En la actualidad el entorno brinda al ser humano múltiples tipos de información que varían no solo en su contenido, sino también en la forma o el medio a través del cual se le presenta.

Resulta imprescindible relacionar el diseño y más específicamente el diseño gráfico con todo tipo de información que el contexto nos presenta en nuestra diaria interacción visual.

El diseño se convierte muchas veces en el punto de inicio para la materialización de imágenes fijas o móviles, piezas publicitarias, impresas, digitales u otros objetos con los que convive la sociedad, tomándolos como modelos importantes en el desarrollo de esta.

A medida que el tiempo transcurre el valor que la sociedad le reconoce al diseño es mucho mayor debido a su aporte y participación en los procesos sociales, académicos y económicos.

De esta misma manera cada día cobra fuerza la necesidad de exigencia por el valor propositivo y profesional del diseño frente a cada necesidad.



El proceso de impresión siempre ha hecho parte del proceso creativo generado a través del diseño gráfico. Reproducir las piezas desde lo digital a lo físico, para su posterior publicación ante espectadores que actuarán como receptores de dichas obras, ha sido el ejercicio durante siglos por medio de los continuamente evolutivos procesos de impresión.

Imprimir es mucho más que libros, revistas y periódicos. El proceso también transfiere imágenes a textiles, paquetes, afiches, papel mural, bolsas, etiquetas, estampillas, billetes y en resumen, cualquier superficie que pueda llevar texto o imágenes.

Es importante que el contexto cuente con Técnicos laborales en Artes Gráficas que conozcan las herramientas, materiales y procesos que existen para que se haga un mejor uso de los recursos de impresión que le apuestan a la preservación del medio ambiente, al sostenimiento del sector de las artes gráficas y al crecimiento de la economía local.

Las tintas ecológicas, papeles amigables con el medio ambiente, el reciclaje, el ahorro de recursos naturales y la creación de insumos para las artes gráficas, ya supone una reinención de los procesos litográficos. En los últimos años, el mundo ha volcado sus intereses en la protección de los recursos naturales, empleando nuevas tecnologías, modernizando procesos técnicos de impresión, que dan como resultado una nueva conciencia que se preocupa por el cuidado de la naturaleza y el medio ambiente.

Como **Técnicos Laborales en Auxiliar de Artes Gráficas**, los estudiantes en su proceso de formación se relacionarán con el manejo y manipulación de sustratos, técnicas y procesos que exigen pensar y repensar la industria gráfica y el manejo responsable de los recursos ambientales.



4. PLAN DE ESTUDIO DEL PROGRAMA

El Plan de estudio del Programa Técnico Laboral Por Competencias en **Auxiliar de Artes Gráficas** se encuentra organizado por módulos básicos y específicos. Cada uno de estos cuenta con una intensidad horaria teórica y práctica.

A continuación, se expresa con detalles todo lo relacionado a la duración y distribución del tiempo del programa, la organización de las actividades de formación, la metodología, el número de estudiantes que se proyectan, los criterios de evaluación, la definición del perfil del aspirante y del egresado.

6.1 DURACION Y DISTRIBUCION DEL TIEMPO

El programa consta de **960 horas de formación teórico – práctico**, distribuidas en dos etapas de formación así:

1. **Etapas de formación académica:** Corresponde al desarrollo y ejecución de las normas de competencias laborales y módulos básicos asociadas a la titulación del programa, el cual consta de un total de 480 horas.
2. **Etapas de formación práctica:** corresponde a la vinculación del estudiante al medio productivo a través de los convenios interinstitucionales que le garantizan el desarrollo de habilidades y destrezas de los conocimientos adquiridos durante la ejecución de la etapa académica, consta de 480 horas.



6.3 ORGANIZACIÓN DE ACTIVIDADES DE FORMACION

ETAPAS		LECTIVA	PRACTICA	TOTAL
		480 HORAS	480 HORAS	960 HORAS
MODULOS DE FORMACION ESPECIFICA				
1	144 horas	Elaboración de Piezas Gráficas		
2	96 horas	Coordinación de procesos de preimpresión		
3	96 horas	Coordinación de procesos de pos-impresión		
MODULOS DE FORMACION BASICA				
4	48 horas	Emprendimiento		
5	48 horas	Bioética y Medio Ambiente		
6	48 horas	Sistemas Informáticos		