

MENDOZA, **8 de mayo de 2026**

VISTO:

El expediente electrónico N° 15782/26 caratulado: "*MARCHESINI, Adolfo S/Propuesta de asignatura «Diseño de Experiencias Digitales», espacio planteado para ser reconocido como horas de optativa para los estudiantes de las carreras de Diseño Gráfico e Industrial - FAD*".

CONSIDERANDO:

La importancia de incorporar este espacio optativo denominado "*Diseño de Experiencias Digitales*" a las Carreras de Diseño responde a una transformación profunda en los modos de producción, comunicación y consumo en la actualidad, atravesados por entornos digitales interactivos; lo que representa no solo una actualización tecnológica del plan de estudios sino una ampliación conceptual del campo disciplinar.

Que dicha propuesta se desarrolla bajo la modalidad de taller, con carácter optativo, promocional para estudiantes de ambas carreras con una carga horaria de 60 horas.

Que el Mgtr. Adolfo MARCHESINI estará a cargo del dictado del presente espacio optativo por extensión de sus obligaciones como docente.

Las sugerencias emitidas por la Dirección de Alumnos, el informe positivo de Dirección de Carreras de Diseño y de Secretaría Académica.

Por ello, atento a lo aconsejado por la Comisión de Enseñanza y a lo dispuesto por el Cuerpo en Sesión Plenaria del día 7 de abril de 2026,

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

ARTÍCULO 1°.- Autorizar la implementación de la Materia Optativa denominada "***Diseño de Experiencias Digitales***" que dictará el Mgtr. Adolfo MARCHESINI, como extensión de sus obligaciones docentes; con una carga horaria de SESENTA(60) horas, destinado a los estudiantes de 4° y 5° de las carreras de Diseño Industrial y Diseño Gráfico de esta Facultad, de acuerdo al detalle obrante en el Anexo Único que forma parte de la presente.

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

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

RESOLUCIÓN N° 79


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


MGTER. MARIA LAURA FURLANI PALAZZI
SECRETARIA ACADEMICA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO


DRA. LAURA VIVIANA BRACONI
DECANA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

ANEXO ÚNICO

1. DATOS GENERALES

CARRERAS	Diseño Gráfico y Diseño Industrial		
PLAN DE ESTUDIOS ORD. N°	02/06-C.S. (Diseño Gráfico) – 04/06-C.S. (Diseño Industrial)		
ESPACIO CURRICULAR	Diseño de Experiencias digitales		
RÉGIMEN	Cuatrimestral	CURSO	
CARGA HORARIA TOTAL	60 horas	CARGA HORARIA SEMANAL PRESENCIAL: 5 horas	
		PRESENCIAL: 3 horas	VIRTUAL: 1 hora
FORMATO CURRICULAR	Taller		
AÑO ACADÉMICO	2026	CARÁCTER DEL ESPACIO	Optativa
CORRELATIVIDADES PARA EL CURSO	Estudiantes de D. Industrial: Diseño de Productos 2 (CURSADA-REGULARIZADA) Estudiantes de D. Gráfico: Diseño Gráfico 2. (CURSADA-REGULARIZADA)		
CORRELATIVIDADES PARA LA EVALUACIÓN	-----		
EQUIPO DE CÁTEDRA	Mgter. DI. Adolfo MARCHESINI		
MAIL DE CONTACTO DEL DOCENTE	adolfo@gm.fad.uncu.edu.ar		
HORARIOS DE CLASE	Lunes 14 a 17h		
HORARIOS DE CONSULTA	Jueves: 11 a 13h		
MOVILIDAD ESTUDIANTIL	SI		
ACCIONES DE NACIONALIZACIÓN E INTERNACIONALIZACIÓN	<p>Charla a cargo de Carles Cabezón; director de Máster Ux/UI, ESDi Barcelona.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Intercambio de actividades con Master Ux/UI, ESDi Barcelona - Charla a cargo de Martín Vivas; Google forStartUpsAccelerator, Latam y Universidad de Palermo, Buenos Aires. - IxDA — Interaction Design Association. Red global de profesionales e investigadores en diseño de interacción y experiencia. - Charla de Daniel Mordecki, ex director ejecutivo de la Agencia de Gobierno Electrónico y Sociedad de la Información y del Conocimiento (Agesic). Universidad ORT, Uruguay 		

2. FUNDAMENTACIÓN

La creciente digitalización de los entornos sociales, productivos y culturales ha transformado profundamente las formas en que las personas interactúan con sistemas, servicios y productos tecnológicos. En este escenario, el diseño enfrenta el desafío de superar enfoques centrados exclusivamente en la materialidad o la funcionalidad, para abordar la construcción integral de productos y servicios digitales que sean significativos, accesibles y socialmente responsables.

