MENDOZA, **30 de mayo de 2025**

VISTO:

El expediente electrónico Nº 11830/25 caratulado: *"Modelos de Lenguaje Generativo para gestión de equipos, proyectos y tareas administrativas".*

CONSIDERANDO:

Que el presente Taller tiene como finalidad la incorporación de herramientas basadas en Inteligencia Artificial (IA) —en particular, los Modelos de Lenguaje Generativo (LLM)— representa una oportunidad concreta para repensar y optimizar los modos en que se llevan adelante, las tareas de gestión, administración y coordinación de equipos en instituciones educativas.

Que el uso de la IA generativa habilita modos de explorar nuevas herramientas para la gestión cotidiana, así como también formas de incluir la misma en el entramado institucional, propiciando una cultura organizacional más ágil, colaborativa e innovadora. En el caso específico de la Facultad de Artes y Diseño, donde conviven múltiples áreas administrativas, académicas y de gestión de diversas actividades artísticas y/o proyectuales, la incorporación de estos recursos puede traducirse en mejoras concretas: desde la redacción de documentos, la planificación y seguimiento de actividades, hasta la generación de informes y la automatización de tareas repetitivas.

Que esta actividad tiene como objetivo general la de capacitar al personal administrativo y de gestión de la Facultad de Artes y Diseño en el uso de Modelos de Lenguaje Generativo y herramientas de Microsoft 365 (Teams, Planner y Copilot) para optimizar la gestión de equipos, la organización de proyectos y la automatización de tareas administrativas.

Por ello, atento a lo aconsejado por la Comisión de Investigación y Extensión a lo acordado por este Cuerpo en sesión plenaria del día 6 de mayo de 2025,

EL CONSEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO
RESUELVE:

ARTÍCULO 1°.- Autorizar la realización del taller denominado: ***"Modelos de Lenguaje Generativo para Gestión de Equipos, Proyectos y Tareas Administrativas"*** que estará a cargo del Área del Virtualidad de esta Facultad y se llevará a cabo durante el mes de mayo del corriente, de acuerdo con el cronograma de actividades detallado en el *Anexo Único* de la presente resolución.

ARTÍCULO 2º.- La presente norma se emite en formato digital.

ARTÍCULO 3º.- Comuníquese e insértese en el libro de resoluciones del Consejo Directivo.

RESOLUCIÓN N° 83

LIC. MARIANA SANTOS
DIRECTORA GENERAL ADMINISTRATIVA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO - UNCUYO

DRA. LAURA VIVIANA DRACONI
DECANA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

ANEXO ÚNICO

Modelos de Lenguaje Generativo para Gestión de Equipos, Proyectos y Tareas Administrativa

Taller orientado a perfiles administrativos y/o de gestión en la Facultad de Artes y Diseño

Introducción y fundamentación:

La incorporación de herramientas basadas en Inteligencia Artificial (IA) —en particular, los Modelos de Lenguaje Generativo (LLM)— representa una oportunidad concreta para repensar y optimizar los modos en que se llevan adelante las tareas de gestión, administración y coordinación de equipos en instituciones educativas. En el contexto universitario, donde la circulación de información y la sistematización de procesos es clave, estas herramientas ofrecen nuevas posibilidades para mejorar la eficiencia, reducir la carga operativa repetitiva y potenciar la organización de proyectos y equipos.

Lejos de tratarse solo de una actualización tecnológica, el uso de IA generativa habilita modos de explorar nuevas herramientas para la gestión cotidiana, pero también formas de incluir la inteligencia artificial en el entramado institucional, propiciando una cultura organizacional más ágil, colaborativa e innovadora. En el caso específico de la Facultad de Artes y Diseño, donde conviven múltiples áreas administrativas, académicas y de gestión de diversas actividades artísticas y/o proyectuales, la incorporación de estos recursos puede traducirse en mejoras concretas: desde la redacción de documentos, la planificación y seguimiento de actividades, hasta la generación de informes y la automatización de tareas repetitivas.

Estas modalidades y técnicas de gestión mediadas por IA, se benefician particularmente del uso de herramientas como Microsoft Teams (grupos, canales, agenda, archivos), Microsoft Planner (planificación y seguimiento de tareas) y su integración con Copilot (asistente inteligente de Microsoft 365), que permite redactar, resumir, organizar y automatizar tareas con lenguaje natural.

Como señalan Villani (2018) y Rodríguez (2022), el uso de la inteligencia artificial en instituciones públicas no solo implica un cambio tecnológico, sino también una transformación cultural que requiere capacitación, criterio y una comprensión ética de los alcances de estas herramientas. Tal como plantea Elena García Armada (2021), "la IA no viene a sustituir la capacidad humana, sino a potenciarla en aquellos aspectos donde la sistematicidad y el procesamiento veloz de datos pueden liberar tiempo para la toma de decisiones estratégicas".

Este taller se inscribe entonces como una instancia de formación orientada a generar apropiación crítica, transversalizar procesos, y práctica situada de estos modelos generativos, fortaleciendo las capacidades del personal administrativo y de gestión, en sintonía con los desafíos actuales de la educación superior.

Formato curricular

Formato			Modalidad	
Curso			Presencial	x
Seminario			Virtual	
Taller	x		Bimodal	

Resol. Nº 83

LIC. MARIANA SANTOS
DIRECTORA GENERAL ADMINISTRATIVA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO - UNCUYO

DRA. LAURA VIVIANA BRACONI
DECANA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

Objetivos e indicadores de logro

Objetivo General:

Capacitar al personal administrativo y de gestión de la Facultad de Artes y Diseño en el uso de Modelos de Lenguaje Generativo y herramientas de Microsoft 365 (Teams, Planner y Copilot) para optimizar la gestión de equipos, la organización de proyectos y la automatización de tareas administrativas.

Objetivos Específicos:

- Comprender qué son los Modelos de Lenguaje Generativo y su aplicación en contextos universitarios.
- Reconocer las potencialidades de Microsoft Teams y Planner para la coordinación de equipos, seguimiento de proyectos y centralización de archivos.
- Introducir el uso de Copilot como asistente integrado en Microsoft 365 para redactar, organizar, automatizar tareas y generar contenido con IA.
- Desarrollar estrategias para implementar flujos de trabajo más eficientes mediante herramientas colaborativas e inteligencia artificial.
- Promover un uso responsable y reflexivo de la IA en instituciones educativas públicas.

Indicadores de logro

1. Aplicación práctica de IA generativa (Copilot o similares) en tareas cotidianas de gestión y comunicación interna.
2. Uso autónomo de Teams para organización de equipos y canales de trabajo colaborativo.
3. Creación de tableros de tareas en Planner con asignación de responsabilidades y fechas.
4. Capacidad para generar contenidos, informes y automatizaciones simples mediante Copilot.
5. Reflexión crítica sobre las implicancias del uso de IA en entornos institucionales.

Equipo docente

Capacitación a cargo del equipo responsable del Área de Virtualidad:
Coordinación: D.G. Sosa Eula, Marcos
Equipo responsable: D.G. Eugenia Murcia, Nadya Marun, Juan Ignacio Rojas, Lic. Mimi Perlbach y D.I. Marcela Zakalik

Contenidos

1. Introducción a la Inteligencia Artificial generativa
   - Qué es un LLM. Funcionamiento básico y potencial de uso.
   - Prompts: cómo "pedir bien" a una IA generativa.

2. Microsoft Teams para la gestión de equipos.

Resol. Nº 83

LIC. MARIANA SANTOS
DIRECTORA GENERAL ADMINISTRATIVA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO - UNCUYO

DRA. LAURA VIVIANA BRACONI
DECANA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

- Creación de grupos, canales, reuniones y trabajo compartido.
- Organización de archivos y vínculos entre canales y proyectos.

3. Microsoft Planner
   - Creación de planes, asignación de tareas, seguimiento y fechas límite.
   - Integración con Teams.

4. Copilot en Microsoft 365
   - Aplicaciones prácticas en Word, Outlook, Excel, PowerPoint y Teams.
   - Redacción, resumen, organización de datos, automatización de tareas.
   - Ventajas de la integración Copilot–Planner–Teams.

5. Ética, privacidad y uso institucional de la IA:
   - Buenas prácticas, sesgos, riesgos de automatización.
   - Reflexiones sobre soberanía digital y datos sensibles en ámbitos públicos.

Conocimientos y competencias previos requeridos

El taller está destinado a personal administrativo, de gestión y apoyo académico de la Facultad de Artes y Diseño que tenga interés en incorporar nuevas herramientas digitales a sus prácticas laborales cotidianas. No se requieren conocimientos técnicos avanzados ni experiencia previa en inteligencia artificial.

Se recomienda contar con:

- Manejo básico de herramientas informáticas (navegación web, uso de correo electrónico, edición de textos).
- Conocimiento elemental del entorno Microsoft 365 (uso de Word, Outlook y Teams).
- Disposición para el aprendizaje de nuevas herramientas tecnológicas y apertura a la exploración de recursos de inteligencia artificial.
- Contar con una cuenta institucional de Microsoft 365.

El taller será introductorio, con instancias prácticas guiadas, por lo que es accesible para personas con distintos niveles de experiencia digital.

Requerimientos tecnológicos y materiales necesarios

- Equipamiento y espacios del Laboratorio de Software y Prompting.
- Software especializado (Copilot, GTP, DeepSeek y Microsoft 365).
- Recursos relacionados con la conectividad.

Fechas de la actividad

En función del objetivo de transversalizar procesos y construir conocimiento desde las discusiones propias que emergen de la implementación, durante el mes de marzo se realizaron dos encuentros presenciales, el martes 7 y 11 de Marzo de 2025.

En este sentido y para completar la agenda de capacitaciones, se estipulan 2 (dos) encuentros más a realizarse en el mes de abril o mayo de 2025 con orientación al personal administrativo y 2 (dos) encuentros presenciales más (a confirmar) para la adaptación del taller para el Área Estratégica de Comunicación Institucional y el Área de Virtualidad.

Resol. Nº 83

LIC. MARIANA SANTOS
DIRECTORA GENERAL ADMINISTRATIVA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO - UNCUYO

DRA. LAURA VIVIANA BRACONI
DECANA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

Metodología de evaluación y acreditación

Taller de 2 horas reloj con modalidad presencial. Estructura:

1. Exposición teórica breve sobre IA generativa y herramientas Microsoft 365.
2. Demostraciones en vivo de casos aplicados al trabajo administrativo.
3. Actividades prácticas con acompañamiento.
4. Espacio de intercambio, preguntas y coevaluación.

La adecuación del taller para el Área Estratégica de Comunicación Institucional y el Área de Virtualidad constará de 2 encuentros presenciales de 2 horas reloj cada uno.

Adaptación del taller para el Área Estratégica de Comunicación Institucional y el Área de Virtualidad

Retomando la misma modalidad de la propuesta central, se han realizado adecuaciones específicas para el desarrollo de un taller orientado al Área Estratégica de Comunicación Institucional y al Área de Virtualidad de la Facultad de Artes y Diseño. Estas adecuaciones responden, por un lado, a la creciente demanda de contenidos visuales en formatos diversos —redes sociales, plataformas educativas, campañas institucionales— y, por otro, a la necesidad de fortalecer la autonomía técnica y creativa de los equipos que producen dichos contenidos y recursos.

Asimismo, la disponibilidad de licencias institucionales de Adobe Creative Cloud, provistas por la Secretaría de Transformación Digital de la UNCUYO, permite acceder de forma legal, segura y profesional a herramientas como Adobe Photoshop y Adobe Firefly, ambas integradas con funciones de inteligencia artificial. Este contexto constituye una oportunidad estratégica para capacitar al personal en el uso intensivo de tecnologías ya incorporadas por la universidad, alineando la formación con el ecosistema digital institucional.

El taller, por tanto, busca capitalizar esta infraestructura disponible para potenciar la producción visual mediante IA, orientada a resolver demandas concretas de diseño institucional, optimizar flujos de trabajo y promover criterios de coherencia estética, eficiencia productiva y sostenibilidad digital. La modalidad elegida —presencial, intensiva y con foco en la práctica situada— garantiza una transferencia inmediata de los aprendizajes a las tareas cotidianas de cada área.

Esquema de contenidos y dinámica del taller específico para estas áreas

El taller se desarrolla en dos encuentros intensivos, con modalidad presencial y enfoque práctico, combinando momentos de introducción conceptual con ejercicios aplicados. Está diseñado en torno a la creación de contenidos visuales (imágenes para redes, banners, fondos, ilustraciones institucionales), considerando los usos específicos de las áreas participantes.

Contenidos principales de la modalidad específica:

- Introducción a Adobe Firefly: generación de imágenes desde texto, edición semántica y personalización visual.

Resol. Nº 83

LIC. MARIANA SANTOS
DIRECTORA GENERAL ADMINISTRATIVA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO - UNCUYO

DRA. LAURA VIVIANA BRACONI
DECANA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

- Adobe Photoshop con IA: uso del relleno generativo, ampliación de fondos, combinación de elementos, y retoque inteligente.
- Criterios para la producción visual institucional: coherencia gráfica, accesibilidad, adaptación a distintos canales.
- Actividades prácticas orientadas a campañas reales o contenidos de uso inmediato (posteos, piezas para YouTube, imágenes educativas).

Dinámica:

- Trabajo individual y colaborativo en estaciones del Laboratorio de Software y Prompting, dividido en dos instancias presenciales.
- Aplicación de casos reales de Comunicación y Virtualidad.
- Evaluación final basada en la producción de una pieza integrada y reflexión crítica sobre el uso de IA en contextos públicos.

RESOLUCIÓN N° 83

LIC. MARIANA SANTOS
DIRECTORA GENERAL ADMINISTRATIVA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO - UNCUYO

DRA. LAURA VIVIANA BRACONI
DECANA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO