

MENDOZA, **21 de diciembre de 2023**

VISTO:

El expediente electrónico N° 39230/23 caratulado: "*SECRETARÍA DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO S/propuesta de Diplomatura en Diseño Ux/UI. Experiencia de usuario y diseño de interfaces.FAD*".

CONSIDERANDO:

Que dicha propuesta tiene como finalidad formar profesionales especializados desde una perspectiva amplia de competencias transversales en diseño de experiencia de usuario y desarrollo digital para diferentes soportes y dispositivos.

Que el presente proyecto surge de la necesidad de desarrollar profesionales en el área de Experiencia de Usuario e Interfaz de Usuario, áreas de gran crecimiento y demanda en el contexto laboral local e internacional, siendo "*experiencia de usuario (Ux)*" lo que una persona percibe al interactuar con un producto o servicio.

Que el proyecto cumple con los requisitos establecidos en la Ord. 2/2015 C.S., y ha sido analizado y aprobado por el Consejo Asesor de Investigación y Posgrado de la FAD

Por ello, atento a lo aconsejado por la Comisión de Enseñanza y a lo acordado por este Cuerpo en sesión plenaria del día 5de diciembre de 2023,

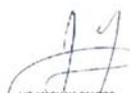
EL CONSEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO
RESUELVE:

ARTÍCULO 1°.-Solicitar al Consejo Superior de la UNCuyo, la creación de la "**Diplomatura en Diseño Ux/UI. Experiencia de usuario y diseño de interfaces**", en el ámbito de la Facultad de Artes y Diseño, 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° 287


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


Dr. Eduardo Javier OZILLO
Secretario de Investigación y Posgrado
Facultad de Artes y Diseño - UNCuyo


MGTER. LAURA VIVIANA BRACONI
DECANA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

ANEXO ÚNICO

1. Identificación del proyecto

Diplomatura en Diseño Ux/UI.
Experiencia de usuario y diseño de interfaces.

2. Unidad académica responsable

Facultad de Artes y Diseño

3. Responsable elaboración proyecto

Di. Adolfo Marchesini, Mgter. Juliana Victoria, Mgter. Macarena Saravia

4. Director:

Según lo establece Ordenanza N°2/2015 CS en su artículo 6°

"Artículo 6: Cada Diplomatura de Posgrado será coordinada por un Director quien deberá acreditar título y/o formación de posgrado o mérito equivalente, según Ordenanza 49/03-CS. El director contará con el asesoramiento permanente de un Comité Académico constituido a tal fin."

DI. Adolfo Marchesini

Diplomado en Dirección de Incubadoras, aceleradoras y Centros de desarrollo emprendedor. Universidad de Granada. 2016.

Cursados y aprobados todos los seminarios de la Maestría en Gestión del diseño para desarrollos regionales. FAD-UNCUYO. 2015.

Comité académico:

El Comité Académico estará integrado por profesionales y docentes de la Facultad de Artes y Diseño (FAD). Los profesionales cuentan con carreras de posgrado en el área.

La propuesta de miembros del Comité Académico será aprobada por la secretaría de Posgrado de la FAD

Son funciones del Comité Académico:

La conformación de los descriptores de cada módulo.

Dictaminar sobre las solicitudes de ingreso.

Dictaminar sobre cursos, seminarios y actividades de carácter formativo en general.

DI. Adolfo Marchesini

Mgter. Juliana Victoria

Mgter. Macarena Saravia

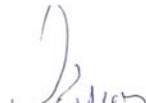
Lic. Carles Cabezón. (Director Master Ux/UI - Barcelona)

5. Fundamentación

El presente proyecto de diplomatura de posgrado surge de la necesidad de desarrollar profesionales en el área de Experiencia de Usuario e Interfaz de Usuario, áreas de gran crecimiento y demanda en el contexto laboral local e internacional.

Resol. N° 287


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


Dr. Eduardo Javier OZOLLO
Secretario de Investigaciones y Posgrado
Facultad de Artes y Diseño - Uncuyo


MGTER. LAURA VIVIANA BRACONI
DECANA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

Anexo Único- Hoja 2

Esta diplomatura se presenta dentro de la línea estratégica de fortalecimiento de I+D+i la cual forma parte del objetivo estratégico de Investigación y Posgrado del Plan Estratégico de la Universidad Nacional de Cuyo.

Con respecto a la Experiencia de Usuario debemos mencionar que Donald Norman, científico cognitivo, que se unió al equipo de Apple a principios de los años 90 como su Arquitecto de Experiencia de Usuario, esto lo convierte en la primera persona en tener Ux (por sus siglas en inglés UserExperience) en su título de trabajo. A él se le ocurrió el término «diseño de experiencia de usuario» como una forma de abarcar todo lo que es Ux; «Inventé el término porque pensé que el diseño de interfaces humanas y la usabilidad abarcan demasiado poco: yo quería cubrir todos los aspectos de la experiencia de las personas con un sistema, incluido el diseño industrial, gráfico, de interfaces, la interacción física y la manual» (Norman, 1995).

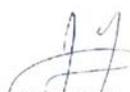
Se puede decir que «experiencia de usuario (Ux)» es lo que una persona percibe al interactuar con un producto o servicio. Logramos una buena UX al enfocarnos en diseñar productos útiles, usables y deseables, lo cual influye en que el usuario se sienta satisfecho y feliz.

Internet, sobre todo a partir de la aparición de la Web 2.0, ha modificado la forma tradicional de elaboración de negocios. Las TIC (Tecnologías de la Información y Comunicación) han provocado, una revolución de amplio alcance en nuestro mundo que gira en torno a la transformación de los mecanismos de producción, almacenamiento, difusión y acceso a la información; en las formas y los flujos comunicativos entre las personas. Los nuevos tiempos han generado nuevos actores (Internet, telefonía móvil, tablets, videojuegos y demás elementos digitales) que están cambiando nuestra experiencia en múltiples aspectos.

Nos encontramos prácticamente obligados a entendernos con la tecnología, una tecnología que ha invadido progresivamente todos los aspectos de nuestra vida, desde el trabajo, hasta el ocio. Diariamente usamos multitud de dispositivos, aplicaciones y sitios web; una interacción que tiene lugar a través de lo que se conoce como interfaz de usuario, el espacio y punto de encuentro entre usuario y producto. Estos productos digitales están buscando nuevas formas de interactuar con el usuario, intentando simplificar las acciones cotidianas, por medio de interfaces táctiles, conectadas por voz, aparición de nuevos gadgets, control gestual, etc. Todo tiende a ser más fácil, más cómodo y más rápido para el usuario. La función de los profesionales de la experiencia de usuario no es otra que hacer esta tecnología amigable, satisfactoria, fácil de usar y, por tanto, realmente útil.

Esta diplomatura busca formar a estos profesionales capacitándolos en el diseño y análisis de sistemas para los diversos dispositivos disponibles, sin importar si son para entretenimiento, cultura, salud, economía o educación. Por ello, veremos aspectos metodológicos que contempla tanto la perspectiva del productor quien busca dejar una huella en los usuarios y generar experiencias que les resulten memorables, amenas y enriquecedoras con su producto y por su lado los usuarios que demandan cada vez más interfaces útiles, sencillas, intuitivas y eficaces. Es en esta intersección donde el

Resol. N° 287


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


Dr. Eduardo Javier OZOLLO
Secretario de Investigación y Posgrado
Facultad de Artes y Diseño - UNCuyo


MGTER. LAURA VIVIANA BRACONI
DECANA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

Único- Hoja 3

diseñador en Ux/UI es la persona idónea para liderar y gestionar proyectos en los que se deba determinar la gestión, presentación de la información, la investigación de usuarios, la navegación de las aplicaciones, el prototipado, la adaptabilidad a diferentes pantallas y dispositivos, y la resolución de problemáticas y errores. Es así que los futuros profesionales en diseño Ux/UI podrán integrarse a diferentes tipos de proyectos capaces de adaptarse a la constante transformación del medio.

6. Antecedentes

En el contexto académico actual se ha detectado la carencia de capacitaciones formales que cubran las necesidades de esta actividad que crece exponencialmente.

A nivel nacional existen diferentes propuestas, tanto de cursos y diplomaturas de posgrado; podemos nombrar a la Diplomatura Universitaria en Diseño de Experiencias Digitales, perteneciente a la Facultad de Ciencias Exactas de la Universidad Nacional del Centro de la Provincia de Buenos Aires. En FADU-UBA, encontramos la Maestría en Diseño Interactivo que cuenta entre sus ejes algunos de los aspectos de Ux (no es específica). A nivel internacional encontramos una amplia propuesta de grado y sobre todo postgrado, en los diferentes aspectos que involucran a Ux. Podemos citar como ejemplo el máster en UX/UI, que se dicta en la Escuela Superior de Diseño (ESDi) perteneciente a la Universidad Ramón Llul de Barcelona España.

Existen una oferta de cursos presenciales y online emitidos por institutos privados enfocados solo en algunos aspectos de Ux. Como ejemplo podemos encontrar a Domestika plataforma de cursos online y CoderHouse con cursos presenciales, quienes con sede central en Buenos Aires están comenzando a abrir sucursales en algunas provincias de Argentina.

En el ámbito local podemos nombrar dos experiencias en el ámbito del grado, de materias optativas dictadas en la carrera de diseño de la Facultad de Artes y Diseño de la UNCuyo, que de cierta manera y a modo de experiencias pilotos han servido para validar la demanda de estos saberes entre los alumnos. Código UX (2017), dictada por las diseñadoras Mariana Gagliardi y Marina Verdú y Diseño 2.0 dictada por Di. Adolfo Marchesini (2016 hasta la actualidad). En dichas materias se realiza un acercamiento a la experiencia de usuario y el primer contacto con emprendimientos digitales.

7. Objetivos

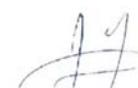
General

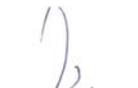
Formar profesionales especializados desde una perspectiva amplia de competencias transversales en diseño de experiencia de usuario y desarrollo digital para diferentes soportes y dispositivos.

Específicos

- Adquirir conocimientos de usabilidad, accesibilidad y experiencia de usuario aplicables a cualquier tipo de proyecto digital.
- Entender las diversas necesidades dependiendo del tipo de usuario a través de diferentes técnicas de investigación.

Resol. Nº 287


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


Dr. Esteban Javier OZOLLO
Secretario de Investigación y Posgrado
Facultad de Artes y Diseño - UNCuyo


MGTER. LAURA VIVIANA BRACONI
DECANA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

Anexo Único- Hoja 4

- Conocer los fundamentos sobre el diseño visual de interfaces, aplicarlo teniendo en cuenta los flujos del diseño y desarrollo de producto.
- Adquirir habilidades de gestión de proyectos y equipos, trabajando con metodologías ágiles.

8. Destinatarios

La presente Diplomatura de Posgrado está dirigida sustancialmente a diseñadores/as, desarrolladores/as, comunicadores/as, sociólogos/as y demás profesionales interesados en la temática; con título de grado o de nivel superior no universitario de cuatro años de duración como mínimo, cuya formación resulte compatible con las exigencias de posgrado al que se aspira.

También se admitirá el cursado de alumnos/as avanzados de grado de las carreras antes mencionadas.

9. Requisitos de admisión

Serán admitidos Egresados universitarios que hayan obtenido título de grado o de nivel superior no universitario de cuatro años de duración como mínimo, cuya formación resulte compatible con las exigencias de posgrado al que se aspira.

Los graduados en universidades extranjeras podrán acceder a la carrera si son egresados de universidades autorizadas oficialmente en su país y en las condiciones que puedan ser estipuladas en convenios universitarios suscriptos. Se realizará una entrevista personal de admisión.

10. Cupo mínimo y máximo

Cupo mínimo: 20

Cupo máximo: 40

11. Certificado a otorgar

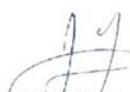
Quien cumpla todos los requisitos de la Diplomatura obtendrá el título de: "Diplomado de posgrado en Diseño de Experiencia de Usuario y de Interfaz de Usuario (Ux/UI)".

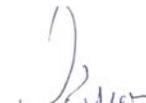
Se entregará un certificado firmado por Rector de UNCuyo, Decano de la Facultad de Artes y Diseño y Secretario de Ciencia, Técnica y Posgrado UNCuyo, a quienes aprueben la totalidad de las obligaciones curriculares.

12. Carga horaria

La presente Diplomatura de Posgrado tiene una carga horaria de doscientas (200) horas. Distribuidas en ciento sesenta (160) horas destinadas al cursado presencial, virtualidad y elaboración de actividades de cada módulo y cuarenta (40) horas no presenciales para la elaboración de Trabajo Final Integrador.

Resol. Nº 287


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


Dr. Eduardo Javier OZOLLO
Secretario de Investigación y Posgrado
Facultad de Artes y Diseño - UNCuyo


MGTER. LAURA VIVIANA BRACONI
DECANA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

	Presenciales	Virtuales
Módulo 1	20	12
Módulo 2	20	12
Módulo 3	20	12
Módulo 4	20	12
Módulo 5	20	12
Módulo 6	40	
Total	200	

13. Duración y cronograma

La diplomatura prevé ser des en los cinco módulos, más la Integrador (vencimiento; fecha del cursado presencial de la p 14- Modalidad La modalidad de cursado es 15- Propuesta curricular: carrera de Posgrado tiene una carga horaria de doscientos sesenta (160) horas destinadas al curso de actividades de cada módulo y cuarenta (4) aboración de Trabajo Final Integrador programa desarrollado durante un año académico, esás la instancia destinada a la elaboración del o; fecha de presentación al cumplir setres meses e la presente diplomatura).

	mes 1	mes 2	mes 3	mes 4	mes 5	TF
Módulo 1						
Módulo 2						
Módulo 3						
Módulo 4						
Módulo 5						
Trabajo final						

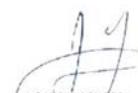
14. Modalidad

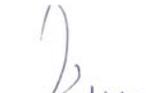
La modalidad de cursado es presencial con un porcentaje de virtualidad.

15. Propuesta curricular: cursos , seminarios, otras actividades

La Diplomatura se centra en una propuesta pedagógica basada en el aprendizaje

Resol. N° 287


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


 Dr. Eduardo Javier OZOLLO
 Secretario de Investigación y Posgrado
 Facultad de Artes y Diseño - UNCUCYO

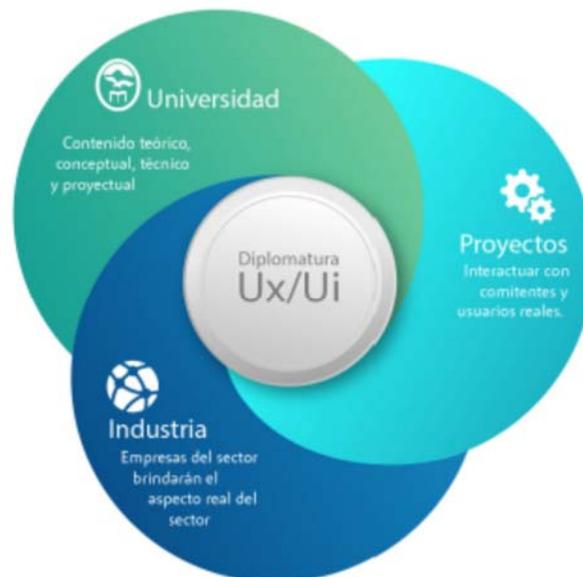

 MGTER. LAURA VIVIANA BRACONI
 DECANA
 FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

Anexo Único- Hoja 6

basado en proyectos (ABP), estos proyectos serán casos reales, provenientes de instituciones públicas, ONG, cooperativas, etc. procedentes de la comunidad local. Es por ello que los alumnos durante su recorrido atravesará las diferentes etapas del proceso de investigación y desarrollo, interactuando con comitentes y usuarios reales

Desde este acercamiento con el comitente, los usuarios, los escenarios y contextos reales, se irán incorporando los fundamentos teóricos para poder aplicar las distintas metodologías que irán adquiriendo. De esta forma la propuesta se concibe desde un recorrido modular y espiralado, en el que el estudiante inicia el abordaje de cada módulo comenzando a trabajar en equipo multidisciplinario haciendo énfasis en las buenas prácticas y metodologías colaborativas.

La forma de trabajo del proyecto final la diplomatura articulará sobre tres áreas; la universidad, empresas del sector y proyectos reales. La intención de esta articulación pretende proveer a los estudiantes un acercamiento concreto a la forma de trabajar en proyectos de esta característica. La Universidad aporta el contenido teórico, conceptual, técnico y proyectual. Las empresas del sector brindarán el aspecto real del sector. Y los proyectos reales pondrán a los estudiantes en situación de trabajo real, teniendo que interactuar con comitentes y usuarios reales.



La estructura curricular de la Diplomatura en Diseño Ux/UI está organizada en 6 módulos de carácter conceptual, técnico y proyectual, articuladas en torno a las competencias consideradas esenciales para las salidas profesionales de su ámbito.

Resol. N° 287

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

Dr. EDUARDO JAVIER OZOLLO
Secretario de Investigación y Postgrado
Facultad de Artes y Diseño - UNCUIYO

MGTER. LAURA VIVIANA BRACONI
DECANA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

Las competencias específicas asociadas a la experiencia de usuario y el diseño de interfaz se desarrollan a través de 5 módulos y un último módulo final que integra todo el Proyecto.

Módulo 1: Introducción a la experiencia de usuario (32h)

Conceptos de UX. Diseño centrado en el usuario UCD. Usabilidad. Experience, value. Servicios y sistemas. Service design. Frameworks para el diseño: double diamond y design thinking. Metodologías ágiles: lean, agile, dual track. Iteración en el diseño. Innovación.

Módulo 2: Investigación de usuarios (32h)

Investigación en el proceso de diseño. Desk/field research. Investigación cualitativa y cuantitativa. Técnicas de investigación. Análisis de usuarios: directos, indirectos, sin usuarios. Personas. Mapeo de experiencias (visualización).

Módulo 3: Diseño estratégico (32h)

Entendimiento del modelo de negocio. Definición de objetivos. Objetivos de negocio y objetivos de UX. Validación de objetivos. Técnicas de product discovery. Transformar una idea en un proyecto viable. Ideación de un MVP (Mínimo Producto Viable) y validar hipótesis (casos de uso).

Módulo 4: Arquitectura de la Información y Diseño de interacción (32h)

Arquitectura de Información como parte del proyecto. Cualidades y competencias. Organización de la información. Etiquetas y lenguaje. Tipologías. Menús de navegación y diferentes elementos de navegación.

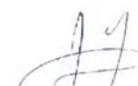
La interacción con interfaces, la relación entre personas. Concepto de usabilidad. La usabilidad como atributo de calidad.

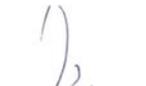
Construcción del MVP. Workflows. Wireframes. Prototipado rápido. Baja y media fidelidad. Herramientas de prototipado. Simulación de funcionalidad. Pruebas de usabilidad (evaluación heurística). Pruebas cualitativas y cuantitativas. Pruebas locales y remotas.

Módulo 5: Diseño de interfaz. Diseño visual (baja y alta visuales) (32h)

Conocimiento de los principios y elementos del diseño de interfaces. System design: librerías, atomic design. Aplicar sistemas de diseño en diferentes soportes y dispositivos. Accesibilidad. Hand-off. Comunicación entre diseñadores UX y desarrolladores frontend (introducción). Prototipado de alta fidelidad.

Resol. N° 287


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

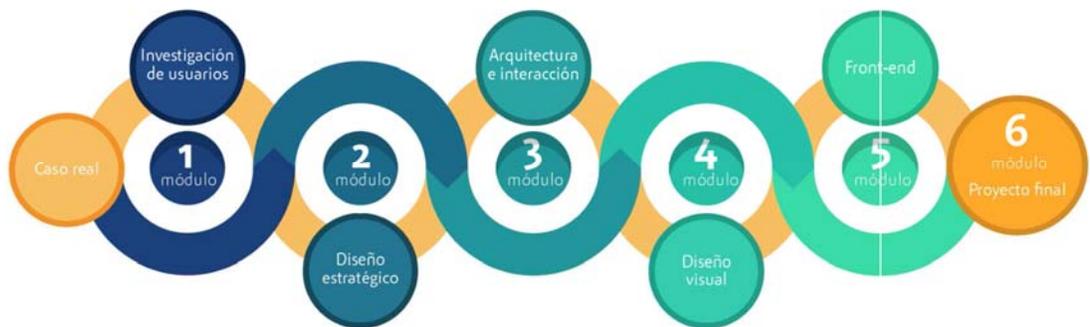

Dr. Edgardo Javier OZOLLO
Secretario de Investigación y Postgrado
Facultad de Artes y Diseño - UNCuyo


MGTER. LAURA VIVIANA BRACONI
DECANA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

Módulo 6: Validación y trabajo final. (40h)

Testeo del proyecto final. Análisis de resultados y definición de alcance de la segunda iteración. Presentación del trabajo final: MVP a los stakeholders (actores), MVP al portfolio. Storytelling

Trabajo final: El proyecto final comienza su desarrollo desde el 1º módulo y se desarrolla durante todo el curso. Este proyecto es desde el comienzo acompañado por un tutor/director de proyecto, quiénguia al equipo de trabajo en el desarrollo del proyecto, para poder vincular los diferentes saberes adquiridos en cada módulo y su transferencia al proyecto.



El trabajo final representa la oportunidad de presentar un trabajo profesional, desarrollado en equipo, que consolida las competencias, habilidades y destrezas adquiridas desde el primer módulo de la diplomatura.

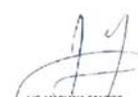
16. Descripción de las actividades curriculares

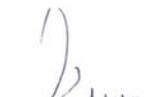
La experiencia de usuario tiene como uno de sus ejes principales la investigación, ya que es necesario poder medir y cuantificar los diferentes aspectos y necesidades de los usuarios por lo que se aplicará durante el dictado de esta diplomatura la metodología "aprender haciendo" (learning by doing), en la cual los integrantes deben involucrarse activamente en los diferentes procesos, testeos y prototipos.

En los diferentes módulos se utilizarán diferentes recursos para apoyar el proceso de enseñanza aprendizaje; mapa de empatía, mapa de experiencia de clientes, cardsorting, trabajo en equipo, flip classroom, análisis de casos, evaluación continua, trabajo en red, gamification, expertos invitados, mentores, tutores, plataformas colaborativas.

Del sector empresarial se contará con expertos del sector, quienes cumplirán roles de mentores, ayudando a los estudiantes en las diferentes etapas del proyecto.

Resol. N° 287


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


 Dr. Eduardo Javier OZOLLO
 Secretario de Investigación y Posgrado
 Facultad de Artes y Diseño - UNCuyo


 MGTER. LAURA VIVIANA BRACONI
 DECANA
 FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

Acompañando y apoyando también al tutor de proyectos.

17. Formas de evaluación y requisitos de aprobación de cursos, seminarios y otras actividades acreditables

Las actividades curriculares que componen el plan de estudios de la diplomatura de posgrado serán evaluadas mediante instrumentos tales como; asistencia a clases, presentación de trabajos prácticos, actividades en el campus. Los docentes de cada actividad curricular especificarán los instrumentos de evaluación antes del inicio de las actividades. Se considerará aprobada una actividad curricular cuando se haya obtenido una calificación mayor o igual a 6 (seis), en todos los instrumentos de evaluación; y una condición de asistencia al 80% de las actividades presenciales.

18. Características de la evaluación final y requisitos de aprobación

Con la aprobación del módulo Proyecto Final, el alumno obtendrá la aprobación de la Diplomatura en Diseño Ux/UI. Experiencia de usuario y diseño de interfaces, obteniendo el certificado correspondiente. La evaluación de este módulo estará a cargo del Comité Académico de la Diplomatura, con la posibilidad de incorporar un profesor o experto invitado a fin de cada proyecto desarrollado.

Para presentarse a la evaluación del módulo Proyecto Final, los alumnos deben haber aprobado previamente el resto de los módulos. El módulo Proyecto Final es una instancia de evaluación integradora, que permite evaluar las capacidades del estudiante de plasmar conocimientos, aplicar herramientas y técnicas específicas para la resolución de un proyecto en tiempo y forma desarrollados por cada estudiante con acompañamiento tutorial por parte de los docentes de cada asignatura.

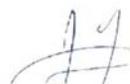
19. Cuerpo docente

Di. Adolfo Marchesini
Mgter. Juliana Victoria
Mgter. Macarena Saravia
Di. Anto Calabró
Lic. Eugenia Cardello
Di. Marcos Sosa Eula
Nicolás Prieto
Mgter. Sebastián Arbona

20. Presupuesto

El arancel total es de \$65000(*) a pagar de la siguiente forma:

Resol. N° 287


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


Dr. Eduardo Javier OZOLLO
Secretario de Investigación y Posgrado
Facultad de Artes y Diseño - UNCUYO


MGTER. LAURA VIVIANA BRACONI
DECANA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

Anexo Único- Hoja 10

- Matrícula Inscripción: \$5000y6cuotasmensualesde\$10000

Se prevé el otorgamiento de beneficios con descuentosdiferenciados a:

- DocentesFacultaddeArteyDiseñodeUNCUYO(a definir)
- EgresadosFacultaddeArteyDiseñodeUNCUYO(a definir)
- Docentes,estudiantes,egresadosypersonaldeUNCUYO(a definir)
- Participacióncolectivade2ómásasistentesdeempresaslocales(a definir)

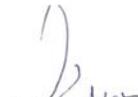
(*) estos montos son a modo de referencia

21. Equipamiento requeridos

Elementos de librería; papelafiche, marcadores, postits. Proyector. Aula con computadora s (no es necesaria gran cantidad de computadoras, ya que muchos estudiantes pueden tener su computador portátil).

RESOLUCIÓN N° 287


L.C. MARIANA SANTOS
DIRECTORA GENERAL ADMINISTRATIVA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO - UNCuyo


Dr. Edgardo JAVIER OZOLLO
Secretario de Investigación y Postgrado
Facultad de Artes y Diseño - UNCuyo


MGTER. LAURA VIVIANA BRACONI
DECANA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO