

Diseño Curricular

1.A. Información general de la carrera

1) Nombre de la carrera

Tecnicatura Universitaria en Diseño de Productos Digitales

2) Título que otorga

Técnico Universitario en Diseño de Productos Digitales / Técnica Universitaria en Diseño de Productos Digitales

3) Tipo de presentación

Nueva carrera

4) Caracterización

Carrera Cogestionada entre la Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño (FAUD - sede administrativa) y la Facultad de Ciencias Exactas, Físicas y Naturales (FCEyN). Siendo la FAUD la sede administrativa, tendrá a su cargo la gestión de legajos de estudiantes, el proceso de inscripciones, las certificaciones y el trámite de emisión de títulos. Por su parte, la cogestión con la FCEyN implicará la toma de decisiones académicas conjuntas, la designación consensuada del cuerpo docente y el aporte equitativo de infraestructura tecnológica para el dictado a distancia.

5) Modalidad

Modalidad a distancia

6) Nivel de formación

Técnico Universitario - Pregrado Art. 42

7) Duración y carga horaria

1.200 hs - 120 CRE

El plan tiene una duración de dos (2) años con una carga horaria de interacción pedagógica de 1.200 horas más 1.800 horas de trabajo autónomo que totalizan 3.000 horas totales, equivalentes a 120 créditos (25 horas equivalen a un crédito).

1.B. Descripción del plan de estudio

8) Alcances del título

Las actividades que será capaz de desempeñar quien egrese de la carrera, comprenden:

1. Colaborar en equipos interdisciplinarios en el diseño, desarrollo y gestión de productos y servicios digitales.
2. Participar en procesos de investigación con usuarios, pruebas de usabilidad y diagnósticos de accesibilidad, contribuyendo a la mejora continua de productos digitales inclusivos y de calidad.
3. Producir modelos, diagramas y prototipos digitales interactivos que respalden el diseño de experiencias de usuario (UX) e interfaces digitales (UI) y permitan validar ideas en entornos de trabajo colaborativos.
4. Colaborar en el diseño de experiencias de usuario (UX) e interfaces digitales (UI), aplicando metodologías proyectuales ágiles, aportando en todas las etapas del ciclo de vida de un producto digital.
5. Elaborar diagnósticos, evaluaciones y propuesta de mejoras en procesos de diseño de usabilidad de interfaz gráfica siguiendo criterios de usabilidad y accesibilidad.

Se deja constancia, en forma expresa, que la responsabilidad primaria y la toma de decisiones la ejerce en forma individual y exclusiva el poseedor del título con competencia reservada, de acuerdo al régimen del Art. 43 de la Ley de Educación Superior, de quien dependerá el poseedor del título de TÉCNICO/A UNIVERSITARIO/A EN DISEÑO DE PRODUCTOS DIGITALES, al cual, por sí, le estará vedado realizar dichas actividades.

9) Antecedentes

La carrera propuesta se orienta a responder a una clara área de vacancia en el sistema universitario nacional: la formación técnica universitaria en diseño de productos digitales, servicios digitales, experiencia de usuario (UX) y la interfaz de usuario (UI). Supone una intersección entre los campos de “Procesos productivos, diseño y construcciones” y “Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC)”, definidos por los Consejos Regionales de Planificación de la Educación Superior (CPRES) como estratégicos y deficitarios, especialmente en el nivel pregrado (Tavela y Catino, 2018).

De acuerdo con el informe “Áreas de vacancia, vinculación, pertinencia y planificación del sistema universitario” (Tavela & Catino, 2018), en la Región Centro (Córdoba, Santa Fe y Entre Ríos), si bien se registra una fuerte concentración de oferta en la FAUD y la FCEfyN en nivel de grado, no existen propuestas de pregrado universitario orientadas al diseño de servicios o a la experiencia de usuario digital. Esta brecha se combina con una insuficiente formación técnica universitaria en campos de tecnologías digitales con perfil proyectual o centrado en el usuario, y con una escasa articulación entre carreras de diseño e informática a nivel técnico.

La creciente demanda del sector socio-productivo por perfiles capacitados en diseño de interfaces, metodologías ágiles, servicios digitales, experiencia de usuario y comunicación interactiva, no ha sido aún cubierta por el sistema universitario público con una oferta de este tipo. En efecto, los estudios recientes destacan la necesidad de formar perfiles con habilidades blandas y tecnológicas combinadas, que respondan a las transformaciones del mundo digital y la economía basada en servicios.

A su vez, en su reporte anual de 2025, el World Economic Forum destaca el diseño de productos digitales (UX/UI) se ubica en el puesto 8 de los trabajos con mayor perspectiva de crecimiento para 2030, y el aumento generalizado de la industria de software favorece a esta disciplina, generando permanentemente nuevas oportunidades.

A nivel local, la provincia de Córdoba concentra una alta actividad tecnológica (software, innovación, industrias creativas, industria automotriz y comercio electrónico), pero esta dinámica no se corresponde aún con una oferta técnica universitaria suficiente. De hecho, la formación en diseño UX/UI se encuentra mayoritariamente en manos de instituciones privadas o cursos extracurriculares de corta duración, sin titulación universitaria.

Este escenario profundiza desigualdades de acceso y limita las oportunidades de formación con calidad y reconocimiento público.

Por otro lado, la formación en Diseño de Productos Digitales se encuentra fuera de los marcos clásicos de las carreras de grado (como Arquitectura, Diseño Industrial o Ingeniería en Computación), lo que justifica la creación de un trayecto específico y articulado en modalidad técnica. La tecnicatura en Diseño de Productos Digitales busca, así, cubrir esta vacancia, generar trayectorias de terminalidad más acotada y facilitar la posterior articulación con carreras de grado, promoviendo una oferta flexible y accesible.

Desde una perspectiva social y territorial, la posibilidad de cursar esta carrera en modalidad a distancia permite además ampliar el acceso a sectores que no pueden sostener una presencialidad regular, lo que responde a los objetivos estratégicos del Programa EDUCA (SAA-UNC) y a los principios de democratización del conocimiento de la Universidad Nacional de Córdoba desterritorializando el acceso a la educación superior.

En síntesis, la Tecnicatura responde a una vacancia concreta en el nivel pregrado universitario en el campo del diseño de productos digitales, al tiempo que se alinea con los objetivos de crecimiento inteligente, sostenible e inclusivo, contemplados en las agendas de desarrollo nacionales y regionales evidenciándose una verdadera vacancia de capacitación en el medio laboral.

Normativas SIED

La UNC a través del Sistema Institucional de Educación a Distancia (SIED), tiene lineamientos de marco institucional que orientan el desarrollo, la gestión y la consolidación de las propuestas formativas bajo la opción pedagógica y didáctica de Educación a Distancia (EaD). La Resolución RESFC-2023-151-APN-CONEAU#ME, emitida por la CONEAU, confirma la validación del SIED de la UNC, reconoce las actualizaciones realizadas

conforme a la Ord. CONEAU N° 72/21 y establece los criterios para su próxima evaluación. Junto con la Resolución Ministerial N° 2641/17, constituye la aprobación formal y vigente que avala el funcionamiento y actualización del Sistema Institucional de Educación a Distancia.

El SIED se institucionaliza a través de la OR-2018-1-E-UNC-REC, ratificada en todos sus términos por la RHCS 513/2018 y ampliada por la ORD-REC 02/2019 ratificada por Resolución del H. Consejo Superior N° RHCS-2019-84-E-UNC-REC. En el Anexo I de la RR 1089/2021 (TO de la R - HCS 513/18) se fija la estructura de gestión y se detallan las funciones y responsabilidades de sus distintos integrantes.

Se tienen en cuenta y adhiere este plan de estudio a los lineamientos y documentos orientadores creados por el SIED y su Consejo Asesor: “Pautas y consideraciones para el fortalecimiento de la EaD en la UNC” (2023) actualiza el marco institucional de la modalidad, en consonancia con la Res. ME 2599/2023; “Pautas y consideraciones para la creación de aulas virtuales” (2025); “Pautas y consideraciones para la elaboración de recursos educativos en la Educación a Distancia” (2025); , y “Pautas y consideraciones para la evaluación en la Educación a distancia (2025).

10) Fundamentación

Las dinámicas tecno-productivas del polo tecnológico generan espacios laborales, que demandan profesionales capacitados para esos requerimientos. Las instituciones educativas deben adecuar las ofertas académicas a los requerimientos y necesidades de la sociedad, fomentando el desarrollo de habilidades durante la formación del/la estudiante, que le brinden las herramientas necesarias para desarrollarse, buscar y/o crear sus propias oportunidades.

Dentro de las encuestas realizadas a estudiantes y egresados/as de la carrera de Diseño Industrial de la FAUD, en el marco de las comisiones de Actualización y Cambio de Plan de Estudios realizado entre 2022 y 2025, los resultados arrojaron datos significativos tales como: El Diseño UX/UI es la 3er área de desempeño profesional para egresados/as de Diseño Industrial, que necesariamente debieron seguir formándose; temáticas de diseño digital, renderizado, modelado, edición y diseño gráfico son áreas de interés tanto del estudiantado como de la comunidad graduada, y que a su vez significan áreas de demanda de futuras formaciones. Por otra parte, en el marco de las mencionadas comisiones, se realizó un focus group con actores del medio social y productivo, en el cual se destacó la necesidad de contar con trayectos formativos más cortos que una carrera de grado, y que es necesario enfocar al estudiante hacia una salida laboral y vincular la disciplina con las demandas del medio productivo.

A partir del análisis de las Áreas de vacancia planteadas para los Consejos Regionales de Planificación de la Educación Superior (CPRES) y del resultado de los relevamientos de las áreas de graduados, se desprenden una serie de particularidades que justifican la carrera.

Según Roberto Suénaga, Secretario de Tecnología e Innovación Educativa de la Universidad Gastón Dachary (UGD) en 2024, se observa un aumento en la demanda laboral del sector tecnológico, con aumento regional del

60% respecto a otras industrias. El último informe semestral sobre el sector de Software y Servicios Informáticos de Argentina y publicado por el Observatorio Permanente de la Industria del Software y Servicios Informáticos, indica que “a enero de 2024, los salarios del sector casi duplicaron en valor a la canasta básica” y que se experimentó un “incremento del 84,2% en los últimos 9 años en el volumen de ventas y exportaciones”.

Paralelamente debemos añadir que el “World Economic Forum” en su informe de 2025 “Future of Jobs Report: 2025” (p.19), sitúa al diseño de productos digitales (UX/UI) en el puesto 8 de los trabajos con mayor perspectiva de crecimiento para 2030. Este aumento generalizado favorece a esta disciplina, generando permanentemente nuevas oportunidades.

La denominación “Tecnicatura Universitaria en Diseño de Productos Digitales” fue seleccionada por su capacidad para expresar con precisión el carácter interdisciplinario, proyectual y tecnológico de la propuesta académica, así como su alineación con las competencias demandadas en el campo profesional emergente.

Remite a un campo consolidado en el ámbito del diseño contemporáneo, que aborda la planificación, conceptualización y mejora de experiencias complejas de interacción entre personas, procesos, objetos y tecnología. Este enfoque se encuentra fuertemente articulado con los procesos de transformación digital, la innovación en sectores públicos y privados, y la mejora continua de productos y servicios.

El diseño de productos digitales, incluye a la reconocida expresión “UX” (User Experience - experiencia del usuario) y “UI” (User Interface - interfaz de usuario) y responden a un estándar internacional ampliamente aceptado en la industria tecnológica. Su inclusión en el nombre de la tecnicatura permite una inmediata asociación con el campo profesional específico, garantizando visibilidad, empleabilidad y reconocimiento en entornos académicos y laborales.

Se apunta a una perspectiva sistémica del diseño, en la que convergen componentes visuales, espaciales, comunicacionales, tecnológicos y organizacionales. Este enfoque es coherente con la tradición formativa de las Unidades Académicas que participan de la propuesta, la Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño (FAUD), centrada en una mirada integral del proyecto y en la articulación entre lo técnico y lo social y la Facultad de Ciencias Exactas, Físicas y Naturales (FCEyN) unidad académica con amplia trayectoria en tecnologías del software y la gestión de proyectos, habilitan la convergencia en el campo de gestión de procesos, las metodologías proyectuales y la informática.

Además, no se identifican tecnicaturas vigentes en universidades públicas con esta misma denominación y alcance, (sólo existen las diplomaturas en la UNC en Diseño visual gráfica ilustración y medios digitales de la Facultad de Artes, en UX Design en la FAUD y en UX: Diseño de Experiencias de Usuarios en la Facultad de Ciencias Exactas Físicas y Naturales, ó la Diplomatura en Diseño UX-UI de la Universidad Tecnológica Nacional) lo cual refuerza el carácter innovador y distintivo de la propuesta. Al mismo tiempo, guarda coherencia con clasificaciones internacionales como la ISCED-F 2013 de UNESCO (área 0213 – Diseño y medios aplicados) y 0612 (Desarrollo de software y aplicaciones).

En síntesis, la carrera Tecnicatura Universitaria en Diseño de Productos Digitales:

- Responde a las demandas de formación del sector productivo y a las detectadas en el diagnóstico realizado.
- Refleja la integración disciplinar entre diseño y tecnologías digitales.
- Comunica con claridad el perfil profesional orientado a experiencia de usuario UX y servicios.
- Evita ambigüedades o superposiciones con otras formaciones universitarias existentes.
- Se ajusta a una estrategia institucional de diversificación, innovación y empleabilidad.

11) Objetivos de la carrera

Objetivo general

Formar técnicos/as universitarios/as en diseño de productos digitales capaces de integrarse y colaborar en equipos interdisciplinarios en el desarrollo y mejora de interfaces, experiencias de usuario y servicios digitales, aplicando metodologías proyectuales, ágiles y centradas en las personas. En este marco, se plantean los siguientes objetivos específicos:

- a) Promover una formación ética y responsable, que incluya la comprensión crítica del impacto del uso de productos digitales, el cumplimiento de normativas de aplicación al desarrollo de productos digitales y el compromiso con el desarrollo sostenible.
- b) Favorecer la aplicación práctica de los saberes adquiridos a soluciones y respuestas de diseños de productos digitales.
- c) Fortalecer las habilidades y destrezas digitales de los/as estudiantes como parte de su formación integral, concibiendo la educación a distancia como una experiencia formativa que potencia el desarrollo de competencias técnicas y profesionales en el ámbito de la tecnologías digitales y del diseño de productos digitales.

12) Perfil del/la egresado/a

El/la egresado/a de la **Tecnicatura Universitaria en Diseño de Productos Digitales** será un/a **profesional técnico/a** con formación interdisciplinaria en diseño, comunicación y tecnologías digitales, capaz de **integrar y colaborar en equipos de trabajo** dedicados a la concepción, desarrollo y gestión de productos digitales en contextos profesionales diversos y en entornos colaborativos presenciales y virtuales.

Quien egrese de la carrera, estará capacitado/a para:

- Integrar saberes de diseño y tecnología, apoyando la comunicación entre disciplinas y facilitando la gestión de proyectos digitales.
- Desempeñarse en tareas específicas tales como el diseño de interfaces, la elaboración de prototipos digitales o la asistencia en estudios de experiencia de usuario, en proyectos freelance, pymes o

emprendimientos de pequeña escala.

- Aplicar metodologías ágiles y centradas en el/la usuario/a, contribuyendo a la planificación, documentación y seguimiento de proyectos de diseño de productos y servicios digitales.
- Integrar saberes de diseño y tecnología, utilizando herramientas digitales de prototipado, edición y colaboración para dar soporte a los procesos de diseño y desarrollo de productos y servicios digitales.
- Desempeñarse de manera independiente o en equipos interdisciplinarios, colaborando en la elaboración de maquetas, interfaces y modelos de interacción, así como en tareas de apoyo a la investigación y mejora de experiencias digitales.

Valores formativos:

En coherencia con el perfil institucional de la Universidad Nacional de Córdoba, el/la egresado/a además:

- Ejercerá su práctica profesional con sentido ético y compromiso social, contribuyendo al desarrollo de productos digitales que promuevan la inclusión, la accesibilidad y el respeto por la diversidad cultural.
- Valorará el trabajo colaborativo y el respeto democrático, participando en equipos interdisciplinarios con actitud de escucha, diálogo y responsabilidad compartida.
- Fomentará la innovación y la creatividad, integrando pensamiento crítico y reflexivo en la resolución de problemas complejos.
- Asumirá una actitud de aprendizaje continuo, reconociendo la necesidad de actualización permanente en un campo dinámico como el diseño digital.

1.C. Diseño curricular del plan de estudio

13) Estructura curricular

El diseño curricular de este plan de estudio se organiza en cuatro cuatrimestres que articulan saberes en torno a tres áreas principales: Interfaz de Usuario (UI), Experiencia de Usuario (UX) y Gestión de Productos.

A lo largo del trayecto, el estudiantado transita por espacios curriculares que integran diseño, comunicación, programación básica, investigación y gestión, promoviendo una formación interdisciplinaria orientada a la producción digital centrada en las personas. El recorrido contempla además seminarios electivos y culmina con el Proyecto de Profesionalización.

La carrera posee un total de 120 créditos, considerando 1 CRE= 25 horas de trabajo total del/la estudiante (sumatoria de las horas de interacción pedagógica más el tiempo de trabajo autónomo), lo que otorga 3.000 horas de dedicación total del/la estudiante para la graduación. Las horas de trabajo autónomo se distribuyen según la particularidad de cada espacio curricular, el tiempo que demanda desarrollar las capacidades específicas y su ubicación en la malla curricular. Esta distribución, se realizó respetando los parámetros de la RM 2598-23 ANEXO y 556-25.

Respecto al régimen de cursado, los espacios curriculares que se dictan en el 1er. Cuatrimestre son de carácter

cuatrimestral; en el 2do. cuatrimestre se dictará uno cuatrimestral y dos bimestrales, que se desarrollarán de manera consecutiva. En el 3er y 4to cuatrimestre se dictarán dos cuatrimestrales y el/la estudiante deberá optar por un seminario electivo. El Ciclo de Nivelación tendrá un régimen intensivo y se dictará previo al inicio del cursado de la tecnicatura.

La estructura curricular por cuatrimestre queda conformada de la siguiente manera:

Previo	Ciclo de Nivelación		
1er. Cuatrimestre	Fundamentos de Diseño	Comunicación Visual y Sistemas Gráficos	Tecnologías y Herramientas de Prototipado Digital
2do. Cuatrimestre	Investigación para el Diseño Centrado en el Usuario	Diseño de Interfaces e Interacción	Introducción a la Programación
3er. cuatrimestre	Gestión de Proyectos	Gestión del Trabajo y Desempeño Profesional	Seminario Electivo I
4to. Cuatrimestre	Seminario Electivo II	Metodologías Proyectuales	Proyecto de Profesionalización

A continuación se presenta la estructura curricular con la carga horaria:

Facultad/es: Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño; Facultad de Ciencias Exactas, Físicas y Naturales										
Nombre de la carrera: Tecnicatura Universitaria en Diseño de Productos Digitales										
Modalidad del Plan de estudios de la carrera: a distancia.										
AÑO	Espacio curricular	Régimen Mensual Bimestral Cuatrimestra Anual	Formato	UA responsable	Horas Interacción Pedagógica (IP)			Horas Trabajo Autónomo (TA)	Horas de trabajo totales (TT)	CRE
					Presencial		A distancia			
					Física	Sincrónica				
Pre v.	Ciclo de Nivelación	Mensual	Asignatura	FAUD y FCEfyN	0	10	90	100	200	8
1	Fundamentos de Diseño	Cuatrimestral	Asignatura	FAUD	0	20	80	150	250	10
1	Comunicación Visual y Sistemas Gráficos	Cuatrimestral	Asignatura	FAUD	0	15	75	135	225	9
1	Tecnologías y Herramientas de Prototipado Digital	Cuatrimestral	Asignatura	FAUD	0	20	80	150	250	10

1	Investigación para el Diseño Centrado en el Usuario	Bimestral	Asignatura	FAUD	0	10	70	120	200	8
1	Diseño de Interfaces e Interacción	Bimestral	Asignatura	FAUD	0	20	60	120	200	8
1	Introducción a la Programación	Cuatrimestral	Asignatura	FCEfYN	0	20	80	150	250	10
2	Gestión de Proyectos	Cuatrimestral	Asignatura	FCEfYN	0	20	80	150	250	10
2	Gestión del Trabajo y Desempeño Profesional	Cuatrimestral	Asignatura	FCEfYN	0	20	70	135	225	9
2	Seminario Electivo I	Bimestral	Seminario	FAUD ó FCEfYN	0	15	55	105	175	7
2	Seminario Electivo II	Bimestral	Seminario	FAUD ó FCEfYN	0	15	55	105	175	7
2	Metodologías Projectuales	Cuatrimestral	Taller	FAUD	0	20	80	150	250	10
2	Proyecto de Profesionalización	Cuatrimestral	Asignatura	FAUD ó FCEfYN	0	20	100	230	350	14
CARGA HORARIA TOTAL					0	225	975	1800	3000	120
					1200					
Otros requisitos obligatorios para la graduación: Compromiso social estudiantil en el marco de la Ord HCS 4/16										

14) Contenidos Mínimos de los espacios curriculares obligatorios

El plan de estudios de la Tecnicatura Universitaria en Diseño de Productos Digitales se compone de **13 espacios curriculares** obligatorios.

1) Ciclo de nivelación

Introducción a la vida universitaria. Fundamentos básicos del producto digital. Principios básicos de la comunicación y representación. Alfabetización digital básica. Herramientas colaborativas. Estrategias de estudio autónomo. Introducción a la cultura digital contemporánea. Fundamentos de matemática.

2) Fundamentos del Diseño

Principios básicos del diseño. Introducción al pensamiento proyectual. Diseño como proceso de resolución de problemas. Contexto histórico y cultural del diseño.

3) Comunicación Visual y Sistemas Gráficos

Lenguaje visual y teoría de la percepción. Tipografía, color y morfología aplicada a la comunicación digital. Principios de semiótica y retórica visual. Iconografía y sistemas de representación gráfica. Construcción de sistemas visuales. Normas de accesibilidad y usabilidad en la comunicación gráfica digital. Composición, jerarquía, equilibrio, ritmo, contraste y proporción. Elementos y relaciones visuales.

4) Tecnologías y Herramientas de Prototipado Digital

Herramientas digitales de prototipado y maquetación. Prototipos de baja, media y alta fidelidad. Wireframes, mockups y prototipos interactivos. Integración con flujos de trabajo colaborativos. Tecnologías emergentes de prototipado. Selección y aplicación de herramientas según fases de desarrollo de producto digital.

5) Investigación para el Diseño Centrado en el Usuario

Principios del diseño centrado en el usuario (DCU). Métodos, técnicas y herramientas de investigación cualitativa y cuantitativa. Análisis e interpretación de datos para la toma de decisiones de diseño. Consideraciones éticas en la investigación con personas.

6) Diseño de Interfaces e Interacción

Principios de usabilidad, accesibilidad e interacción humano-computadora. Patrones de diseño de interfaces. Diseño visual de interfaces digitales (UI). Interacción táctil, gestual y multimodal. Diseño responsivo y adaptativo. Interacciones y retroalimentación. Lineamientos para la evaluación y mejora de interfaces. Control y evaluación de procesos de investigación.

7) Introducción a la Programación

Conceptos básicos de algoritmos y lógica computacional. Principios de programación orientada a objetos. Pensamiento computacional aplicado al diseño.

8) Gestión de Proyectos

Principios de gestión y organización del trabajo. Planificación, seguimiento y documentación de proyectos digitales. Herramientas digitales para la gestión colaborativa. Roles en equipos interdisciplinarios. Presupuesto, cronograma y recursos. Control de calidad y gestión de riesgos. Introducción a métricas de evaluación de proyectos digitales.

9) Gestión del Trabajo y Desempeño Profesional

Comunicación interpersonal y digital. Trabajo en equipo en entornos interdisciplinarios. Liderazgo, negociación y resolución de conflictos. Inteligencia emocional y gestión del tiempo. Adaptabilidad al cambio e innovación. Ética y responsabilidad profesional en el diseño digital. Actitudes para el aprendizaje continuo y la colaboración remota.

10) Seminario Electivo I

Es un espacio académico predeterminado en el Plan de Estudios, de cumplimiento es obligatorio, pero su especificidad temática se define a partir de la elección que realiza el/la estudiante entre las alternativas

ofrecidas por la carrera. Las opciones disponibles dentro de la oferta prevista por las Unidades Académicas, se aprueban periódicamente por el Honorable Consejo Directivo y el/la estudiante podrá seleccionar entre temáticas emergentes del diseño de productos digitales, a partir del abordaje de ejes como las nuevas tecnologías, tendencias de diseño, herramientas innovadoras, perspectivas interdisciplinarias y el impacto social y cultura digital.

11) Seminario Electivo II

Es un espacio académico predeterminado en el Plan de Estudios, de cumplimiento es obligatorio, pero su especificidad temática se define a partir de la elección que realiza el/la estudiante entre las alternativas ofrecidas por la carrera. Las opciones disponibles dentro de la oferta prevista por las Unidades Académicas, se aprueban periódicamente por el Honorable Consejo Directivo y el/la estudiante podrá seleccionar entre temáticas emergentes del diseño de productos digitales, a partir del abordaje de ejes como las nuevas tecnologías, tendencias de diseño, herramientas innovadoras, perspectivas interdisciplinarias y el impacto social y cultura digital.

12) Metodologías Proyectuales

El proceso de diseño: fases, estrategias y modelos. Técnicas de ideación, creatividad y pensamiento de diseño (design thinking). Herramientas de análisis y síntesis. Documentación proyectual. Evaluación y validación de propuestas. Integración de metodologías ágiles y centradas en el usuario en procesos proyectuales.

13) Proyecto de Profesionalización

Instancia integradora de saberes y competencias adquiridas. Desarrollo de un proyecto de diseño de producto o servicio digital en todas sus fases: investigación, conceptualización, prototipado, validación y presentación final. Trabajo en equipos interdisciplinarios, con aplicación de metodologías ágiles y centradas en el usuario.

15) Formación para la práctica profesional

La formación para la práctica profesional es un eje transversal a lo largo de los dos años de la carrera, por lo tanto no depende de un sólo espacio curricular específico. Si bien esta formación inicia desde el primer cuatrimestre de la carrera otorgando herramientas específicas para la inserción profesional, toma un rol preponderante a partir del 2do año de la carrera con las materias Gestión de Proyectos, Gestión del Trabajo y Desempeño Profesional, Metodologías Proyectuales y culmina con el Proyecto de Profesionalización.

La formación práctica tiene como finalidad fortalecer la empleabilidad temprana y la inserción laboral del estudiantado en el sector productivo, en coherencia con el nivel de formación técnica universitaria.

La formación práctica incluye el desarrollo de saberes y competencias ligadas a las problemáticas específicas de los alcances de la carrera.

El **Proyecto de Profesionalización (PProf)**, se concibe como una instancia integradora de saberes y competencias adquiridas, a partir del desarrollo de un proyecto de diseño de producto o servicio digital en todas sus fases. Para este proyecto, es necesaria la presentación y defensa del mismo en un contexto académico-profesional. El PProf, puede desarrollarse de manera individual o grupal, bajo alguna de las siguientes modalidades:

- En el marco de una **Práctica Institucional** gestionada y tutorada por la Facultad: a lo largo del trayecto formativo, los/as estudiantes abordan situaciones problemáticas propias del campo del diseño de productos digitales mediante actividades prácticas, estudios de caso, simulaciones y elaboran un proyecto integrador a partir de demandas del medio productivo relevadas y planteadas por la facultad. Estas instancias permiten articular los conocimientos teóricos con su aplicación en contextos profesionales, favoreciendo la adquisición de competencias técnicas, metodológicas y actitudinales.
- Como **Práctica Profesional** en una entidad receptora pública o privada, mediante convenio previo con la institución, y se podrá realizar de manera virtual o presencial, física o remota según acuerdo entre partes. La Práctica deberá contar con un tutor por parte de la facultad y otro por parte de la entidad receptora, que serán los responsables de asegurar el cumplimiento de la práctica, y supervisar/tutorear el proceso. El/la estudiante deberá armar un programa de trabajo en función de la demanda de la entidad receptora, que será aprobado previo al inicio del proyecto por la facultad. Al concluir la práctica, elaborará un informe de trabajo que será el documento de evaluación final por parte de la Facultad.

La reglamentación específica del PProf y las diferentes modalidades de su realización, presentación y defensa se aprobará en acto administrativo independiente.

16) Cuadro de consistencia interna

Carrera: Tecnicatura Universitaria en Diseño de Productos Digitales			
Alcances	Perfil	Contenidos mínimos	Espacio curricular
Colaborar en equipos interdisciplinarios en el diseño, desarrollo y gestión de productos y servicios digitales.	Integra saberes de diseño y tecnología, apoyando la comunicación entre disciplinas y facilitando la gestión de proyectos digitales.	Introducción a la vida universitaria. Fundamentos básicos del producto digital. Principios básicos de la comunicación y representación. Alfabetización digital básica. Herramientas colaborativas. Estrategias de estudio autónomo. Introducción a la cultura digital contemporánea	Ciclo de Nivelación

	Aplica metodologías ágiles y centradas en el usuario, contribuyendo a la planificación, documentación y seguimiento de proyectos de diseño digital.	Principios de gestión y organización del trabajo. Planificación, seguimiento y documentación de proyectos digitales. Herramientas digitales para la gestión colaborativa. Roles en equipos interdisciplinarios. Presupuesto, cronograma y recursos. Control de calidad y gestión de riesgos. Introducción a métricas de evaluación de proyectos digitales.	Gestión de Proyectos
	Se desempeña en equipos interdisciplinarios apoyando la comunicación entre disciplinas y facilitando la gestión colaborativa.	Comunicación interpersonal y digital. Trabajo en equipo en entornos interdisciplinarios. Liderazgo, negociación y resolución de conflictos. Inteligencia emocional y gestión del tiempo. Adaptabilidad al cambio e innovación. Ética y responsabilidad profesional en el diseño digital. Actitudes para el aprendizaje continuo y la colaboración remota.	Gestión del Trabajo y Desempeño Profesional
Producir modelos, diagramas y prototipos digitales interactivos que respalden el diseño de experiencias de usuario (UX) e interfaces digitales (UI) y permitan validar ideas en entornos de trabajo colaborativos.	Integra saberes de diseño y tecnología, utilizando herramientas de representación e investigación para dar soporte a los procesos de diseño.	Principios básicos del diseño. Introducción al pensamiento proyectual. Diseño como proceso de resolución de problemas. Contexto histórico y cultural del diseño.	Fundamentos del Diseño
	Integra saberes de diseño y tecnología utilizando herramientas digitales de prototipado, edición y colaboración.	Herramientas digitales de prototipado y maquetación. Prototipos de baja, media y alta fidelidad. Wireframes, mockups y prototipos interactivos. Integración con flujos de trabajo colaborativos. Tecnologías emergentes de prototipado. Selección y aplicación de herramientas según fases de desarrollo de producto digital.	Tecnologías y Herramientas de Prototipado Digital
	Integra saberes técnicos aplicados al desarrollo y validación de interfaces interactivas y modelos de interacción.	Conceptos básicos de algoritmos y lógica computacional. Principios de programación orientada a objetos. Pensamiento computacional aplicado al diseño.	Introducción a la Programación
Colaborar en el diseño de experiencias de usuario (UX) e interfaces digitales (UI), aplicando metodologías	Se desempeña en tareas específicas de diseño de interfaces y sistemas gráficos aplicados a productos y servicios	Lenguaje visual y teoría de la percepción. Tipografía, color y morfología aplicada a la comunicación digital. Principios de semiótica y retórica visual. Iconografía y sistemas de	Comunicación Visual y Sistemas Gráficos

proyectuales ágiles, aportando en todas las etapas del ciclo de vida de un producto digital.	digitales.	representación gráfica. Construcción de sistemas visuales. Normas de accesibilidad y usabilidad en la comunicación gráfica digital. Composición, jerarquía, equilibrio, ritmo, contraste y proporción. Elementos y relaciones visuales.	
	Integra saberes de diseño y tecnología para definir procesos y estrategias de desarrollo de productos y servicios digitales.	El proceso de diseño: fases, estrategias y modelos. Técnicas de ideación, creatividad y pensamiento de diseño (design thinking). Herramientas de análisis y síntesis. Documentación proyectual. Evaluación y validación de propuestas. Integración de metodologías ágiles y centradas en el usuario en procesos proyectuales.	Metodologías Proyectuales
	Se desempeña de manera autónoma en tareas específicas, integrando diseño, tecnología y gestión en proyectos de pequeña escala.	Instancia integradora de saberes y competencias adquiridas. Desarrollo de un proyecto de diseño de producto o servicio digital en todas sus fases: investigación, conceptualización, prototipado, validación y presentación final. Trabajo en equipos interdisciplinarios, con aplicación de metodologías ágiles y centradas en el usuario	Proyecto de Profesionalización
Asistir en procesos de investigación con usuarios, pruebas de usabilidad y diagnósticos de accesibilidad, contribuyendo a la mejora continua de productos digitales inclusivos y de calidad.	Aplica metodologías de investigación y centradas en el usuario, contribuyendo a la planificación y documentación de proyectos.	Principios del diseño centrado en el usuario (DCU). Métodos de investigación cualitativa y cuantitativa. Análisis e interpretación de datos para la toma de decisiones de diseño. Consideraciones éticas en la investigación con personas.	Investigación para el Diseño Centrado en el Usuario
Elaborar diagnósticos, evaluaciones y propuesta de mejoras en procesos de diseño de usabilidad de interfaz gráfica siguiendo criterios de usabilidad y accesibilidad.	Se desempeña de manera autónoma en tareas de diseño de interfaces, elaborando maquetas y modelos de interacción.	Principios de usabilidad, accesibilidad e interacción humano-computadora. Patrones de diseño de interfaces. Diseño visual de interfaces digitales (UI). Interacción táctil, gestual y multimodal. Diseño responsivo y adaptativo. Interacciones y retroalimentación. Lineamientos para la evaluación y mejora de interfaces. Control y evaluación de procesos de investigación.	Diseño de Interfaces e Interacción

Asistir en procesos de investigación con usuarios, pruebas de usabilidad y diagnósticos de accesibilidad, contribuyendo a la mejora continua de productos digitales inclusivos y de calidad.	Se desempeña en contextos temáticos o emergentes, aplicando saberes críticos del diseño digital.	Actualización y profundización en temáticas emergentes del diseño de productos digitales, a partir del abordaje de ejes como las nuevas tecnologías, tendencias de diseño contemporáneo, herramientas innovadoras, perspectivas interdisciplinarias y el impacto social y cultural de lo digital.	Seminario Electivo I
			Seminario Electivo II

17) Condiciones de ingreso

1.D. Condiciones de ingreso, requisitos de cursado, permanencia y egreso

Son requisitos para ingresar a la carrera:

Aplican los requisitos de la ley 24521.

Tener estudios secundarios finalizados en los plazos establecidos por la UNC. En el caso de estudiantes extranjeros/as, cumplimentar con los requisitos expuestos en la RHCS-2018-1731-E-UNC-REC y OHCS-2023-5-E-UNC-REC o las que se encuentren vigentes. Para mayores de 25 años, que no hayan finalizado sus estudios secundarios, excepcionalmente podrán ingresar a estudiar la carrera siempre y cuando cumplan con los requisitos de la OHCS-2019-6-E-UNC-REC o la que en el futuro la reemplace.

La carrera posee un ciclo de nivelación obligatorio, que el/la estudiante deberá aprobar para poder cursar el primer año de la carrera. El mismo está orientado a: proveer los conocimientos mínimos que se consideran necesarios para la carrera que se trata; iniciar en la metodología y práctica del aprendizaje universitario; proporcionar información adecuada sobre el rol de la Universidad como institución social y sobre el rol del estudiante y del egresado universitario. Cómo así también a la familiarización con la modalidad a distancia y con los entornos virtuales de aprendizaje. SEGÚN RESO: RHCS 514-2006 RHCS 352-1990 RHCS 334-1990.

18) Requisitos de cursado y permanencia

Por tratarse de una nueva carrera, las diferentes condiciones de aprobación y cursada se regirán por régimen ad hoc específico para esta propuesta, aprobado en acto administrativo independiente.

Se reconocerán trayectos formativos de las Carreras afines, y/o lo que la Comisión de Pases y Equivalencias de la institución sede administrativa considere razonables equivalentes, además de las equivalencias directas que

se aprueben como anexo al plan de estudios con las carreras de las dos Unidades Académicas que llevan adelante esta propuesta.

19) Requisitos de egreso

Para acceder al título de **Técnico/a Universitario/a en Diseño de Productos Digitales**, el/la estudiante deberá:

- a) Haber aprobado la totalidad de los espacios curriculares que integran el plan de estudios y acreditar 120 CRE.
- b) Cumplir con la carga horaria total prevista para la carrera.
- c) Acreditar la realización y aprobación del Proyecto de Profesionalización y los seminarios Electivos, según lo estipulado en el presente plan.
- d) No adeudar obligaciones académicas, administrativas ni documentales.
- e) Acreditar el Compromiso Social Estudiantil.

Una vez cumplidos los requisitos precedentes, podrá solicitar la emisión del título correspondiente.

1.E Implementación del plan de estudio

20) Seguimiento del plan de estudio

El seguimiento del plan de estudios se realizará a través de una Comisión de Evaluación y Seguimiento del Plan de Estudios de la Carrera, integrada por el Coordinador Académico de la carrera y representantes de diferentes claustros de ambas unidades académicas (FAUD y FCEfyN). Los equipos técnico-pedagógicos y personal administrativo del Área Enseñanza de cada unidad académica acompañarán estos procesos. El seguimiento estará conjuntamente desarrollado con el Sistema Institucional de Educación a Distancia (SIED) y si fuera necesario se solicitará el acompañamiento a la Secretaría de Asuntos Académicos o el área correspondiente de la UNC. La estructura de funcionamiento y los integrantes se aprobará por acto administrativo correspondiente.

La coordinación de la carrera estará a cargo de un Coordinador Académico designado por la sede Administrativa (FAUD).

El seguimiento se centra en el análisis de los procesos de enseñanza y aprendizaje, el personal docente, estudiantes, recursos de infraestructura y administrativos, su respectiva coordinación y la evaluación de funcionamiento en base a indicadores. Para esto se cuenta con las siguientes herramientas: encuesta obligatoria a estudiantes de la carrera, anuario estadístico de la UNC, informes de sistemas de gestión de estudiantes y docentes, tableros de indicadores de la UNC e informes estadísticos de la carrera a requerimiento.

Los/as integrantes, pueden además implementar herramientas ad hoc, como encuestas a docentes, estudiantes

y graduados/as a fin de determinar dificultades y proponer mejoras continuas al proceso formativo.

La Comisión de Evaluación y Seguimiento del Plan de Estudios, junto a la Coordinación de la Carrera, elaborarán informes de seguimiento cuatrimestrales que permitirán evaluar el progreso académico de los/as estudiantes, realizar intervenciones tempranas, apoyo personalizado, y revisar las metodologías de cada asignatura en función de sus resultados.

21) Factibilidad económica

Si bien la implementación de la Tecnicatura Universitaria en Diseño de Productos Digitales **requerirá la utilización de los cargos brindados por el Programa EDUCA a DISTANCIA de la UNC** para su puesta en marcha, y se planifica la reestructuración de la planta docente actual para asegurar el funcionamiento, las Unidades Académicas, cuentan con los recursos humanos, técnicos y de gestión suficientes para implementar con éxito la carrera.

21) Gestión académica y administrativa

La carrera será cogestionada entre la Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño (FAUD) y la Facultad de Ciencias Exactas, Físicas y Naturales (FCEyN), siendo la FAUD la sede administrativa.

Como Sede administrativa, FAUD tendrá a su cargo la gestión de legajos de estudiantes, el proceso de inscripciones, las certificaciones y el trámite de emisión de títulos.

La cogestión implica la toma de decisiones académicas conjuntas, la designación consensuada del cuerpo docente y el aporte equitativo de infraestructura tecnológica para el dictado a distancia. A los fines de articular la toma de decisiones la carrera contará con una comisión académico-administrativa integrada por los Secretarios Académicos de ambas facultades, pudiendo éstos, delegar esta función mediante acto resolutivo.

La distribución de los cargos docentes, responde a la responsabilidad de cada Unidad Académica sobre las materias que tiene a cargo, tal como se detalla en el punto 13 (Estructura Curricular), la FAUD asignará los cargos necesarios para las asignaturas:

- Fundamentos de Diseño, Comunicación Visual y Sistemas Gráficos, Tecnologías y Herramientas de Prototipado Digital, Investigación para el Diseño Centrado en el Usuario, Diseño de Interfaces e Interacción y Metodologías Proyectuales.

La FCEyN designará los cargos necesarios para las asignaturas:

- Introducción a la Programación, Gestión de Proyectos y Gestión del Trabajo y Desempeño Profesional.

Tanto los Seminarios Electivos como el Proyecto de Profesionalización, serán desarrollados en simultáneo en ambas unidades académicas, pudiendo el estudiante elegir donde cursar cada uno de estos espacios curriculares.

Por último, el Ciclo de Nivelación, contará con docentes de ambas unidades académicas, distribuidos por la especificidad disciplinar de cada uno de sus módulos.

Los equipos técnicos y pedagógicos de ambas unidades académicas se encuentran a disposición de la carrera y su equipo docente, coordinados por la comisión académico-administrativa.

A los fines facilitar la actividad académica de los estudiantes se propenderá a emplear un único campus virtual para todos los espacios curriculares correspondientes a un mismo año, empleando el que corresponda a la unidad académica responsable de la mayor cantidad de espacios curriculares del año en cuestión, siendo el 1° año la FAUD y el 2° año la FCEfYN. Este criterio regirá también para la Mesa de Ayuda y soporte técnico de Aulas Virtuales.

Anexo 1: Descripción metodológica del plan de estudio

La metodología de este plan de estudio se adecua y adhiere a los fundamentos, principios y orientaciones que definen el modelo pedagógico de la Educación a Distancia del Sistema Institucional de Educación a Distancia (SIED) desarrolladas en el documento “Modelo pedagógico de la Educación a Distancia en la UNC” (2025). Se asume el desafío de pensar una formación inclusiva, flexible y de calidad, mediada por tecnologías y sostenida en la interacción pedagógica entre docentes y estudiantes. Así mismo la carrera se diseña teniendo en cuenta los lineamientos que propone el SIED-UNC, en la normativa vigente y en los documentos orientadores.

Aspectos a describir:

- Interacción pedagógica y trabajo autónomo del estudiante
- Formatos
- Periodo de cursado de cada espacio curricular.
- Acceso a los materiales y recursos educativos
- Entornos Virtuales de Enseñanza y Aprendizaje (EVEA)
- Evaluación
- Roles/funciones docentes

El diseño metodológico de la carrera promueve una articulación entre las instancias sincrónicas y asincrónicas,

integrando además estrategias presenciales remotas que respondan a las necesidades didácticas de los/as estudiantes y a las características de los distintos campos disciplinares y profesionales. Si bien la asincronía constituye la condición esencial de la educación a distancia, se contempla la posibilidad de instancias sincrónicas que enriquezcan los procesos formativos y favorezcan el acompañamiento pedagógico.

Las aulas virtuales, alojadas en la plataforma Moodle institucional, constituyen el entorno principal de enseñanza y aprendizaje. A través de ellas, los/as estudiantes acceden a materiales didácticos multimedia (textos, videos, audios, foros, cuestionarios, entre otros) y pueden desarrollar sus trayectorias formativas de manera flexible y autónoma. Tal como se detalló en el ítem 21, a los fines facilitar la actividad académica de los estudiantes se propenderá a emplear un único campus virtual y Mesa de Ayuda por año lectivo.

En cuanto a los materiales, se tendrá en consideración el Artículo 5 del texto ordenado del SIED que manifiesta: Los materiales y los recursos educativos de las propuestas que se encuentren comprendidos en el Artículo 3° deben crearse bajo las políticas institucionales de acceso abierto para las publicaciones, establecidas en la RHCS 1365/17. Así mismo se tomarán las sugerencias en cuanto a trabajar en articulación con la Red de Bibliotecas de la UNC, la Oficina de Conocimiento Abierto (OCA) para fortalecer los mecanismos de acceso a la bibliografía y a sus servicios. De esta manera, se favorece el acceso a todo el fondo documental de la UNC, a la base de datos multidisciplinar de E-libro y a numerosas Bibliotecas y bases nacionales e internacionales con las cuales la UNC tiene convenio/suscripciones: ABUC, Red de Bibliotecas virtuales de Ciencias Sociales en América Latina y el Caribe; Red Interuniversitaria Argentina de Bibliotecas (RedIAB); Sociedad Argentina de Información (SAI); Biblioteca electrónica de ciencia y tecnología - MINCYT (Ebsco, Scopus, Wiley, Springer, DOAJ, Science Direct); Portal de datos primarios en acceso abierto de la ciencia y tecnología Argentina DACiTA; CLACSO, PUBMED, LILACS y HINARI, acceso a las bases de datos desde la BIBLIOTECA DIGITAL de Naciones Unidas y CEPAL; entre otras.

En este marco, se implementarán criterios claros para el resguardo y la distribución de los materiales educativos, utilizando enlaces compartidos desde cuentas institucionales y manteniendo un registro actualizado de las obras producidas. Se realizarán copias de seguridad de manera periódica, tanto en la nube como en soportes físicos o mediante sistemas automatizados, verificando regularmente el acceso y el correcto funcionamiento de los mecanismos de respaldo. Además, los archivos incluirán marcas de agua y metadatos que permitan identificar la autoría y los términos de uso.

La normativa y las condiciones de uso de las plataformas virtuales se rigen por los Anexos III y IV del texto ordenado del SIED (RHCS 513/2018).

Cada espacio curricular cuenta con la participación de docentes/tutores que acompañan el proceso de aprendizaje, orientan el trabajo de los/as estudiantes, resuelven consultas y realizan un seguimiento continuo

de la participación y el progreso académico.

Para garantizar una experiencia formativa de calidad, también se contempla la capacitación y orientación a los equipos docentes en el uso del entorno virtual, la elaboración de materiales digitales y la implementación de estrategias de enseñanza acordes con la modalidad a distancia.

Roles docentes

La propuesta formativa requiere un equipo docente con un perfil académico y profesional diverso, capaz de integrar saberes disciplinares, pedagógicos y tecnológicos. Los roles docentes se organizan en función de las necesidades de la modalidad a distancia y de la naturaleza interdisciplinaria de la carrera, promoviendo el trabajo colaborativo y el acompañamiento permanente del estudiantado.

En cada espacio curricular se prevé la participación de docentes donde se distinguen los siguientes roles:

Docente responsable: Asume la conducción académica del espacio curricular, garantizando la coherencia entre los contenidos, las estrategias de enseñanza, la evaluación y los lineamientos institucionales correspondientes a ambas Facultades. Supervisa la planificación del aula virtual, coordina las actividades del equipo docente y asegura la actualización de los materiales didácticos y bibliografía. El docente responsable se desempeña simultáneamente en el rol de docente tutor para el espacio curricular del cual es responsable..

Docente tutor: Acompañan el desarrollo de las actividades de enseñanza y aprendizaje del espacio curricular, intervienen en foros y encuentros sincrónicos, atienden consultas, promueven el trabajo autónomo y cooperativo del estudiantado y participan en las instancias de evaluación. Su rol es clave en la dinamización del aula virtual y en el seguimiento de las trayectorias de los estudiantes.

Contenidista: Tiene a su cargo la generación y actualización de contenido, preguntas, exámenes, guías de actividades, libreto y toda materia prima para la generación de contenidos y material para su uso por estudiantes y docentes durante el desarrollo de las actividades académicas del espacio curricular.

Productor de contenidos: Elabora el material audiovisual y gráfico siguiendo los lineamientos del contenidista a emplearse durante el desarrollo de las actividades académicas.

Maquetista: Diseña, arma y prepara las aulas virtuales siguiendo criterios de usabilidad y uniformidad.

Tutores académicos: Brindan orientación pedagógica y apoyo continuo, especialmente en lo referido a la gestión del tiempo, el acceso a recursos, la resolución de dificultades en la cursada y la apropiación de los entornos virtuales. En articulación con el equipo docente y la coordinación de la carrera, los tutores monitorean la participación y el progreso de los estudiantes, favoreciendo la retención y el acompañamiento personalizado.

Los docentes pueden desempeñar más de un rol de los antes mencionados.

En el caso del Proyecto de Profesionalización, los docentes desempeñan además un rol de supervisión y guía en la aplicación práctica de los conocimientos. Asesoran en la elaboración de proyectos, promueven la reflexión sobre la experiencia profesional, y facilitan la vinculación con las unidades receptoras. Estos espacios requieren una docencia comprometida con la formación integral y ética de los futuros profesionales, promoviendo la autonomía y la toma de decisiones fundamentadas.

Asimismo, el equipo docente trabaja en articulación con las áreas de tecnología educativa de ambas facultades y con el SIED, participando en instancias de capacitación y actualización permanente en didáctica mediada por tecnologías. Este trabajo conjunto permite garantizar la coherencia institucional, la calidad pedagógica y la innovación en las propuestas de enseñanza.

Finalmente, se promueve una cultura de trabajo docente colaborativa y reflexiva, donde los equipos interdisciplinarios diseñan, implementan y evalúan estrategias formativas en diálogo con las necesidades del entorno productivo, social y académico.

Las estrategias de enseñanza priorizan la mediación tecnológica, la colaboración entre pares y la construcción colectiva del conocimiento, adecuándose a los distintos formatos curriculares contemplados. Los formatos curriculares que se proponen en el plan de estudio responden a las necesidades particulares de los contenidos y sus metodologías de enseñanza:

a) **Asignatura:** Espacio sistematizado y estructurado que aborda un conjunto específico de temas dentro de una disciplina o campo de estudio. Se organiza según objetivos de aprendizaje vinculados a la adquisición de saberes, habilidades y competencias. Emplea estrategias didácticas como estudio de casos, resolución de problemas, debates, plenarios, clases magistrales, trabajo grupal y simulaciones, entre otros.

b) **Seminario:** Actividad formativa a cargo de especialistas, orientada a la profundización de contenidos técnicos o problemáticos de un campo disciplinar. Propicia la comprensión crítica y el debate mediante exposiciones, discusiones grupales y análisis de casos.

c) **Taller:** Formato de aprendizaje activo centrado en la problematización de la acción, la articulación teoría-práctica y el desarrollo de habilidades aplicables a contextos profesionales o personales. Favorece la construcción colectiva a través de actividades prácticas, ejercicios de aplicación y trabajo en grupo. Su aprobación requiere evidencias concretas de los aprendizajes alcanzados.

Las estrategias de evaluación se adaptan a la modalidad a distancia y se fundamentan en la coherencia con los

procesos de enseñanza y aprendizaje propuestos. Se prevé la utilización de diversos instrumentos y formatos —trabajos prácticos, producciones orales o multimodales, exámenes en línea, defensas de proyectos, participación en foros y actividades colaborativas—, definidos según el perfil de cada espacio curricular. Se garantizarán condiciones de confiabilidad, transparencia e identificación institucional. En este sentido, tanto docentes como estudiantes deberán utilizar su idUNC como requisito excluyente para el desarrollo de toda instancia evaluativa.

Asimismo, las Unidades Académicas establecen los criterios de regularidad y promoción, contemplando la especificidad de la educación a distancia y la diversidad de formas de participación (sincrónicas y asincrónicas, individuales o grupales, estructuradas o abiertas).

Las modalidades de evaluación podrán ser remotas, sincrónicas o asincrónicas, (favoreciendo la primera opción) según las necesidades pedagógicas y las particularidades de cada campo disciplinar. En el caso de las evaluaciones finales en modalidad remota, se establecerán los requisitos técnicos y administrativos que aseguren la acreditación de identidad y la seguridad informática.

Las propuestas educativas a distancia garantizan la interacción constante entre docentes y estudiantes, y entre pares, a través de mecanismos pedagógicamente planificados. Se utilizan diversos canales y dispositivos —aulas virtuales, foros, mensajería interna, chat y videoconferencias— que favorecen el diálogo, la construcción colaborativa y el sentido de pertenencia académica.

El canal de comunicación institucional será el medio prioritario para la difusión de información relevante y la gestión de las interacciones formales. No obstante, podrán emplearse otras herramientas complementarias, como redes sociales o plataformas externas, siempre que contribuyan al propósito pedagógico. En virtud de la modalidad a distancia, los encuentros sincrónicos no tendrán carácter obligatorio, salvo que se establezca explícitamente en el diseño de la propuesta del espacio curricular, se notifique fehacientemente, y deberán quedar registrados y disponibles en el aula virtual para su posterior consulta.

En el ítem 1.C. - Diseño curricular del plan de estudio y 13 - Estructura curricular del presente Plan de Estudios se puede observar el cuadro de justificación de carga horaria con diferenciación de horas sincrónicas/asincrónicas.

Anexo 2: Infraestructura, seguridad informática y áreas involucradas

A) Infraestructura y equipamiento

La FAUD cuenta con espacio tecnopedagógico equipado (Moodle, producción audiovisual); FCEfYN con Oficina

de Educación a Distancia consolidada desde 2010.

Docentes y estudiantes contarán con el acceso a las aulas virtuales mediante plataforma Moodle disponible 24/7 desde cualquier ubicación con conexión a Internet.

Cada usuario de las UA o del área central, es el único responsable del uso que haga del entorno virtual, de acuerdo a los términos aquí descriptos. Los administradores de plataformas serán los encargados de la gestión de dicho entorno, velarán en todo momento por el correcto cumplimiento de los términos y condiciones de uso por parte de sus usuarios y evitarán la utilización de las distintas plataformas para lo que se describe como usos inaceptables de las mismas.

En particular al buen uso de las plataformas virtuales se Adherir al anexo IV del texto ordenado (RHCS 513/2018) sobre Términos y condiciones de uso y Responsabilidades de las plataformas virtuales.

B) Seguridad informática

La Universidad garantiza la protección de los datos personales y académicos de los usuarios, aplicando las políticas institucionales de seguridad informática y las normativas vigentes en materia de confidencialidad y resguardo de la información.

Se implementarán mecanismos de autenticación segura, copias de respaldo y protocolos de recuperación ante incidentes tecnológicos.

La Prosecretaría de Informática (PSI) de la Universidad Nacional de Córdoba es responsable de garantizar la seguridad informática, la continuidad operativa y la protección de los datos personales y académicos alojados en las plataformas institucionales, entre ellas Moodle.

A tal fin, se implementan las siguientes medidas técnicas y organizacionales:

1. Protección de datos personales y académicos

- La UNC adhiere a la Ley Nacional 25.326 de Protección de Datos Personales y a las normativas internas de seguridad informática.
- El acceso a la información académica está restringido por roles y permisos, garantizando que cada usuario acceda únicamente a los datos que le corresponden.
- Actualmente, los administradores de la plataforma se autentican mediante el Sistema de Identidad Digital de la UNC (IdUNC), que concentra las políticas institucionales de seguridad y gestión de cuentas.
- Para estudiantes y docentes se utilizan mecanismos de autenticación propios de Moodle, aplicando requisitos institucionales de complejidad de contraseñas y controles periódicos.

- La UNC se encuentra en proceso de migración progresiva hacia la autenticación unificada mediante IdUNC para todos los usuarios, como parte de su política de seguridad y estandarización de accesos.
- Los datos se almacenan en servidores administrados por la PSI, con actualizaciones periódicas, parches de seguridad y monitoreo permanente.

2. Seguridad de la plataforma Moodle

- El entorno corre sobre servidores institucionales con sistemas operativos actualizados, firewall perimetral, etc.
- Las conexiones utilizan HTTPS con certificados válidos.
- Los servicios disponen de monitoreo continuo, alertas ante fallos e integración con el CSIRT-UNC para incidentes de ciberseguridad.
- La infraestructura opera en entornos separados (desarrollo / producción) para minimizar riesgos.

3. Resguardo y recuperación de la información

La PSI cuenta con políticas formales de backups:

- Copias de respaldo diarias de la base de datos de Moodle.
- Copias de respaldo diarias del repositorio de archivos (moodledata).
- Retención de copias históricas hasta 36 meses en un esquema rotativo que permite recuperar versiones anteriores en caso de error, corrupción o incidente.
- Replicación de los backups en servidores diferenciados dentro de la infraestructura institucional, para garantizar disponibilidad ante fallas del entorno principal.

4. Continuidad del servicio

- La PSI realiza mantenimiento preventivo, actualizaciones controladas y pruebas en entorno de desarrollo antes de aplicarlas en producción.
- Existen protocolos de escalamiento y atención prioritaria ante incidentes que afecten la disponibilidad de la plataforma.
- La infraestructura está dimensionada para soportar picos de uso y garantizar un funcionamiento estable durante los períodos académicos de mayor demanda de manera planificada.

5. Confidencialidad y accesos

- Se registran logs de actividad y accesos a nivel de sistema y aplicación, en forma centralizada, con supervisión permanente.
- El personal de la PSI cuenta con perfiles restringidos, siguiendo el principio de mínimo privilegio.
- Se realizan controles de integridad, auditorías internas y seguimiento continuo de vulnerabilidades.

C) Equipo tecnopedagógico, gestión y soporte

FAUD y FCEfYN aportan asesores pedagógicos, tecno pedagogos, capacitadores y soporte administrativo; apoyo adicional del SIED y del Campus Virtual de la UNC.

Si bien cada Unidad Académica tendrá a cargo una serie de espacios curriculares especificados en el punto 1.C., y será responsable del diseño, mantenimiento y soporte (mesa de ayuda) de las aulas virtuales por un año académico cada una, la carrera contará con un equipo tecnopedagógico interdisciplinario, dependiente de las áreas académicas y tecnológicas de la Unidad Académica. Este equipo tiene como propósito garantizar la calidad, coherencia y continuidad de las actividades académicas desarrolladas bajo la opción pedagógica y didáctica de Educación a Distancia, articulando los aspectos tecnológicos, pedagógicos y de gestión.

El equipo contará con al menos 1 representante por Unidad Académica en la siguiente estructura:

1. Asesores tecnopedagógicos.

Profesionales especializados en educación y tecnología que asesoran a los equipos docentes en el diseño y desarrollo de las propuestas de enseñanza en entornos virtuales. Su labor incluye la orientación en la planificación didáctica, la adecuación de los materiales a la modalidad a distancia, la mediación pedagógica y la aplicación de estrategias de evaluación en línea.

2. Webmasters o administradores de plataforma.

Responsables de la creación, configuración y habilitación de las aulas virtuales en el entorno institucional (Moodle – Campus Virtual UNC). Realizan la matriculación de docentes y estudiantes, la gestión de permisos y perfiles de usuario, y el soporte básico de funcionamiento de los cursos virtuales.

3. Gestión y soporte técnico-informático.

Área responsable de la administración, mantenimiento y actualización de los sistemas y tecnologías que sustentan la propuesta educativa. Garantiza la disponibilidad del campus virtual, la conectividad, la seguridad de los datos y la asistencia técnica a docentes y estudiantes. Su labor incluye la implementación de actualizaciones, la capacitación del personal y la adopción de nuevas herramientas tecnológicas a cargo de las áreas de tecnología educativa de cada UA.

El funcionamiento coordinado de estos equipos permite asegurar una gestión integral de la carrera en modalidad a distancia, sostenida en criterios de calidad pedagógica, accesibilidad, seguridad tecnológica y acompañamiento continuo a la comunidad académica



Universidad Nacional de Córdoba
2026

**Hoja Adicional de Firmas
Informe Gráfico**

Número:

Referencia: PLAN DE ESTUDIOS_TDPD_V26

El documento fue importado por el sistema GEDO con un total de 25 pagina/s.