La asignatura Diseño de Experiencias Digitales surge como respuesta a esta transformación disciplinar, proponiendo un espacio formativo orientado al análisis, comprensión y desarrollo de experiencias mediadas por tecnologías digitales desde un enfoque centrado en las personas. En este sentido, la materia no sustituye al espacio curricular Diseño 2.0, el cual constituyó un antecedente significativo en la incorporación del diseño UX/UI en la formación de grado, sino que amplía y profundiza su abordaje desde una matriz conceptual y metodológica actualizada.

El crecimiento y complejización de los sistemas digitales contemporáneos, los cuales se caracterizan por experiencias multiplataforma, integración entre dispositivos, servicios basados en datos e incorporación de tecnologías emergentes, demandan un enfoque que trascienda la lógica centrada exclusivamente en aplicaciones o estrategias de comunicación digital. En este marco, la asignatura propone una perspectiva sistémica y centrada en las personas, estructurada a partir de procesos de investigación, problematización proyectual, construcción estratégica de la experiencia, prototipado, evaluación iterativa y reflexión crítica sobre el impacto social y cultural de la tecnología.

En el marco de la formación universitaria en diseño, resulta fundamental que los estudiantes desarrollen competencias que integren la dimensión proyectual con el análisis crítico de los contextos tecnológicos contemporáneos. Los entornos digitales constituyen sistemas complejos en los que intervienen factores culturales, sociales, tecnológicos y perceptivos, por lo que su abordaje requiere metodologías que articulen investigación, experimentación y validación con usuarios. Desde esta perspectiva, la asignatura integra aportes provenientes del Diseño de Usuario (UX), el Diseño de Interacción (IXD), la Arquitectura de la Información (IA), el Diseño Visual (VD) y el Diseño de Servicios (SD), promoviendo una mirada sistémica sobre los procesos de diseño digital.

El desarrollo de tecnologías emergentes, como la Inteligencia Artificial (IA), la Internet de las Cosas (IoT), los entornos inmersivos (Realidad Virtual y Realidad Aumentada) y los dispositivos wearables, entre otros, plantea nuevos desafíos para el diseño actual. Estas transformaciones requieren profesionales capaces de comprender las implicancias éticas, sociales y culturales de la tecnología, así como de desarrollar soluciones digitales orientadas al bienestar y la inclusión de las personas. En este sentido, la asignatura busca formar diseñadores capaces de intervenir en escenarios tecnológicos dinámicos, integrando pensamiento crítico, sensibilidad social y capacidades proyectuales.

La pertinencia de esta asignatura se fundamenta también en el crecimiento sostenido del ecosistema tecnológico-digital de la región. La provincia de Mendoza ha experimentado en los últimos años una expansión significativa de los sectores vinculados a la Economía del Conocimiento, caracterizada por el desarrollo de empresas tecnológicas, emprendimientos digitales y servicios basados en conocimiento que demandan perfiles profesionales especializados en diseño de experiencias digitales. Este escenario ha generado nuevas oportunidades laborales y productivas, posicionando a la región como un polo emergente en innovación tecnológica y desarrollo de servicios digitales. En este contexto, el campo del diseño adquiere un rol estratégico: los profesionales del área poseen competencias vinculadas a la comprensión de las necesidades de los usuarios, el desarrollo de soluciones en sistemas complejos y la articulación entre funcionalidad, estética y experiencia, lo que fortalece su inserción en sectores productivos en expansión como el desarrollo de software, los servicios digitales, los emprendimientos tecnológicos y las industrias creativas basadas en conocimiento.

Resol. N° 79

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

MGTER. MARIA LAURA FURLANI PALAZZI
SECRETARIA ACADEMICA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

DRA. LAURA VIVIANA BRACONI
DECANA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

La propuesta académica se vincula estratégicamente con las líneas de investigación y desarrollo impulsadas por el Centro de Investigación en Tecnologías Emergentes de la Facultad, orientadas al estudio del impacto social, cultural y productivo de las tecnologías emergentes y a la incorporación de la experiencia del usuario como eje central del desarrollo tecnológico. Esta vinculación permite que los avances investigativos se integren a la formación de grado y que, simultáneamente, los procesos educativos contribuyan a la generación de conocimiento aplicado.

En coherencia con este escenario, la asignatura se inserta dentro de las estrategias de actualización curricular orientadas a fortalecer la formación en innovación, investigación aplicada y desarrollo interdisciplinario impulsadas por la Facultad de Artes y Diseño de la Universidad Nacional de Cuyo. La propuesta promueve metodologías activas de Aprendizaje Basado en Proyectos que incluyen investigación con usuarios, detección y formulación de problemáticas, desarrollo de prototipos y evaluación iterativa de soluciones, favoreciendo la comprensión del diseño como herramienta estratégica para la transformación social y tecnológica, y ampliando el campo de inserción profesional del egresado hacia entornos interdisciplinarios en permanente evolución.

3. COMPETENCIAS GENERALES Y ESPECÍFICAS:

Competencia general

Analizar, conceptualizar y diseñar experiencias digitales centradas en las personas, integrando el pensamiento proyectual del diseño, la investigación con usuarios y metodologías UX/UI, para intervenir de manera estratégica y crítica en problemáticas reales mediadas por tecnologías digitales.

Competencias específicas

Investigación, problematización y estructuración estratégica de experiencias digitales

Analizar experiencias digitales en contextos reales mediante procesos de investigación con usuarios, identificando problemáticas de diseño y formulando estrategias de intervención que permitan estructurar sistemas de experiencia digital desde enfoques centrados en lo humano y el pensamiento sistémico.

Desarrollo proyectual, prototipado y evaluación iterativa de soluciones digitales

Diseñar, prototipar y evaluar soluciones de interacción e interfaces aplicando principios de usabilidad, accesibilidad y comunicación visual, validando las propuestas mediante pruebas con usuarios y fundamentando críticamente las decisiones proyectuales en relación con su impacto sociocultural y tecnológico.

Reflexión crítica sobre el impacto ético, social y cultural de las tecnologías digitales

Analizar e interpretar las implicancias éticas, sociales y culturales de los sistemas y productos digitales, desarrollando una postura crítica y responsable frente al rol del diseño en los ecosistemas tecnológicos contemporáneos y ante el avance de tecnologías emergentes.

4. SABERES (Ejes/Unidades)

<p>EJE 1: Experiencia digital, investigación y problematización</p>	<p>Este eje introduce a los estudiantes en la comprensión del diseño de experiencias digitales como campo disciplinar, promoviendo el análisis crítico de ecosistemas digitales y el reconocimiento de problemáticas de diseño mediante procesos iniciales de investigación con usuarios y la contextualización del problema proyectual.</p> <p>Contenidos conceptuales</p> <ul style="list-style-type: none"> - Transformaciones del diseño en contextos digitales contemporáneos - Tecnologías emergentes y su impacto en el diseño de experiencias: Inteligencia Artificial, IoT y entornos inmersivos - Experiencia digital como sistema complejo - Diseño centrado en las personas - UX, UI y diseño de interacción: relaciones y alcances - Problemas de diseño: problema, problemática y síntoma - Problemas simples, complejos y sistémicos <p>Contenidos instrumentales</p> <ul style="list-style-type: none"> - Observación y análisis de productos y servicios digitales reales - Técnicas exploratorias de investigación con usuarios - Registro y análisis de información - Formulación y reformulación del problema de diseño
<p>EJE 2: Estrategia y diseño de experiencia digital</p>	<p>A partir de la problematización inicial, este eje aborda la construcción estratégica de la experiencia digital, profundizando en la comprensión del comportamiento de los usuarios y en el desarrollo de estructuras de interacción, organización de contenidos y definición conceptual de las soluciones proyectuales.</p> <p>Contenidos conceptuales</p> <ul style="list-style-type: none"> - Experiencia digital como sistema relacional - Modelos mentales y comportamiento del usuario - Arquitectura de la información - Diseño de flujos de interacción - Usabilidad y accesibilidad <p>Contenidos instrumentales</p> <ul style="list-style-type: none"> - Construcción de perfiles de usuario - Mapas de experiencia - Definición de hallazgos e insights - Definición de estrategia de experiencia - Modelado de navegación y flujos de usuario - Desarrollo de wireframes

Resol. N° 79


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


 MGTER. MARIA LAURA FURLANI PALAZZI
 SECRETARIA ACADEMICA
 FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO


 DRA. LAURA VIVIANA BRACONI
 DECANA
 FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

<p>Eje 3: Diseño de interfaces, prototipado, evaluación y comunicación del proyecto</p>	<p>Este eje integra las etapas de materialización, validación e iteración de las propuestas de diseño, abordando el desarrollo de interfaces digitales, la experimentación mediante prototipos, la evaluación con usuarios y la comunicación fundamentada del proyecto final.</p> <p>Contenidos conceptuales</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comunicación visual en interfaces digitales - Sistemas visuales y componentes de interfaz - Coherencia sistémica en productos digitales - Evaluación de experiencia de usuario - Ética del diseño digital - Impacto social y cultural de las tecnologías digitales - Innovación tecnológica y responsabilidad social <p>Contenidos instrumentales</p> <ul style="list-style-type: none"> - Diseño visual de interfaces - Sistemas de componentes - Prototipos de distinta fidelidad - Pruebas con usuarios - Evaluación heurística - Iteración proyectual - Fundamentación conceptual del proyecto - Comunicación estratégica del proceso proyectual - Presentación y defensa del proyecto final
--	--

5. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

La materia se desarrolla mediante un enfoque pedagógico basado en metodologías activas de aprendizaje, centradas en el desarrollo de un proyecto integrador grupal cuatrimestral. La propuesta didáctica se organiza a partir del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), promoviendo la construcción de conocimientos a través del abordaje de problemáticas reales vinculadas a experiencias digitales, integrando instancias de investigación, diseño, experimentación y evaluación.

El espacio curricular propone una dinámica de trabajo teórico-práctica que articula el desarrollo conceptual con la producción proyectual, favoreciendo procesos de aprendizaje reflexivos, colaborativos y situados. Desde esta perspectiva, el estudiante asume un rol activo en la construcción de conocimiento, mientras que el equipo docente acompaña el proceso mediante tutorías, instancias de orientación conceptual y seguimiento del desarrollo proyectual.

Organización del proceso de aprendizaje

El cursado se estructura a partir del desarrollo progresivo de un proyecto integrador grupal que recorre las etapas del proceso de diseño de un ecosistema digital. Cada eje temático se vincula con instancias específicas del proyecto, permitiendo que los contenidos teóricos se apliquen directamente en la resolución de problemáticas reales.

El proyecto se inicia con la identificación y análisis de sistemas digitales existentes, promoviendo la observación crítica de contextos de uso y la detección de problemáticas vinculadas a la usabilidad, la comunicación y la accesibilidad. Posteriormente, se desarrollan procesos de investigación con usuarios que permiten comprender necesidades, comportamientos y condiciones de uso, favoreciendo la formulación fundamentada del problema de diseño.

En etapas posteriores, se definen estrategias de intervención digital y se desarrollan estructuras de experiencia, planteando la arquitectura de la información, los flujos de interacción y los modelos de navegación. A partir de estas definiciones, se avanza hacia el diseño de interfaces, el desarrollo de prototipos y la evaluación iterativa de las propuestas mediante pruebas con usuarios y análisis heurísticos.

El proceso culmina con la defensa pública del proyecto, en una instancia abierta a toda la comunidad académica que promueve la reflexión crítica sobre las decisiones adoptadas y el impacto social, cultural y tecnológico de las soluciones desarrolladas.

Estrategias de enseñanza

La propuesta didáctica incorpora diversas estrategias pedagógicas que favorecen el aprendizaje significativo:

- Exposiciones teóricas para la introducción de marcos conceptuales y metodológicos.
- Análisis de casos que permiten comprender productos y servicios digitales en contextos reales.
- Taller proyectual orientado al desarrollo del proyecto integrador grupal.
- Tutorías grupales e individuales destinadas al seguimiento del proceso de diseño.
- Instancias de crítica colectiva que favorecen el intercambio de perspectivas y la construcción colaborativa del conocimiento.
- Actividades prácticas de experimentación y prototipado.
- Presentaciones intermedias que promueven la reflexión sobre el proceso proyectual.

Modalidad de trabajo

El cursado combina instancias presenciales con trabajo autónomo grupal. Las clases presenciales se orientan principalmente al desarrollo de contenidos conceptuales, actividades de taller, análisis de experiencias y seguimiento del proyecto. El trabajo autónomo se centra en tareas de investigación, desarrollo proyectual, elaboración de prototipos y preparación de presentaciones.

La modalidad de trabajo prioriza el desarrollo progresivo del proyecto integrador, favoreciendo procesos iterativos que permitan revisar, ajustar y mejorar las propuestas de diseño a lo largo del cursado.

Vinculación con investigación y desarrollo tecnológico

La metodología didáctica promueve la articulación entre docencia, investigación y práctica proyectual, incorporando enfoques y herramientas vinculadas a las líneas de trabajo del Centro de Investigación en Tecnologías Emergentes. Esta vinculación permite que los estudiantes trabajen con problemáticas y enfoques metodológicos asociados al desarrollo de tecnologías emergentes, favoreciendo la construcción de conocimientos situados y la aproximación a escenarios profesionales reales.

Resol. N° 79


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


 MGTER. MARIA LAURA FURLANI PALAZZI
 SECRETARIA ACADEMICA
 FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO


 DRA. LAURA VIVIANA BRACONI
 DECANA
 FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

6. PROPUESTA FORMATIVA VIRTUAL

Hasta el 25 % de su carga horaria en modalidad virtual asincrónica

Aula Virtual en Moodle y plataformas/estrategias complementarias

La materia contará con un aula virtual alojada en la plataforma institucional Moodle de la Facultad de Artes y Diseño: <https://virtual.fad.uncu.edu.ar/>

El aula virtual funcionará como espacio central de organización académica, comunicación pedagógica y desarrollo de actividades formativas complementarias al cursado presencial. En este entorno se dispondrá de:

- Material bibliográfico obligatorio y ampliatorio
- Presentaciones teóricas y recursos audiovisuales
- Guías metodológicas para trabajos prácticos
- Espacios de entrega de actividades

Como complemento al aula Moodle, la asignatura incorporará el uso de plataformas digitales especializadas propias del campo del diseño de experiencias digitales, utilizadas con fines exclusivamente pedagógicos y garantizando condiciones de uso vinculadas al respeto, la participación responsable y la protección de datos personales.

Características y metodología de la modalidad virtual

La modalidad virtual se concibe como un espacio de profundización conceptual, acompañamiento metodológico y desarrollo del trabajo autónomo del estudiante, articulado con el enfoque de Aprendizaje Basado en Proyectos que estructura la asignatura.

Las estrategias virtuales incluirán:

- Desarrollo de actividades de investigación y análisis de casos
- Producción de avances proyectuales y documentación del proceso de diseño
- Participación en espacios de debate y reflexión crítica
- Acceso a recursos tutoriales vinculados a herramientas y metodologías UX/UI
- Instancias de retroalimentación docente sobre avances del proyecto

Recursos digitales

La asignatura adopta un enfoque metodológico que prioriza el desarrollo del pensamiento proyectual, la investigación en diseño y la construcción estratégica de experiencias digitales por sobre el dominio de herramientas específicas. Los recursos tecnológicos son considerados soportes instrumentales que acompañan el proceso de diseño y pueden actualizarse de acuerdo con la evolución del campo disciplinar y profesional.

La selección de herramientas digitales se realizará considerando los siguientes criterios:

- Pertinencia respecto de los objetivos pedagógicos y metodológicos de la asignatura.
- Capacidad de facilitar procesos de investigación, ideación, prototipado, evaluación y documentación proyectual.
- Accesibilidad y disponibilidad para el trabajo académico de los estudiantes.
- Potencial para el trabajo colaborativo y la construcción interdisciplinaria.
- Vigencia y relevancia dentro del ecosistema profesional del diseño de servicios y productos digitales.

La materia promoverá la exploración comparativa entre distintas herramientas, favoreciendo que los estudiantes desarrollen autonomía en la selección y uso de recursos tecnológicos según las necesidades de cada proyecto y etapa del proceso de diseño. Asimismo, se fomentará una actitud crítica frente al uso de tecnologías digitales, analizando sus implicancias culturales, sociales y éticas.

Herramientas digitales por etapa del proceso de diseño

Investigación y análisis de usuarios

- Google Analytics: análisis de métricas de navegación y comportamiento de usuarios en productos digitales existentes.

Se utiliza en la etapa inicial de análisis de ecosistemas digitales reales.

- Hotjar: análisis de interacción mediante mapas de calor, grabaciones de sesiones y encuestas contextuales. Se utiliza para el estudio del comportamiento de usuarios en contextos reales durante la etapa de investigación.
- Maze: plataforma para testeo de prototipos y validación temprana con usuarios. Se incorpora en etapas iniciales de validación conceptual.

Ideación, co-creación y trabajo colaborativo

- Miro: espacio digital para desarrollo de mapas de experiencia, customer journeys, diagramas de flujo y procesos de co-creación grupal.

- FigJam: plataforma colaborativa para brainstorming, estructuración conceptual y desarrollo de wireframes iniciales.

Arquitectura de la información y estructuración

- Whimsical: herramienta para diagramación de flujos, wireframes y estructuras conceptuales.
- Optimal Workshop: plataforma para cardsorting, tree testing y validación de arquitectura de información con usuarios reales.

Diseño de interfaces y prototipado

- Figma: herramienta principal para diseño de interfaces, prototipado interactivo y desarrollo de sistemas de diseño.

Plataforma de acceso gratuito con opciones educativas.

Evaluación y testing de usabilidad

- Useberry: plataforma para validación de prototipos y análisis cuantitativo de la experiencia de usuario.
- Lookback: herramienta para testeo remoto moderado y no moderado con usuarios, orientada al análisis cualitativo de la experiencia.
- Maze: en etapas avanzadas del proyecto, se utiliza también para la validación de prototipos de mayor fidelidad, complementando los análisis cualitativos obtenidos con Lookback.

Documentación y presentación proyectual

- Notion: plataforma para documentación del proceso proyectual, bitácoras de diseño y organización del proyecto grupal.
- Google Workspace: conjunto de herramientas para trabajo colaborativo, documentación y presentación de proyectos.

Resol. N° 79


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


 MGTER. MARIA LAURA FURLANI PALAZZI
 SECRETARIA ACADEMICA
 FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO


 DRA. LAURA VIVIANA BRACONI
 DECANA
 FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

Estrategias de evaluación para el trayecto virtual

El trayecto virtual será evaluado mediante estrategias de evaluación formativa y continua, considerando:

- Participación activa en espacios de intercambio disciplinar
- Presentación en tiempo y forma de actividades y avances proyectuales
- Calidad del análisis, fundamentación conceptual y aplicación metodológica
- Evolución del proceso de diseño evidenciada en entregas parciales
- Integración de devoluciones docentes en las iteraciones del proyecto

Las actividades virtuales formarán parte del seguimiento integral del proceso de aprendizaje y se articularán con las instancias de evaluación presencial, contribuyendo a la valoración global del desempeño del estudiante en la asignatura.

7. EXTENSIÓN

La asignatura Diseño de Experiencias Digitales promueve la articulación entre la formación académica y los contextos sociales, culturales y productivos del entorno, favoreciendo el desarrollo de proyectos vinculados a problemáticas reales y la transferencia de conocimientos hacia el territorio.

Vinculación con investigación

Se promueve la articulación entre docencia e investigación mediante su relación con las líneas de trabajo desarrolladas en el Centro de Investigación en Tecnologías Emergentes de la Facultad. Esta vinculación permite incorporar enfoques, metodologías y problemáticas asociadas al estudio de tecnologías emergentes, acercando a los estudiantes a escenarios reales de desarrollo tecnológico y favoreciendo su participación en actividades de investigación aplicada, exploración experimental y análisis crítico del impacto social y cultural de las tecnologías digitales.

Extensión y vinculación con el medio

La asignatura promueve el desarrollo de proyectos vinculados a problemáticas reales del entorno social, cultural y productivo, favoreciendo la interacción con actores externos tales como organizaciones, emprendimientos tecnológicos, instituciones públicas y proyectos comunitarios. Esta perspectiva fortalece la pertinencia social del diseño y permite que los estudiantes trabajen sobre sistemas digitales en contexto, desarrollando competencias vinculadas al trabajo interdisciplinario, la innovación y la transferencia de conocimientos hacia la comunidad.

Vinculación con el ecosistema tecnológico regional.

La materia se posiciona como un espacio académico que dialoga con el crecimiento del sector tecnológico y de la economía del conocimiento en la región, contribuyendo a la formación de perfiles profesionales capaces de integrarse en ámbitos vinculados al desarrollo de servicios digitales, productos interactivos y soluciones tecnológicas centradas en las personas. Desde esta perspectiva, la asignatura promueve el desarrollo de propuestas proyectuales que respondan a necesidades emergentes del entorno productivo y tecnológico regional, fortaleciendo la inserción laboral de los egresados y la vinculación entre universidad, sector productivo e investigación aplicada.

8. EVALUACIÓN

<p>Criterios de evaluación</p>	<p>La evaluación de la asignatura se concibe como un proceso continuo, formativo e integrador, orientado a valorar el desarrollo progresivo de las competencias vinculadas al diseño de productos y servicios digitales. En coherencia con el enfoque de Aprendizaje Basado en Proyectos, la evaluación contempla tanto los resultados proyectuales como los procesos de investigación, análisis, diseño, experimentación y reflexión crítica desarrollados por los estudiantes.</p> <p>Se valorará la capacidad del estudiante para:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analizar experiencias digitales y problemáticas de diseño en contextos reales. • Formular conceptos y estrategias de experiencia digital pertinentes y fundamentadas. • Desarrollar soluciones proyectuales coherentes, originales y en contextos. • Aplicar herramientas metodológicas e instrumentales propias del diseño UX/UI. • Traducir conceptos y estrategias en propuestas de experiencia e interfaces digitales. • Prototipar y evaluar soluciones mediante procesos iterativos. • Comunicar y justificar el proceso proyectual mediante recursos conceptuales, visuales y metodológicos. • Incorporar la retroalimentación como parte del proceso de diseño. • Reflexionar críticamente sobre el impacto social, cultural y tecnológico de las propuestas desarrolladas. <p>Sistema de Calificación</p> <p>Según la Ordenanza N° 108, del Rectorado, de la UNCuyo. Artículo 4, se implementará el sistema de calificación el cual se regirá por una escala ordinal, de calificación numérica, en la que el mínimo exigible para aprobar equivaldrá al sesenta por ciento (60%). Este porcentaje mínimo se traducirá, en la escala numérica, a un seis (6). Las categorías establecidas refieren a valores numéricos que van de 0 (cero) a diez (10) fijándose la siguiente tabla de correspondencias:</p>
---------------------------------------	---

Resol. N° 79


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


 MGTER. MARIA LAURA FURLANI PALAZZI
 SECRETARIA ACADEMICA
 FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO


 DRA. LAURA VIVIANA BRACONI
 DECANA
 FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

Resultado	Escala numérica	Escala porcentual
	Nota	%
No aprobado	0	0%
	1	1 a 12%
	2	13 a 24%
	3	25 a 35%
	4	36 a 47%
Aprobado	5	48 a 59%
	6	60 a 64%
	7	65 a 74%
	8	75 a 84%
	9	85 a 94%
	10	95 a 100%

Acreditación	Promocional - sin examen final En el caso de que un estudiante no logre acreditar la materia por Promoción, el alumno podrá recuperar mediante un Trabajo Final integrador que deberá ser presentado al finalizar el cursado
Criterios de acreditación	Alumno Promocional - sin examen final: <ul style="list-style-type: none"> ● 80% asistencia sobre el total de las clases. ● Aprobar el 100 % de los trabajos prácticos o sus correspondientes recuperatorios. Alumno que no logren la promoción: Los alumnos que no logren cumplir con los criterios de acreditación para ser Promocional, podrán optar por la posibilidad de presentar un Trabajo Final Integrador para cumplimentar con los criterios de acreditación faltantes

9. BIBLIOGRAFÍA Y OBLIGATORIA Y COMPLEMENTARIA

<p>Módulo 1 Experiencia digital, problematización e investigación en UX Bibliografía obligatoria Frascara, J. (2011). ¿Qué es el diseño de la información? Ediciones Infinito. Milton, A., y Rodgers, P. (2013). Métodos de investigación para el diseño de productos. Laurence King Publishing. Garrett, J. J. (2010). The Elements of User Experience. New Riders. Norman, D. (1995). La psicología de los objetos cotidianos. Nerea. Norman, D. (2013). The Design of Everyday Things (edición revisada y ampliada). Basic Books.</p> <p>Bibliografía sugerida Alberich, J. (2002). Tránsito 7.0: Apuntes para una estética de los entornos digitales. UOC. Digital.gov. (2013). Usability: What and Why. Recuperado el 14 de febrero de 2026 de https://www.usability.gov/what-and-why/user-research.html Interaction Design Foundation. (2016). What is Interaction Design. Recuperado el 14 de febrero de 2026 de https://www.interaction-design.org/literature/topics/interaction-design</p> <p>Módulo 2 Estrategia UX y estructuración de experiencias digitales Bibliografía obligatoria Cuellar, J., y Vittone, J. (2013). Diseñando apps para móviles. Escuela de Organización Industrial. Kim, W. C., y Mauborgne, R. (2005). La estrategia del océano azul. Editorial Norma. Osterwalder, A., y Pigneur, Y. (2010). Generación de modelos de negocio. Deusto. Saffer, D. (2009). Designing for Interaction. New Riders.</p> <p>Bibliografía sugerida Hannah, J. (2023). What is Information Architecture? Recuperado el 14 de febrero de 2026 de https://www.uxdesigninstitute.com/blog/what-is-information-architecture/ Nudelman, G. (2011). Designing Search: UX Strategies for eCommerce Success. Wiley. Scolari, C. A. (2013). Narrativas transmedia. Deusto.</p> <p>Módulo 3 Diseño de interfaces, prototipado y evaluación de experiencias digitales Bibliografía obligatoria Bruton, L. (2022). A Complete Guide to Prototyping. Recuperado el 14 de febrero de 2026 de https://www.uxdesigninstitute.com/blog/prototyping-guide Reiss, E. (2012). Usability: Simple Steps for Making Stuff Better. Wiley. UXPin. (2023). What is a Prototype? A Guide to Functional UX. Recuperado el 14 de febrero de 2026 de https://www.uxpin.com/studio/blog/what-is-a-prototype-a-guide-to-functional-ux Wilson, C. (2013). User Interface Inspection Methods. Morgan Kaufmann.</p>
--

Resol. N° 79


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


MGTER. MARIA LAURA FURLANI PALAZZI
SECRETARIA ACADEMICA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO


DRA. LAURA VIVIANA BRACONI
DECANA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

Bibliografía sugerida

Cooper, A., Reimann, R., Cronin, D., y Noessel, C. (2014). About Face: The Essentials of Interaction Design. Wiley.
Krug, S. (2014). Don't Make Me Think. New Riders.
Gothelf, J., y Seiden, J. (2021). Lean UX. O'Reilly.
Playbook. (s.f.). UI Design vs UX Design vs Visual Design. Recuperado el 14 de febrero de 2026 de <https://www.playbook.com/blog/ui-design-vs-ux-design-vs-visual-design>
Stickdorn, M., Hormess, M., Lawrence, A., y Schneider, J. (2018). ThisServiceDesignDoing. O'Reilly.

Bibliografía ampliatoria transversal

Alcaraz Rodríguez, R. (2011). Emprendedor de éxito. McGraw-Hill.
Bravo, C. (2013). Marketing de guerrilla para emprendedores valientes. La Esfera de los Libros.
Deleuze, G., y Guattari, F. (1977). Rizoma. Pre-Textos.
Pietro, R., y Hamra, N. (2010). Diseñar Hoy. Visión y gestión estratégica del diseño. Nobuko.
Prendes Espinosa, M. P. (2022). Formar para el emprendimiento digital: construyendo los ciudadanos del siglo XXI. Revista Interuniversitaria de Investigación en Tecnología Educativa.
Royo, J. (2004). Diseño Digital. Paidós.
Vrolijk, C. (2002). Estructuras no lineales en la narrativa. Editorial Pontificia Universidad Javeriana.

RESOLUCIÓN Nº 79


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


MGTER. MARIA LAURA FURLANI PALAZZI
SECRETARIA ACADEMICA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO


DRA. LAURA VIVIANA BRACONI
DE CANA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO