

RESOLUCIÓN CS N° 196/24

VISTO, el Expediente N° 3739/2024 del registro de la Universidad Nacional de General San Martín, y

CONSIDERANDO:

Que la Secretaría de Gobierno y Relaciones Institucionales ha solicitado el tratamiento y la aprobación de un proyecto de Acta Complementaria al Convenio Marco de Cooperación entre la Universidad Nacional de General San Martín y la Comisión de Administración del Fondo Permanente de Capacitación y Recalificación Laboral (FOPECAP).

Que el acuerdo tiene por objeto el dictado de la Diplomatura en Paquete ADOBE Multimedia (After Effects, Premiere, Animate) - Nivel Inicial, conforme a las especificaciones del formulario anexo.

Que la Universidad intervendrá en la identificación, formulación, ejecución, seguimiento y evaluación del proyecto y será responsable de la dirección, coordinación académica, administrativa y pedagógica de los módulos a dictarse y como tal, deberá encargarse de la selección del equipo docente, la programación de actividades, la asignación de espacios y recursos didácticos para las clases, la supervisión de las actividades y evaluaciones, el mantenimiento del registro documental de asistencia de los cursantes y la confección de los informes pertinentes.

Que el procedimiento para este tipo de requerimientos se encuentra aprobado por Resolución CS N° 290 de fecha 27 de diciembre de 2016.

Que conforme surge del Anexo establecido por el Reglamento General para la Celebración y Ejecución de Convenios, la Secretaría de Gobierno y Relaciones Institucionales tendrá a cargo su ejecución y la responsabilidad de supervisión.

Que han tomado la debida intervención la Secretaría General Académica, la Dirección de Presupuesto y Patrimonio y la Dirección General de Asuntos Jurídicos, conforme a lo establecido por el Artículo 9° del citado Reglamento.

Que la propuesta cuenta con dictamen favorable de las Comisiones de Administración y Presupuesto y de Enseñanza, Investigación y Extensión emitido en su sesión conjunta del 24 de junio de 2024.

Que fue considerada y aprobada por este Consejo Superior en su 5° reunión ordinaria del 1 de julio del corriente.

Que conforme a lo establecido por el Artículo 49° inciso l) del Estatuto de la Universidad Nacional de General San Martín, el Consejo Superior tiene atribuciones para el dictado de la presente Resolución.

Por ello,

**EL CONSEJO SUPERIOR
DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE GENERAL SAN MARTÍN**

RESUELVE:

ARTÍCULO 1º.- Aprobar el proyecto de Acta Complementaria al Convenio Marco de Cooperación entre la Universidad Nacional de General San Martín y la Comisión de Administración del Fondo Permanente de Capacitación y Recalificación Laboral (FOPECAP), cuyo texto corre agregado como anexo a la presente Resolución.

ARTÍCULO 2º.- Encomendar al Señor Rector la suscripción del proyecto al que se hace referencia en el artículo que antecede.

ARTÍCULO 3º.- Registrar, comunicar a quienes corresponda y cumplido, archivar.

RESOLUCIÓN CS Nº 196/24

CDOR. CARLOS GRECO
Rector

ACTA COMPLEMENTARIA AL CONVENIO MARCO DE COOPERACIÓN SUSCRITO ENTRE LA COMISIÓN DE ADMINISTRACIÓN DEL FONDO PERMANENTE DE CAPACITACIÓN Y RECALIFICACIÓN LABORAL Y UNIVERSIDAD NACIONAL DE GENERAL SAN MARTÍN (UNSAM).

En la Ciudad Autónoma de Buenos Aires a los _____ días del mes de _____ de 2024, entre la **COMISIÓN DE ADMINISTRACIÓN DEL FONDO PERMANENTE DE CAPACITACIÓN Y RECALIFICACIÓN**

LABORAL (FoPeCap), en adelante la **COMISIÓN**, representada en forma indistinta por la Lic. María Rosana REGGI (D.N.I. N° 25.436.011) o el Abg. Matías Federico GONZÁLEZ (D.N.I. N° 31.306.037) con domicilio en Pte. Roque Sáenz Peña N° 511, Piso 2° de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, por una parte, y, por la otra parte, la **UNIVERSIDAD NACIONAL DE GENERAL SAN MARTÍN (UNSAM)**, en

adelante la **UNIVERSIDAD**, representada en este acto por su Cdor. Carlos GRECO (D.N.I. N° 14.095.441) en su carácter de RECTOR, con domicilio en Yapeyú 2068, Partido de General San Martín, Provincia de Buenos Aires, acuerdan suscribir, en el marco del convenio marco de cooperación suscripto anteriormente, la presente Acta Complementaria, en adelante el **ACTA**, sujeta a las siguientes cláusulas y condiciones:

PRIMERA: La presente **ACTA** tiene por objeto acordar la realización del proyecto “**DIPLOMATURA EN PAQUETE ADOBE MULTIMEDIA (AFTER EFFECTS, PREMIERE, ANIMATE) - NIVEL INICIAL -2024**” (**EX-2023-**

124510568- -APN-SGYEP#JGM), conforme a las especificaciones del Formulario anexo (**IF-2024-57085969-APN-DFPCYRL#JGM**), que forma parte integrante de la presente. Dicho proyecto fue aprobado por las instancias competentes de la **COMISIÓN**



y se ajusta a las previsiones del Reglamento General del FoPeCap.

SEGUNDA: La **UNIVERSIDAD**, actuará en las etapas de identificación, formulación, ejecución, seguimiento y evaluación del proyecto y será la responsable en lo relativo a las funciones de dirección, coordinación académica, administrativa y pedagógica de los módulos a dictarse. Estos comprenden la selección del equipo docente, programación de actividades, asignación de espacios y recursos didácticos para las clases, supervisión de las actividades y evaluaciones, mantenimiento del registro documental de asistencia de las y los cursantes, y confección de los informes pertinentes.

TERCERA: La **COMISIÓN**, mediante el FONDO PERMANENTE DE CAPACITACIÓN Y RECALIFICACIÓN LABORAL (**FoPeCap**), se compromete a efectuar los aportes económicos para el desarrollo del proyecto. Además, realizará el seguimiento de las actividades para garantizar su concreción, calidad académica y logística.

CUARTA: A los efectos de la concreción del objeto contenido en la **CLÁUSULA PRIMERA**, el FoPeCap realizará un aporte que asciende a la suma de **PESOS CATORCE MILLONES CUATROCIENTOS MIL (\$ 14.400.000)**. La

UNIVERSIDAD, deberá acompañar factura original y constancia de titularidad de cuenta bancaria. El importe correspondiente será depositado en la cuenta bancaria de la **UNIVERSIDAD** identificada como: Cta. Cte. N° 313235/89 en pesos del BANCO DE LA NACION ARGENTINA, Sucursal N° 3245-SAN MARTIN, cuya titularidad detenta la UNIVERSIDAD bajo la denominación: UNI NAC GRAL S. MARTIN TES. PROPIO

- CBU 01100402-20000313235894 CUIT N° 30-66247391-6. Asimismo, la UNIVERSIDAD deberá entregar los informes parciales que se le soliciten.

QUINTA: Se designan como Coordinadores por parte de la **UNIVERSIDAD** a el Sr. Pablo PALMAZ y por parte de la COMISIÓN a la Lic. Alicia Susana MUZIO, titular de



la DIRECCIÓN DEL FONDO PERMANENTE DE CAPACITACIÓN Y RECALIFICACIÓN LABORAL dependiente de la JEFATURA DE GABINETE DE MINISTROS DE LA NACIÓN, con el propósito de programar y coordinar las actividades derivadas de la aplicación del presente ACTA.

SEXTA: Al finalizar el proyecto, las/los coordinadoras/es designadas/os elevarán un informe a las autoridades respectivas que permita evaluar el cumplimiento de las obligaciones emergentes del **ACTA**. En todos los casos se entregarán los certificados correspondientes a las y los participantes de las actividades de capacitación y/o prácticas.

SÉPTIMA: La presente Acta tendrá una duración de **DOS (2)** años, contados desde la aprobación o ratificación por parte del Consejo Superior y/ó Consejo Directivo, pudiendo ser prorrogado de mutuo acuerdo, para lo cual ambas partes deberán cursar notificación fehaciente en donde se exprese dicha voluntad, con una antelación no menor a **TREINTA** (30) días corridos. Las **PARTES** acuerdan la posibilidad de concretar las actividades en ejecución, que surjan de la presente Acta, aun habiéndose cumplido la vigencia del Convenio Marco del cual surge.

OCTAVA: Los trabajos que se realicen, así como la propiedad intelectual resultante de las actividades previstas en el **ACTA**, son propiedad exclusiva de las **PARTES**, quienes asumen la obligación de resguardar, de acuerdo con la normativa vigente en materia de protección de datos, toda información que llegare a su conocimiento, directa o indirectamente, con motivo de su desempeño, no pudiendo utilizarla en beneficio propio de terceros aún después de finalizado el proyecto.

NOVENA: En todo aquello no previsto en el ACTA se aplicará lo establecido en el convenio marco de cooperación (IF-2017-15474492-APN-SSRLYFSC#MM) suscripto oportunamente entre las PARTES.

En prueba de conformidad, se suscriben tres (3) ejemplares de un mismo tenor y a un solo efecto.

POR LA COMISIÓN

POR LA UNIVERSIDAD



DATOS DE PRESENTACIÓN DEL PROYECTO

Nombre del proyecto (programa): Diplomatura en Paquete Adobe Multimedia (After Effects, Premiere, Animate) - Nivel Inicial -2024

ORGANISMO:

Institución o dependencia: UPCN

Coordinador responsable del proyecto:

Nombre y Apellido. Abel Bertucci – Antonio Montagna Cargo:

E-mail: _____

Dirección: Misiones 55 CP:

Localidad: CABA

Teléfono: 4866-2210

Cel.:

UNIVERSIDAD/INSTITUCIÓN: UNIVERSIDAD NACIONAL DE GENERALSAN MARTIN (UNSAM)

Responsable Ejecutivo del Proyecto

Nombre y Apellido: Pablo Nicolás Palmaz

Cargo: Subsecretario de Relaciones Interinstitucionales

E-mail: secgobiernoyrrii@unsam.edu.ar

Dirección: Campus Miguelete, Edificio de Gobierno, 25 de mayo y Francia. CP 1650. San Martín. Pcia de Buenos Aires

Teléfono: (54-11) 4006-1500 Interno 1020/1065

Cel.: 11-3079-3300

PRESENTACIÓN RESUMIDA DEL PROYECTO

La Diplomatura en Paquete Adobe Multimedia se ofrece en modalidad virtual, con instancias sincrónicas y asincrónicas de participación. El dictado se ofrece desde el campus virtual de la UNSAM (Moodle). Esta plataforma educativa facilitará tanto al cursante como al docente el seguimiento de los contenidos de cada clase y de las actividades asociadas.

Cada semana, se ofrecerán dos clases: una asincrónica, con material disponible en el Campusvirtual, y otra sincrónica donde se ejercitarán los contenidos abordados previamente.

Al finalizar la diplomatura, se evaluará a los participantes mediante un cuestionario integrador de opción múltiple y/o un trabajo práctico final de carácter escrito. La aprobación de la diplomatura depende de la presencia periódica en el aula virtual, la realización de las actividades solicitadas en tiempo y forma y la resolución satisfactoria del ejercicio integrador final. Cumplidos todos los requisitos, se emitirán certificados a través de la plataforma virtual.

Perfil de los agentes a capacitar:

Trabajadoras y trabajadores de cualquier rango jerárquico comprendidos dentro del Decreto N° 214/2006 CCTG de las áreas de Diseño y Comunicación, o de otras áreas, que necesiten obtener y/o actualizar conocimientos asociados a las herramientas que ofrece el paquete Adobe.

Número de personas que se proyecta capacitar (vacantes): 60 agentes (3 cursos)

Inicio y finalización: a confirmar con la Universidad

Duración: 4 meses desde la confirmación del listado de becarias/os

Modalidad de cursada:

Presencial	<input type="checkbox"/>
Semipresencial	<input type="checkbox"/>
No presencial	<input checked="" type="checkbox"/>

Plataforma educativa de cursada: Google Meet (o plataforma similar) y el Campus virtual de la Universidad Nacional de San Martín.

Cantidad de horas cátedra total de cursada por modalidad:

Horas virtuales x curso	60
Horas totales	180

Presupuesto total del proyecto:

\$ 14.400.000

Forma de Pago:



60 % del presupuesto total \$8.640.000 (pesos ocho millones seiscientos cuarenta mil) al inicio de la actividad contra presentación del estado inicial y aprobación de secretaría de seguimiento.

- **40 % del presupuesto total \$5.760.000 (pesos cinco millones setecientos sesentamil) contra presentación del informe final de la actividad**

El precio total del proyecto se fija en los valores presentados por toda la duración del programa y por la cantidad de vacantes detalladas.

DESARROLLO DEL PROYECTO

1. JUSTIFICACIÓN

La diplomatura pretende capacitar a empleados públicos de cualquier área y rango jerárquico en el uso de las herramientas que ofrece el paquete Adobe con el fin de enriquecer las presentaciones audiovisuales que los agentes realizan en sus áreas de trabajo, alcanzando una calidad profesional.

Los conocimientos adquiridos en esta diplomatura permitirán a los agentes generar de forma ágil, eficaz y profesional, todo tipo de contenidos en soporte digital.

2. DESCRIPCIÓN

La Diplomatura se organiza en 3 módulos de 20 horas cada uno:

- After Effects 2023
- Premier 2023
- Animate 2023

A lo largo de los tres módulos se abordarán, en forma transversal, los conocimientos indispensables para que los agentes incorporen el “Manual de Estilos de Presidencia”, la normativa del Estado referida al desarrollo de contenidos digitales.

MÓDULO 1 – After Effects 2023

A lo largo del módulo se elaborarán diseños y animaciones de nivel básico/intermedio. Para ello se realizarán distintas prácticas basadas en casos reales.

Se trabajará utilizando plugins para la creación de efectos y se avanzará en su animación. Se desarrollará animación de personajes desde cero y se diseñarán distintos tipos de *motiongraphics*: a modo de ejemplo, se dibujará el planeta Tierra para que gire con el espacio

como fondo.

MÓDULO 2 - Premiere 2023

Se presentarán los tipos de cámaras y formatos, en conjunto con los conceptos de edición y el uso de la línea de tiempo. Se trabajará sobre los keyframes y las formas de animar en Premiere mediante la programación de acciones. Se profundizará en efectos de video, jerarquías y mejores prácticas.

Se aprenderá cómo editar de manera básica el audio, su organización en pistas y la aplicación de efectos útiles, todas tareas propias de un editor de video. Se estudiarán transiciones, funcionamiento y el uso de diferentes efectos. Se abordarán los formatos de exportación de contenidos audiovisuales.

Se realizarán distintas prácticas basadas en casos reales. Se importarán materiales en distintos formatos y provenientes de distintos dispositivos, desde celulares hasta equipos profesionales. Se trabajará con el audio de videoclips, se agregarán imágenes y textos a videos de eventos y se cambiará el montaje en escenas de películas y cortos. Se modificará el contraste, el brillo y los colores a materiales que los agentes compartan. Se incluirán efectos visuales simples y se exportarán videos para TV, DVD, o bien para la Web.

MÓDULO 3 - Animate 2023

Se obtendrá un conocimiento general sobre la interfaz del programa: se conocerá la ubicación de comandos y herramientas de modificación y creación de entidades volumétricas. Se aprenderá a individualizar ventanas y líneas de tiempo de los cuadros para animación.

Se crearán entidades 3D de cualquier tipo, a las cuales se le asignarán materiales predefinidos por el programa. Se importarán entidades de otros programas compatibles.

A modo de ejemplo, se creará una casa de dos plantas, una pieza mecánica o similar, y se configurará un material independiente de los contenidos ofrecidos por el *soft* mediante fondos, luces, sombras, vistas personalizadas. Se seleccionará una escena a definir para crear una animación.

Se importará una entidad de un programa compatible y se creará una volumetría a través de un plano 2D. Se realizará un recorrido externo e interno por una edificación arquitectónica simple.

3. OBJETIVOS

La Diplomatura ofrece a los profesionales de las áreas de Diseño, Comunicación y Difusión, como así también los empleados públicos de cualquier área y rango jerárquico, conocimientos indispensables para el dominio de las herramientas multimedia del Paquete Adobe.

A lo largo de la diplomatura, los agentes enfrentarán distintas situaciones problemáticas vinculadas a sus ámbitos laborales. Además, aplicarán los estándares promovidos por el “Manual de Estilos de Presidencia”. Los tres módulos del programa (*1. After Effects 2023; 2.*

Premier 2023; 3. Animate 2023) ofrecen una formación integral para la elaboración de contenidos digitales de diversa índole con resultados profesionales.

4. ORGANIZACIÓN DEL PROYECTO

Participantes

60 agentes distribuidos/as en tres cursos de 20 personas cada uno.

Detalle sobre la duración

Sesenta (60) horas.

Factores tecnológicos

Las actividades se desarrollarán de manera virtual y tendrán un acompañamiento tutorial para los y las trabajadoras a fin de mejorar la adquisición de conocimientos.

Contenidos temáticos

MÓDULO 1 – After Effects 2023

Objetivos

Al finalizar este nivel, los estudiantes desarrollarán las siguientes capacidades:

- Familiarizarse eficazmente con la interfaz de Adobe After Effects.
- Adquirir habilidades fundamentales en la creación de animaciones 2D.
- Diseñar motion graphics de nivel inicial con calidad profesional.
- Aplicar efectos visuales básicos para mejorar proyectos multimedia.
- Estar listos para ingresar al mercado laboral en la animación multimedia.

Contenidos

- Introducción detallada a Adobe After Effects y su entorno de trabajo.
- Fundamentos de la animación 2D: conceptos clave y técnicas esenciales.
- Creación de motion graphics atractivos, incluyendo efectos de texto y transiciones.
- Uso de efectos visuales simples para realzar proyectos multimedia.
- Prácticas basadas en casos reales para aplicar conceptos y habilidades.
- Preparación de una cartera de trabajos que demuestre competencia en el nivel inicial.



Bibliografía

Manual After Effects -
https://helpx.adobe.com/es/pdf/after_effects_reference.pdf

MÓDULO 2 - Premiere 2023

Objetivos

Al finalizar este nivel, los estudiantes desarrollarán las siguientes capacidades:

- Familiarizarse de manera efectiva con la interfaz de Adobe Premiere Pro.
- Aprender técnicas básicas de edición de video y flujo de trabajo.
- Dominar las herramientas esenciales para la edición de video.
- Comprender la importancia de la corrección de color y el sonido en la edición.
- Estar preparados para ingresar al mercado laboral en la edición de video.

Contenidos

- Introducción a Adobe Premiere Pro y su entorno de trabajo.
- Fundamentos de la edición de video: cortes, transiciones y narrativa visual.
- Uso de herramientas esenciales para la edición de video.
- Corrección de color básica y mejora de audio en proyectos multimedia.
- Prácticas basadas en proyectos reales para aplicar conceptos y técnicas.
- Creación de una cartera que demuestre competencia en la edición de video a nivel inicial.

Bibliografía

Manual Adobe Premier (2023) -
https://helpx.adobe.com/es/pdf/premiere_pro_reference.pdf

MÓDULO 3 - Animate 2023

Objetivos

Al finalizar este nivel, los estudiantes desarrollarán las siguientes habilidades clave:

- Familiarizarse de manera efectiva con la interfaz de Adobe Animate.
- Aprender las bases de la creación de animaciones 2D.
- Dominar las herramientas esenciales para la animación en Adobe Animate.
- Comprender la importancia de la sincronización de sonido y efectos en la animación.
- Estar preparados para ingresar al mercado laboral en el campo de la animación 2D.

Contenido

- Introducción a Adobe Animate y su entorno de trabajo.



- Fundamentos de la animación 2D: conceptos clave y técnicas básicas.
- Uso de herramientas esenciales para la creación de animaciones.
- Sincronización de sonido y aplicación de efectos básicos en animaciones.
- Prácticas basadas en proyectos reales para aplicar conceptos y técnicas.
- Creación de una animación como práctica final.

Bibliografía

Manual Adobe Animate 2023 - https://helpx.adobe.com/es/pdf/animate_reference.pdf

Plantel docente

Marina Zolezzi

Diseñadora gráfica (UBA). Dirige un Proyecto “herramientas de transformación Digital” con 7 programas de Diplomaturas en Paquete Adobe gráfica (Illustrator- Photoshop - InDesign) y multimedia (Premiere Pro - After Effects - Animate), Marketing Digital, Fotografía Digital, Diseño UX/UI (experiencia de usuario) y Diseño Gráfico), en el INAP – Instituto Nacional de la Administración Pública; que cuenta con más de 3.500 egresados a lo largo de 3 años. Con la certificación de las siguientes universidades: UBA - UNLZ (Universidad Nacional Lomas de Zamora) - UNSAM (Universidad Nacional San Martín)

Desarrolla y dicta, programas de capacitación a medida para distintas consultoras, organizaciones y empresas, generando gestiones dinámicas, novedosas, prácticas y útiles. Con el fin de que cada propuesta resulte valiosa para las personas y las organizaciones. Entre ellas, UTN (Universidad Tecnológica Nacional), BIG DATA (Consultora), PAE (Pan American Energy), UNLaM (Universidad Nacional La Matanza). Desarrolla y dicta: Conferencias, Capacitación y Consultoría para Pymes, en la Fundación Banco Credicoop. Realizando asistencias técnicas, sobre los temas mencionados, a medida, para Pymes.

Con amplia experiencia realizando el proceso de detección de necesidades de capacitación y consultoría, a través de un correcto diagnóstico sobre las necesidades existentes; diseñando planes de formación con diversas tecnologías y metodologías (presenciales y/o e-learning); brindando soporte para el seguimiento, la coordinación y ejecución de las actividades; elaborando los presupuestos del área; confeccionando indicadores de medición de la gestión de capacitación e implementando la selección y contratación de los proveedores que satisfagan las necesidades de formación.

Más información en: <https://www.linkedin.com/in/marina-zolezzi-consultoria-capacitacion/>

Alejandro Sánchez Carvajal

DISEÑADOR GRAFICO por FESC (Universidad Fundación de Estudios Superiores Comfanoorte – Colombia). Cursó estudios de programación en la Escuela Da Vinci. Y Maquetación Digital con HTML5 y CSS3 en EANT (Escuela Argentina de Nuevas Tecnologías). Además, se especializó en producción de video y fotografía.

En su trayectoria profesional, adquirió experiencia con servicios independientes al Sector Público, pymes y particulares, enfocados en diseño gráfico y creación de contenido audiovisual para influencers y marcas como La Golosinería, Jini Chanel, Define Emotion, Jini Trend, Samsung y Xiahpop. También se ha especializado en creación de piezas graficas digitales e impresas con herramientas como Photoshop, Illustrator, Lightroom, Premiere Pro, Audition, entre otras.

Bibliografía transversal

- Baines, Phil & Haslam, Andrew (2005) Tipografía: forma, función y diseño. Ed. G. Gili.
- Bringhurst, Robert (2002) The elements of typographic style. Ed. Hartley & Marks,
- Friedel, Friederich, Ott, Nicolaus y Steinl, Bernard. (1998) Typo (When, Who, How). Ed. Könemann.
- Haslam, Andrew (2011) Lettering. Manual de producción y diseño Ed. G. Gili
- Heller, Stephen y Talarico, Lita (2011) Typography Sketchbooks. Ed. Thames & Hudson.
- Jack Harris y Steven Withrow. Ilustración vectorial. Promopress. 2009.
- Kane, John (2004) Manual de tipografía. Ed. G. Gili.
- Kunz, Willi (2004) Tipografía. Macro y micro estética. Ed. G. Gili.
- Lawrence Zeegen. Ilustración digital y arte en 3D, Promopress. 2007.
- Lawrence Zeegen. Principios de la Animación GG. 2008.
- Lupton, Ellen (2011) Pensar con tipos. Ed. G. Gili.
- Pesis Hernán. Photoshop Profesional. Fox Andina. 2013.
- Plasencia Lopez Zoe, Valdes Miranda, Cros Claudia. Técnicas de retoque de imagen con Photoshop. Anaya Multimedia. 2008.

5. ANEXOS

Los Proyectos que sean segunda cohorte deben acompañarse del Informe de Resultados de la primera cohorte.

6. NOTA DE SEGUIMIENTO

Acta compromiso entre la Facultad y el Organismo.

La Universidad y UPCN se comprometen a facilitar todos los informes adicionales necesarios que permitan realizar el seguimiento y la evaluación del proyecto respectivo.

Autorización de la/s persona/s responsable/s del proyecto (director nacional, General o equivalente y/o Autoridades Superiores):

Aclaración: _____ Documento: _____



Cargo: _____

Fecha: _____

Firma de la Dirección General de Recursos Humanos (o equivalente): Aclaración: _____

Documento: _____ Cargo: _____
_____ Fecha: _____

Firma de los consejeros gremiales (Nombre, aclaración y cargo) Aclaración: _____ Documento: _____

_____ Cargo: _____
_____ Fecha: _____

El presentante deberá elevar, con al menos 7 días de antelación, a la Secretaría de Seguimiento de Gestión, previo al inicio de la actividad un listado conteniendo documento de identidad, nivel, grado, tramo, puesto de trabajo, nivel educativo y organismo de pertinencia de los aprobados para iniciar la actividad.

Dicha actividad no podrá dar comienzo sin la previa participación de esta Secretaría.