



CONECTANDO EMPRESAS CON ODS



POTRERO DIGITAL: CURSO DE ASISTENTE EN DISEÑO DE 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

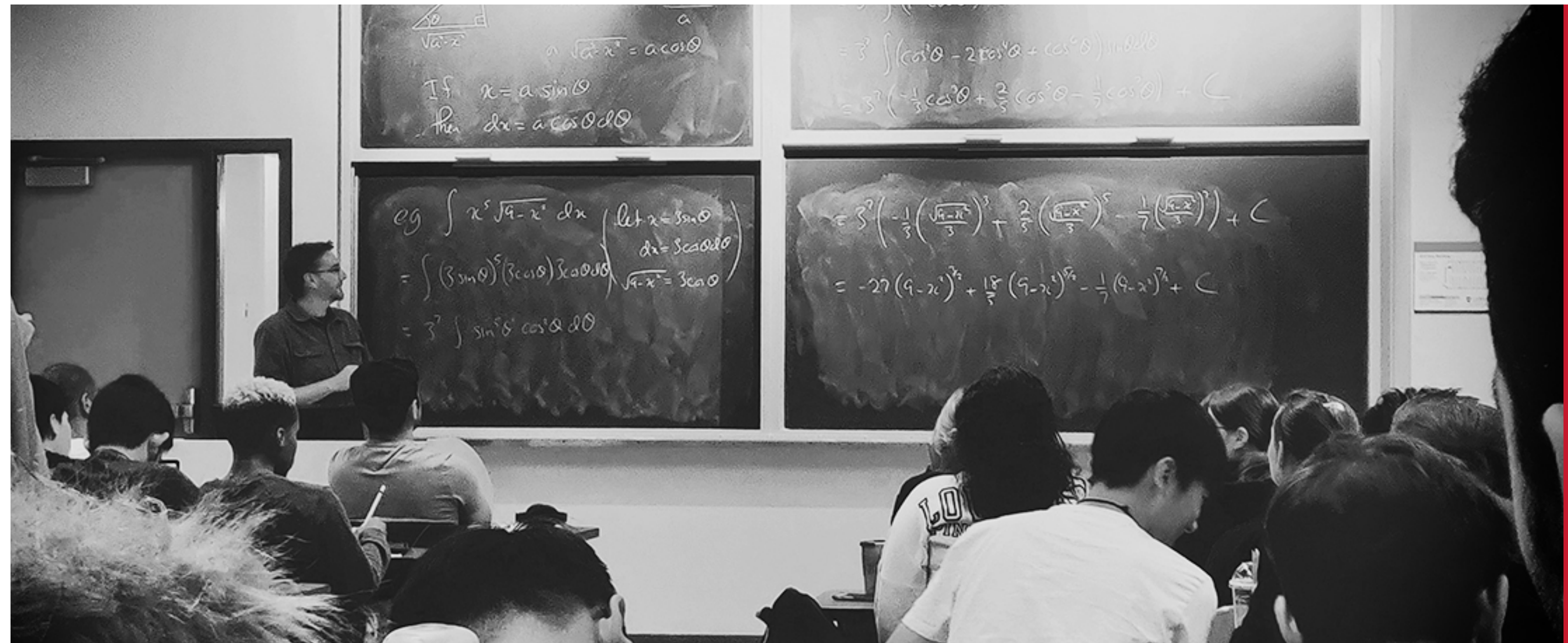
Palabras Clave:

Acceso a la educación- Educación de calidad -Becas educativas



RESUMEN EJECUTIVO

El Curso de Asistente en Diseño de Animación Gráfica es un trayecto de formación en habilidades digitales y emocionales creado en alianza entre Torneos, Fundación Compromiso y Escuela de Artes Digitales Da Vinci. Este Potrero Digital liderado por Torneos, está dirigido a personas con barreras socioeconómicas y tiene como objetivo brindar capacitaciones en habilidades digitales para generar una nueva salida laboral en la economía digital y así promover la inclusión laboral y la integración social. La democratización de estas herramientas digitales a través del programa de becas, busca contribuir al proceso de transformación cultural- digital, promoviendo la Economía Naranja. El programa fue lanzado en el 2021 y cuenta ya con dos camadas egresadas y una en curso.



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. En el año 2021, Torneos en alianza con Fundación Compromiso y Escuela de Artes Digitales Da Vinci, lanza el Curso de Asistente en Diseño de Animación Gráfica, con el objetivo de promover formación de jóvenes y adultos en habilidades digitales. Este 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. En el año 2021 se llevaron a cabo dos ediciones del curso en modalidad virtual. Fundación Compromiso, por su trayectoria realizó la convocatoria a través de las ONGs con las que trabajan, buscando a jóvenes y adultos/as interesados/as en este campo. Para solicitar la beca debían llenar un formulario digital. Ese relevamiento de datos 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. Dentro de las 242 solicitudes recibidas, se otorgaron 30 becas para cada edición.



Barreras encontradas para el desarrollo de las acciones

ECONÓMICA

SOCIO CULTURAL

TECNOLÓGICA

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. Robos, mudanzas, enfermedades dentro del núcleo familiar y problemas judiciales, 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 2021.

INDICADORES DE GESTIÓN

- Cantidad de solicitudes recibidas: 242
- Cantidad de reuniones generales del programa 43
- Cantidad de cohortes del programa: 2
- 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: 8
- Cantidad de tutores involucrados para el acompañamiento personalizado: 2
- Cantidad de equipos informáticos entregados en comodato: 3
- Participantes de jóvenes y adultos menores de 35 años : 50
- Cantidad de mujeres en el programa: 35

Contribución de la iniciativa al ODS correspondiente



INDICADORES DE RESULTADOS:

- Cantidad de becas otorgadas: 60
- Participantes que completaron el ciclo de formación: 28
- Porcentaje de asistencia a las clases mayor al 80% : 47 %
- Porcentaje de asistencia a las clases mayor al 50% : 25%
- Porcentaje de alumnos que calificaron a los contenidos de artes digitales como MUY BUENO: 83%
- Porcentaje de alumnos que calificaron los contenidos de inglés como MUY BUENOS: inglés 50%
- Porcentaje de alumando que calificaron los contenidos habilidades socioemocionales como MUY BUENO 75%
- Aplicabilidad de los contenidos aprendidos en futuros empleos 85%
- Satisfacción de las herramientas utilizadas durante la cursada 86%
- Satisfacción del programa general : 80%
- Participantes que se postularon a ofertas laborales vinculadas a la temática: 5
- Nivel de aprendizaje autopercebido: 85%
- Cantidad de participantes que se postularon a ofertas laborales vinculadas a la temática: 5
- Cantidad de participantes que consiguieron empleo vinculado a la temática del curso: 5
- Cantidad de participantes que comenzaron a trabajar como freelance: 8

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

Alianzas Estratégicas

- Sector Académico
- Organizaciones de la sociedad civil

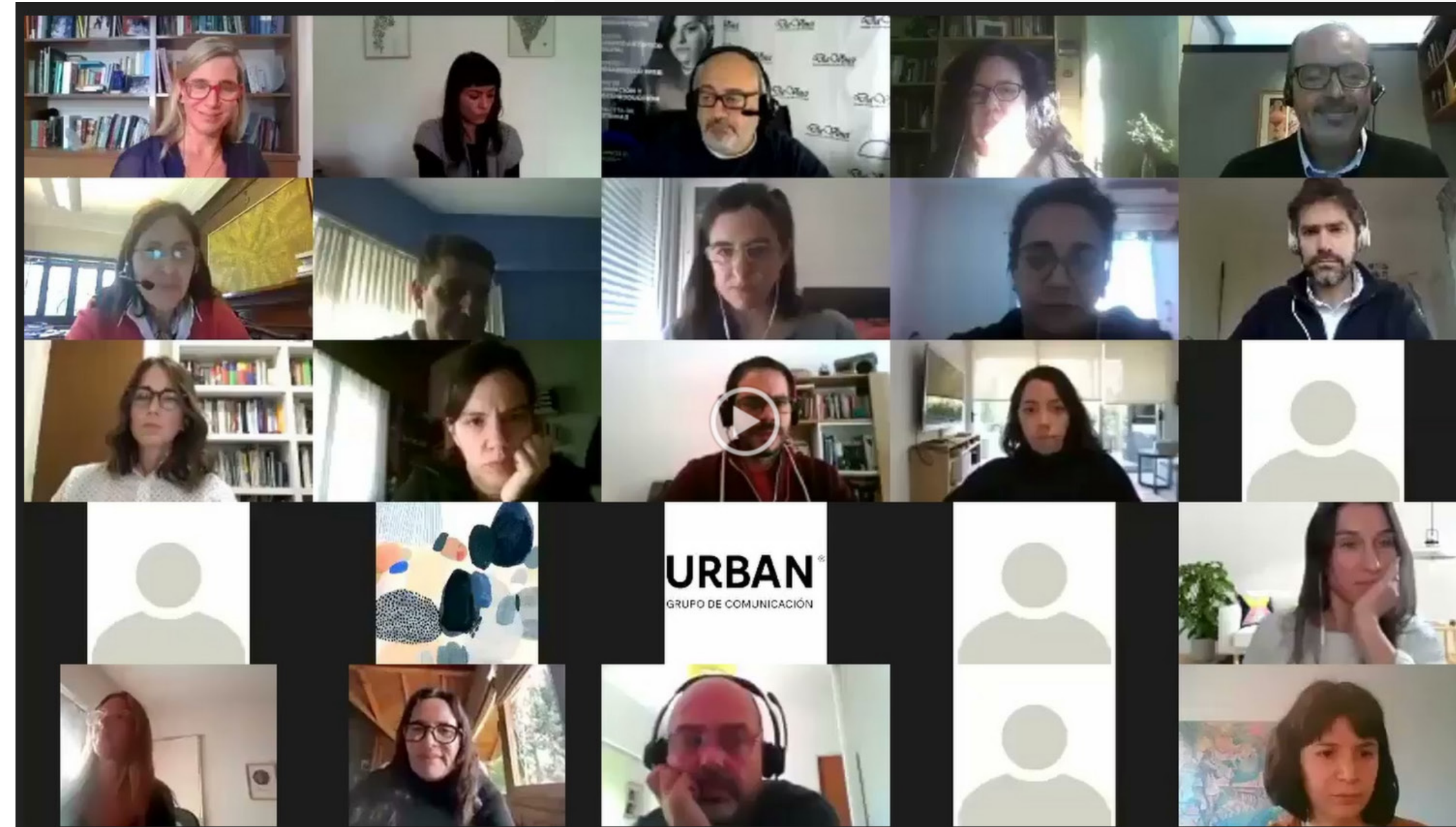
Fundación Compromiso - Escuela de Artes Digitales Da Vinci

Cadena de Valor

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

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



Lanzamiento del Curso
(Video)

Anexo

TRAYECTO DE FORMACIÓN: ASISTENTE DE DISEÑO Y ANIMACIÓN GRÁFICA

INFORME POTRERO DIGITAL TORNEOS Y ESCUELA DA VINCI
Perfil de los alumnos, participación en el curso y resultados de la encuesta

Este informe tiene como propósito describir el perfil demográfico y socioeconómico y el desempeño académico de los alumnos de la primera cohorte y segunda cohorte del trayecto Asistente de Diseño y Animación Gráfica dictado durante el año 2021.

PERFIL DE LOS ALUMNOS

A continuación, se detalla el perfil de los alumnos de Potrero Digital Torneos y Escuela Da Vinci: 31 alumnos han cursado Asistente de Diseño y Animación Gráfica en la primera cohorte. Esta especialización técnica empezó el 2 de junio, mientras que la materia potenciadora de Habilidades Socioemocionales comenzó el 8 de junio. Se realizó una segunda selección con los mismos criterios y la segunda cohorte del trayecto con 29 alumnos comenzó el 11 de agosto a cargo del docente Giancarlo Rojas Marín, y la materia potenciadora Habilidades Socioemocionales comenzó el 24 de agosto.

Alumnos según localidad

De las 60 becas otorgadas, la totalidad de los alumnos son de la región de AMBA. El 54% residen en localidades de la provincia de Buenos Aires, mientras que el 46% son de CABA.

Localidad	Porcentaje
Buenos Aires	54%
C.A.B.A.	46%

Página 1 / 13

Informe del Programa
(Archivo PDF)

Clipping de prensa: POTRERO DIGITAL TORNEOS

FECHA 18/04/2022
MEDIO: PIACERE DELLA VITA
VER: [NOTA](#)

Formación laboral para jóvenes con barreras socioeconómicas

Con el objetivo de desarrollar habilidades digitales para jóvenes con escasas oportunidades, la [Fundación Compromiso](#), organización que desarrolla y difunde un nuevo modelo para apoyar e invertir con eficacia en temas sociales, ambientales y culturales, **junto a Torneos**, empresa líder en el mundo del entretenimiento deportivo, ofrecerán por tercer año consecutivo su especialización en Diseño y Animación Gráfica desde [Potrero Digital](#) la red de centros de aprendizaje en oficios digitales orientada a la integración social.

La especialización, que ya capacitó a 60 alumnos, propone oportunidades de formación y herramientas necesarias para promover la inserción laboral de jóvenes, con barreras socioeconómicas, en las industrias creativas. Está destinado a personas mayores de 16 años que deseen adquirir las competencias necesarias para trabajar como auxiliares en equipos de realizadores y empresas del sector audiovisual. Además, cuenta con la coordinación académica de la **Escuela Da Vinci**, pionera y referente en generar planes de estudio de vanguardia que integran arte, diseño y tecnología.

“Estamos muy contentos de anunciar la tercera edición del programa. La aceptación y convocatoria que tuvimos el año pasado nos impulsó a continuar esta iniciativa para contribuir a generar oportunidades para que jóvenes con escasas oportunidades puedan insertarse a las industrias creativas”, destacó Ana Cacace, Gerente de Comunicaciones y Sustentabilidad de Torneos.

Por su parte, Juan José Bertamoni, Director de Potrero Digital refleja que “Queremos impulsar una economía digital más diversa, inclusiva y competitiva en el país, y esta especialización es un claro ejemplo de lo que podemos lograr trabajando en conjunto.” Potrero Digital es un proyecto que nos entusiasma y apasiona. La alianza junto a Torneos y Escuela Da Vinci ofrece conocimientos para que los jóvenes puedan salir al mundo laboral con mejores herramientas.” dijo Juan José Bertamoni, Director de Potrero Digital. Y agrega “Una vez terminado el curso los alumnos tienen la posibilidad de ingresar al mercado laboral gracias a Compromiso Digital, la iniciativa de Fundación Compromiso que tiene por misión impulsar la empleabilidad de los egresados de Potrero Digital a través del acompañamiento de sus primeras contrataciones. Asimismo, el programa académico está pensado para que los alumnos puedan ofrecer sus conocimientos de manera ‘freelance’”

Página 1 / 24

Clipping de Prensa
(Archivo PDF)



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

COPYRIGHT 2022