





# POTRERO DIGITAL: CURSO DE ASISTENTE EN DISEÑO Y ANIMACIÓN GRÁFICA



## Objetivo

Garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos



## ODS Conexos:

**ODS 8** Trabajo Decente y Crecimiento Económico



## Tipo de Iniciativa

Acción  
Proyecto  
Programa



## Localización:

• Provincia: Buenos Aires, CABA

## METAS QUE ABORDA LA INICIATIVA

**Meta 4.3** De aquí a 2030, asegurar el acceso igualitario de todos los hombres y las mujeres a una formación técnica, profesional y superior de calidad, incluida la enseñanza universitaria

**Meta 4.4** De aquí a 2030, aumentar considerablemente el número de jóvenes y adultos que tienen las competencias necesarias, en particular técnicas y profesionales, para acceder al empleo, el trabajo decente y el emprendimiento

**Meta 4.5** De aquí a 2030, eliminar las disparidades de género en la educación y asegurar el acceso igualitario a todos los niveles de la enseñanza y la formación profesional para las personas vulnerables, incluidas las personas

con discapacidad, los pueblos indígenas y los niños en situaciones de vulnerabilidad

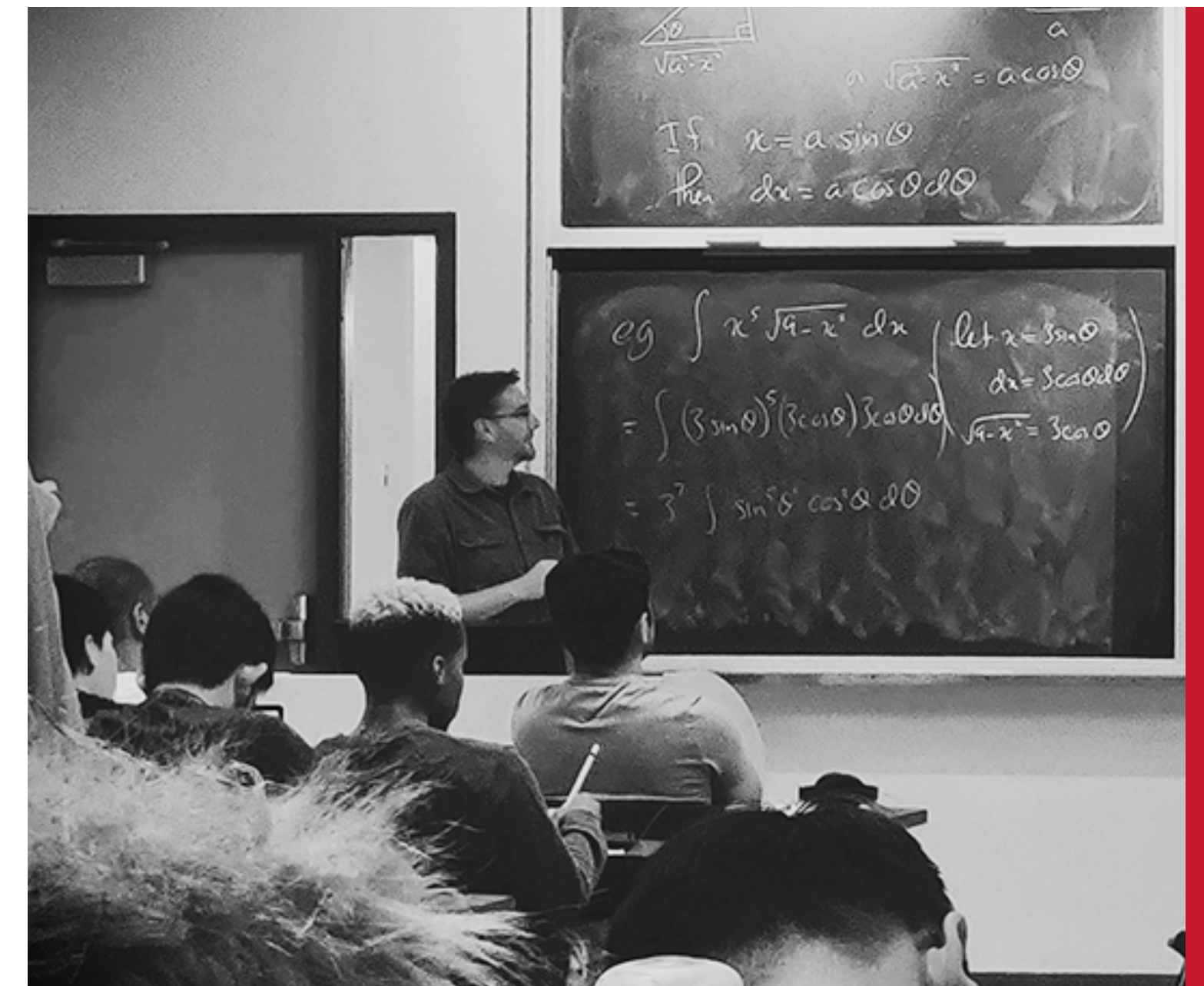
**Meta 4.b** De aquí a 2020, aumentar considerablemente a nivel mundial el número de becas disponibles para los países en desarrollo, en particular los países menos adelantados, los pequeños Estados insulares en desarrollo y los países africanos, a fin de que sus estudiantes puedan matricularse en programas de enseñanza superior, incluidos programas de formación profesional y programas técnicos, científicos, de ingeniería y de tecnología de la información y las comunicaciones, de países desarrollados y otros países en desarrollo



# DESCRIPCIÓN DE LA INICIATIVA

Potrero Digital es una red de aprendizajes de oficios digitales orientada a la integración social, la capacitación y la obtención de trabajo para personas mayores de 16 años con escasas oportunidades. El Curso de Asistente en Diseño y Animación Gráfica nace en el año 2021, en el marco de una alianza entre Torneos, Fundación Compromiso y Escuela de Artes Digitales Da Vinci, con el objetivo de promover la formación de jóvenes y adultos en habilidades digitales. El programa de becas, promueve no solo la inclusión educativa de los grupos más desfavorecidos, sino también la inclusión laboral en el campo profesional, contribuyendo de esta manera a su integración social. Esta formación no solo es una estrategia para abordar la problemática de la falta de formación y trabajo de estos sectores, sino también es una respuesta a las demandas actuales que está teniendo la industria. Entendiendo que la industria audiovisual puede ser generadora de oportunidades

laborales, las empresas, pueden encontrar aquí un camino para enriquecer su cadena de valor, incorporando a las personas capacitadas. Durante el año 2022 se llevaron a cabo dos nuevas ediciones del curso en modalidad virtual. Fueron otorgadas 30 becas para el curso "Nivel 1" y 23 becas para el curso "Nivel 2". Fundación Compromiso, por su trayectoria desarrolla en cada edición un proceso de convocatoria a través de las ONGs buscando a jóvenes y adultos/as interesados/as en este campo. Las postulaciones a las becas y las entrevistas permitieron evaluar los perfiles para hacer la selección de acuerdo a aspectos socioeconómicos y al conocimiento previo en el manejo de programas básicos de diseño, siendo este último punto fundamental por ser el andamiaje para el futuro aprendizaje. A lo largo de estos dos años y medio el programa ha otorgado 153 becas de formación.



## Barreras encontradas para el desarrollo de las acciones

ECONÓMICA

SOCIO CULTURAL

TECNOLÓGICA

OTRAS

Entre los obstáculos, se vieron algunos factores de contingencia que dificultaron o interrumpieron el proceso pedagógico. Los/as beneficiarios/as de las becas para este curso son jóvenes y adultos que requieren de mayor acompañamiento en los procesos educativos, ya que se caracterizan por tener menor disponibilidad para los aprendizajes. Estas poblaciones están más expuestas a contingencias en la vida cotidiana, lo que hace interrumpir los compromisos y dificultar la construcción de la cultura del esfuerzo. Enfermedades dentro del núcleo familiar, pérdida de empleo y mudanzas, provocaron en distinta medida la pérdida del interés, el incumplimiento en las tareas, falta de entusiasmo, ausencias y deserción.

## Contribución de la iniciativa al ODS correspondiente

### USO DE INDICADORES DE GESTIÓN Y RESULTADO

A continuación se detallan los indicadores de gestión y resultado del programa desarrollado a lo largo del 2022.

### INDICADORES DE GESTIÓN

- Cantidad de solicitudes recibidas: 109
- Cantidad de reuniones generales del programa: 42
- Cantidad de cohortes del programa desde el inicio: 4
- Horas de clases de artes digitales dictadas por ciclo: 48
- Horas de clases de inglés dictadas por ciclo: 12
- Horas de clases de habilidades socioemocionales dictadas por ciclo: 12
- Cantidad de docentes involucrados en el dictado de clases: 9
- Cantidad de tutores involucrados para el acompañamiento personalizado: 2

## Contribución de la iniciativa al ODS correspondiente



- Cantidad de equipos informáticos entregados en comodato: 2
- Participantes de jóvenes y adultos menores de 35 años: 27
- Cantidad de mujeres en el programa: 21

### INDICADORES DE RESULTADOS:

- Cantidad de becas otorgadas: 53
- Porcentaje de estudiantes que completaron el ciclo de formación: 51%
- Porcentaje de asistencia a las clases mayor al 80%: 26%

- Porcentaje de alumnos/as que calificaron a los contenidos de artes digitales como MUY BUENO: 94%
- Porcentaje de alumnos/as que calificaron los contenidos de inglés como MUY BUENOS: 60%
- Aplicabilidad de los contenidos aprendidos en futuros empleos: 86%
- Satisfacción de las herramientas utilizadas durante la cursada: 90%
- Satisfacción del programa general: 92%

- Nivel de aprendizaje ALTO autopercebido: 88%
- Participantes que se postularon a ofertas laborales vinculadas a la temática: 5
- Cantidad de participantes que se postularon a ofertas laborales vinculadas a la temática: 7
- Cantidad de participantes que consiguieron empleo vinculado a la temática del curso: 4
- Cantidad de participantes que comenzaron a trabajar como freelance: 16

“ El Curso de Asistente en Diseño y Animación Gráfica es un trayecto de formación en habilidades digitales y emocionales.

## Alianzas Estratégicas

- Sector Académico
- Organizaciones de la sociedad civil

*Fundación Compromiso - Escuela de Artes Digitales Da Vinci*

## Cadena de Valor

*El Departamento de Gráfica de la empresa ha participado en el diseño del programa de estudios de la especialización.*

*Por otro lado se proyectan diseñar estrategias para que los y las jóvenes que finalicen el Curso de Asistente de Diseño de nivel 2 , puedan tener una experiencia laboral pasantía en la empresa en el departamento de gráfica. Esto será posible con la articulación entre el departamento de SUSTENTABILIDAD , GRÁFICA y RRHH.*

# Anexo



POTRERO DIGITAL

*Da Vinci*  
PRIMERA ESCUELA DE ARTE MULTIMEDIAL

## Curso de Asistente en Diseño y Animación Digital

torneos

**Informe**  
(Archivo PDF)



Esta iniciativa se presentó en el marco del programa  
"Conectando Empresas con ODS" desarrollado por  
CEADS en alianza con EY Argentina.

COPYRIGHT 2023