

MENDOZA, 6 de noviembre de 2024

VISTO:

El expediente electrónico N° 30140/24 caratulado: "*Proyecto actualización, refuncionalización y adecuación del Área de Tecnologías para el Aprendizaje y la Comunicación*".

CONSIDERANDO:

Que la Coordinación del Área de Tecnología para el Aprendizaje y la Comunicación (TAC) eleva propuesta de actualización, adecuación a la normativa vigente y refuncionalización del mencionado sector, para transfórmala en un nuevo espacio "**Área de Virtualidad**".

Que, por otra parte mediante Ordenanza N° 12/2012-CD se dispuso la creación del Área "*Tecnologías del aprendizaje, la comunicación e innovación educativa en Artes y Diseño*" (TAC) dependiente de Decanato de esta Unidad Académica; en donde el presente proyecto establece la adecuación del sector teniendo en cuenta los cambios tecno-sociales que emergen actualmente.

Que en la actualidad existen las disposiciones normativas, resoluciones 2599/23 ME y 4280 /18 – R, que implementaron la modalidad de Educación a Distancia y como también la creación del Sistema Institucional de Educación a Distancia de la UNCuyo (SIED), respectivamente.

Que además, esta iniciativa promueve la actualización de los espacios de la FAD acorde a las nuevas tecnologías y a las normativas que rigen las áreas asociadas.

Que esta reforma estructural, en relación al *Área de Virtualidad*, conlleva diversas ventajas para los estudiantes y docentes, permitiendo nuevos cambios y formatos para la mediación de educación a distancia, mejorando la calidad institucional.

Que por su parte, la Secretaria Académica informa al respecto que este proyecto resulta superador e innovador y posiciona positivamente a la Facultad de Artes y Diseño frente al futuro de las tecnologías del aprendizaje y la comunicación.

Por ello, atento a lo aconsejado por la Comisión de Enseñanza y a lo dispuesto por este Cuerpo en Sesión Plenaria del día 8 de octubre de 2024,

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

ARTÍCULO 1°.- Crear el "**Área de Virtualidad**" dependiente de la Secretaria Académica de esta Facultad.

ARTÍCULO 2°.- Aprobar las funciones, organigrama y estructura del **Área de Virtualidad**, conforme a los detalles mencionados en el *Anexo Único* de la presente disposición.

ARTÍCULO 3°.- Derogar la Ordenanza N° 12/2012-CD por la que se creó el Área "*Tecnologías del aprendizaje, la comunicación e innovación educativa en Artes y Diseño*" (TAC) dependiente de Decanato de esta Unidad Académica.

ARTÍCULO 4°.- La presente norma se emite en formato digital.

ARTÍCULO 5°.- Comuníquese e insértese en el libro de ordenanzas del Consejo Directivo.

ORDENANZA N° 11



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



D.J. Mariela Alejandra GORDILLO
Secretaria Académica
Facultad de Artes y Diseño - UNCuyo



DRA. LAURA VIVIANA BRACONI
DECANA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

ANEXO ÚNICO

Creación Área de Virtualidad

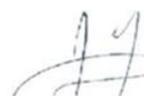
1-Fundamentación

El Área de “Tecnologías del aprendizaje y la comunicación e innovación educativa en Artes y Diseño” (TAC) se creó en el año 2012 como una dependencia del Decanato de la Facultad de Artes y Diseño (Ord. 12/12 – CD). El área se constituyó para el desarrollo, gestión, producción y promoción de propuestas educativas con nuevas tecnologías de la información y la comunicación con una visión muy vanguardista para la época. El equipo liderado por la Prof. Lic Mariela Meljin y la Mgter. María Forcada constituyó un área que tenía la misión de promover la ampliación del entorno de aprendizaje a través de las nuevas tecnologías ofreciendo un servicio transversal a las distintas secretarías de la facultad. Desde estos orígenes la FAD siempre ha estado a la vanguardia de la educación a distancia y la innovación pedagógica guiada por tecnologías. En el año 2013, mediante Res 328/13 - CD se constituyó el equipo responsable del Área TAC. En esta conformación se establecieron perfiles y funciones, se incorporó el antiguo ‘Laboratorio de Digital Educativo’ creado en el marco de las carreras de Diseño con la coordinación de Mgter. María Cristina Portalupi quien fue convocada para conformar el equipo del Área TAC. El equipo del Área TAC desarrolló diferentes proyectos y capacitaciones en torno a la innovación pedagógica guiada por las tecnologías de la información y la comunicación y produjeron sus experiencias en la primera plataforma virtual de gestión propia establecida por la UNCuyo, la antigua UNCU Virtual. En este sentido, anticipando el crecimiento de estos sistemas, la FAD fue pionera en la implementación de Moodle como Sistema de Gestión del Aprendizaje siendo uno de los primeros casos a nivel universitario en el año 2016, con la experiencia de la segunda cohorte de la Maestría en Gestión de Diseño para los Desarrollos Regionales en el uso de esta plataforma.

En el año 2017 se aprueba a nivel nacional la Resolución 2641/17 del Ministerio de Educación y Deportes de la República Argentina, siendo una normativa que regula las innovaciones educativas. En tal sentido, se establecen ciertos hitos importantes en el marco normativo relacionado a estas innovaciones educativas con el objetivo de regular y asegurar la calidad de los programas educativos ofrecidos bajo la modalidad a distancia. En la normativa se exige que cada institución universitaria cuente con un Sistema Institucional de Educación a Distancia (SIED), que debe ser evaluado y aprobado por la Comisión Nacional de Evaluación y Acreditación Universitaria (CONEAU). A tales efectos, la UNCuyo creó en el año 2018 su propio SIED, mediante la Res. 4280/18 R proponiendo una estructura descentralizada, en atención a los principios de autonomía y pluralidad de la Universidad. La mencionada Resolución establece que cada unidad educativa desarrolla su propia estructura organizativa y administrativa, pero mantiene estrecha relación de comunicación y colaboración con el SIED Central a través de sistemas diseñados para tal fin.

Cabe recordar que en el año 2020 por motivo del aislamiento social establecido por el Gobierno Nacional a raíz de la pandemia por Covid-19 y por su ratificación por disposición de Rectorado (UNCuyo), se generaron cambios en el tramado tecnológico - social, modificando aspectos vinculados a la alfabetización tecnológica y la conversión de los procesos educativos a territorios virtuales. En virtud de dicha situación, se establecieron mediante Ord. 029/21- R de la UNCuyo revisiones a los procesos educativos incluyendo los procedimientos para la implementación de complementos virtuales en propuestas de la oferta educativa presencial.

Ord. N° 11


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


D.J. Mariela Forcada GORDILLO
Secretaría Área Técnica
Facultad de Artes y Diseño - UNCuyo


DRA. LAURA VIVIANA BRACONI
DECANA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

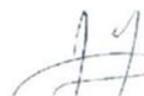
Para finalizar este recorrido por los procesos normativos relacionados a educación virtual, educación a distancia e innovación pedagógica guiada por tecnologías de la comunicación y la información, cabe señalar que en el año 2023 se aprobó la Resolución 2599/2023 del Ministerio de Educación, normativa que tiene como objeto actualizar y mejorar los criterios y estándares para la educación a distancia en el contexto post – pandemia.

En síntesis, tanto la creación del área TAC en la FAD en 2012, la conformación del equipo en 2013, la creación del SIED de la Universidad en el año 2018 y las normativas postpandemia que incluyeron revisiones a los procesos educativos, son hitos importantes en la educación a distancia en la FAD como en la FAD respectivamente. No obstante, actualmente y con el fin de dar cumplimiento a las normativas Ministeriales y de la Universidad en relación a SIED, se identifica la necesidad de actualizar el funcionamiento al área y construir un Sistema Institucional de Educación a Distancia (SIED) en la Facultad de Artes y Diseño conforme las mismas. Lo dicho motiva y da fundamento al presente proyecto formulado considerando los requisitos y pautas de la Res. 4280/18 R, Ord. 029/21- R y Res 2599/23.

¿Para qué constituir un Sistema Institucional de Educación a Distancia (SIED) en la Facultad de Artes y Diseño?

En primer lugar se plantea la necesidad de dar cumplimiento a la normativa vigente. En la Universidad Nacional de Cuyo la Resolución 4280/18 establece la obligación de constituir un Sistema Institucional de Educación a Distancia (SIED) a aquellas unidades educativas que busquen ofrecer a la comunidad propuestas de educación a distancia y/o propuestas de educación con complementos a la presencialidad y que por consiguiente se deben someter a consideración de la dirección de SIED de la UNCuyo dichas propuestas para su control, seguimiento e implementación. En línea con lo expuesto, cabe señalar que la necesidad de actualizar el marco regulatorio del Área de Tecnologías para el Aprendizaje y la Comunicación surge y se vincula con los cambios tecno - sociales que emergen luego del año 2020, especialmente en términos de la ampliación de entornos tradicionales de enseñanza y aprendizaje. También algunos avances en materia de alfabetización tecnológica requieren una intervención deliberada por parte del Estado para alcanzar determinados umbrales. En el contexto de paradigmas tecnológicos aún no consolidados, estos umbrales no se relacionan únicamente con la magnitud de la inversión realizada. En cambio, se vinculan estrechamente con la existencia de una sólida base de conocimientos, así como con un umbral de capacidades productivas y regulatorias que deben desarrollarse en torno a las nuevas tecnologías. Es esencial que estas capacidades incluyan no sólo habilidades técnicas y competencias digitales, sino también marcos regulatorios adaptativos que permitan una integración efectiva y sostenible de las tecnologías emergentes en diversos ámbitos. Esto incluye la creación de políticas educativas y formativas que fomenten la alfabetización digital desde una edad temprana, así como la implementación de programas de capacitación continua para toda la población. De esta manera, se asegura que la sociedad en su conjunto esté preparada para enfrentar y aprovechar las oportunidades y desafíos que presentan las innovaciones tecnológicas.

Ord. N° 11



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



D.J. NATALIA ALEJANDRA GORDILLO
Secretaría Académica
Facultad de Artes y Diseño - UNCuyo



DRA. LAURA VIVIANA DRACONI
DECANA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

Anexo Único- Hoja 3

También, en contexto de producción mediática transmoderna, tan central para las artes y el diseño, donde es imperativa la actualización y el refuerzo de las actividades de investigación y transferencia de la unidad educativa, aplicando la lógica de "escuela-taller" el conocimiento técnico, del "saber - hacer" cobra un rol relevante. Basado en modelos como el aprendizaje basado en proyectos (ABP), los nuevos procesos de aprendizaje e innovación redefinen la relación entre las empresas y la comunidad científica, así como entre la generación y la explotación de conocimientos científicos, lo que afecta la "forma" del discurso, que recientemente ha adquirido un formato más audiovisual, debemos no solo enseñar a producir desde la teoría, sino desde la propia producción del discurso audiovisual.

El establecimiento de un marco normativo que facilite estas políticas posibilitaría a la FAD integrarse en sistemas distribuidos e interconectados, guiados por metodologías de Diseño Centrado en las Personas y en contextos de Inteligencia Artificial. Esta integración permitiría a la Facultad, generar innovación, trabajar y producir en una red colaborativa, en entornos de inteligencia artificial en los cuales se fomenta la interacción sinérgica entre las capacidades humanas y las tecnológicas, lo que optimiza los procesos de producción y creación y promueve una cultura de innovación y adaptación constante. La actualización del marco normativo va de la mano de la formación continua del personal de apoyo académico así como de los estudiantes y docentes, para procurar que todos los actores involucrados posean las competencias necesarias para operar eficazmente en este ecosistema interconectado.

En consecuencia, la actualización normativa y del funcionamiento que se propone no sólo implica cumplir con los requisitos reglamentarios, sino que además posibilita impulsar el desarrollo de proyectos interdisciplinarios, la mejora de las prácticas pedagógicas y la creación de soluciones creativas y tecnológicamente avanzadas posicionando a la FAD como referente en la educación y producción mediada por tecnologías emergentes. La reestructuración y actualizaciones que se proponen tienen a la comunidad de la FAD como beneficiaria. En esta línea, los avances en términos de conocimiento general sobre comunicación, medios, nuevas tecnologías y crecimiento de las economías locales ligadas a las Industrias Creativas y Culturales (ICC) se logran mediante estrategias de vinculación y transferencia. Estos esfuerzos buscan fortalecer la comprensión y el dominio de estos campos, promoviendo un desarrollo más integrado y sostenible en la comunidad. La innovación pedagógica y la educación mediada por tecnologías juegan un papel crucial en este proceso, facilitando métodos de enseñanza y aprendizaje más efectivos y adaptados a los desafíos contemporáneos. La mejora de las competencias, habilidades y conocimientos de los profesionales de artes y diseño, especialmente aquellos vinculados al campo audiovisual y la industria de contenido, se logra mediante el acceso a proyectos interdisciplinarios orientados hacia la vanguardia en tecnologías y medios de comunicación. Estas iniciativas permiten a los profesionales mantenerse al día con las últimas innovaciones y prácticas, fomentando un ambiente de aprendizaje continuo y adaptabilidad. La incorporación de enfoques de innovación pedagógica y la utilización de tecnologías educativas avanzadas son esenciales para maximizar el impacto de estos proyectos y asegurar una formación de alta calidad. Es clave vincular los diferentes perfiles profesionales y proyectos de artes y diseño con otras instituciones del sector productivo mediante el desarrollo de proyectos en el territorio, coordinados con otras instituciones públicas y privadas, con el objetivo de generar transferencia de conocimiento y fomentar el debate sobre procesos de trabajo. Además, estos esfuerzos buscan evaluar el impacto de los nuevos ecosistemas de medios y promover avances en la investigación relacionada, fortaleciendo así la colaboración interinstitucional y el progreso en el campo de las artes y el diseño.

Ord. N° 11



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



D.J. NATALIA ALEJANDRA GORDILLO
Secretaría Académica
Facultad de Artes y Diseño - Uncuyo



DRA. LAURA VIVIANA BRACONI
DECANA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

En síntesis, la integración de la innovación pedagógica y la educación mediada por tecnologías en estas colaboraciones asegura que las prácticas educativas y los proyectos de desarrollo se mantengan a la vanguardia de las tendencias globales y las necesidades locales. Atento a que la Res. 2599 /23 ME regula que aquellas instituciones que deseen constituir su SIED deberán incluir dentro de sus lineamientos el marco teórico epistemológico de la propuesta, a continuación se procede a detallar el mismo.

2-Marco teórico epistemológico de la propuesta

Según lo establece la Res. 2599 /23 ME aquellas instituciones que deseen constituir su SIED deberán incluir dentro de sus lineamientos;

El marco teórico-epistemológico que subyace como concepción a sus propuestas académicas con educación a distancia y que opera como fundamentación de la modalidad así como las potencialidades con que cuenta y las dificultades y obstáculos que se prevén. (Res. 2599/23 – Sección 2: Lineamientos y componentes del sistema institucional de educación a distancia).

Pero además de atender a la normativa vigente, la necesidad de constituir un SIED en la FAD obliga a pensar en aquellos procesos de enseñanza y aprendizaje mediados por tecnologías; pero para comprender esa relación se debe entender que ha sucedido y qué sucede con los territorios digitales y atender a preguntas orientadoras sobre el contexto ¿Qué topología tienen esos territorios digitales en la actualidad?, ¿Cómo es el prosumidor¹ que los habita?, ¿Cómo son las dinámicas de las disciplinas en artes y diseño dentro de esos territorios digitales?, ¿Qué formación demandan en los campos disciplinares? Hace décadas que se ha comenzado a dar respuesta a estas preguntas, por ejemplo, con perspectivas que hablan del paso de la postmodernidad a la transmodernidad. Desde distintos conceptos establecidos por figuras de renombre como Bauman (2000), Jameson (2002) o Žižek (2020) se comprenden los inicios del siglo XXI como una época que además de ser global, contiene un "gran relato", donde eclosionan el mundo de lo real y de lo virtual y la transmisión de información en tiempo real se vuelve moneda corriente. En este comienzo de milenio, las perspectivas ontológicas comienzan a estar fuertemente atravesadas por la cibernética, la robótica y la realidad aumentada. Una era de globalización, que, a diferencia de la antecesora postmodernidad, nos inunda con fenómenos transnacionales económicos, políticos, informáticos, sociales, culturales y ecológicos, que valga la redundancia, se manifiestan a escala local y rápidamente alcanza una dimensión global y efímera. La era de la hegemonía de la razón digital, del déficit de atención, la gratificación instantánea desde los dispositivos móviles y la vieja post-verdad.

En el marco de estas posturas filosóficas y desde estas miradas sociales, surgen teorías sobre los "ecosistemas transmedia" propuestas por autores como Jenkins (2008) en "Convergence culture" o Handle Miller (2004) en "Digital Storytelling". Según estos últimos, ya no basta con entender al sujeto como un receptor activo en los sistemas de comunicación, sino que este ya es un 'prosumidor'. Además, el discurso en todas sus formas (y por consiguiente las textualidades y los procesos de enseñanza y aprendizaje) pierden su linealidad, siendo el relato un elemento líquido que discurre entre dispositivos, plataformas y formatos, una gran red de pantallas donde todos somos a la vez, productores y consumidores de textualidades.

¹Prosumidor es entendido como un productor activo de discursos y textualidades dentro de la gran red global de información. Dicho término en inglés (prosumer) es una combinación de producir (productor) y consumer (consumidor).

Ord. N° 11



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



D.J. Natalia Alejandra GORDILLO
Secretaría Académica
Facultad de Artes y Diseño - Uncuyo



DRA. LAURA VIVIANA BRACCONI
DECANA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

Anexo Único- Hoja 5

En este escenario global, con un creciente acceso a información, donde las competencias en el manejo de las interfaces se adquieren cada vez en etapas más tempranas del desarrollo cognitivo del sujeto, inclusive antes de la propia alfabetización lingüística, se empiezan a encontrar modelos nuevos de enseñanza y aprendizaje. Así como lo expuesto en el estudio "Transliteracy" por Scolari (2018) en la publicación "Adolescentes, Medios de Comunicación y Culturas Colaborativas, aprovechando las competencias transmedia de los jóvenes en el aula", según el cual;

*"En el alfabetismo transmedia el profesor es un facilitador del conocimiento, un actor que involucra a los alumnos en un proceso de aprendizaje participativo. En este contexto, el profesor es un actor flexible y descentralizado que promueve un aprendizaje de abajo hacia arriba. Este papel incluye otra serie de actividades que se podrían considerar de traducción cultural: el profesor como interfaz entre la institución educativa (el aula, la escuela), y la ecología mediática externa donde los alumnos crean y viven. Por último, la alfabetización tradicional estaba inspirada en la lingüística, mientras que la alfabetización mediática estuvo arraigada con fuerza en una teoría de los efectos mediáticos. **El alfabetismo transmedia, por su parte, mira hacia los estudios culturales y la ecología mediática como marcos teóricos privilegiados**" (Scolari, pág. 17, 2018).*

El proyecto 'Transliteracy' desarrollado mediante la colaboración interuniversitaria entre ocho países y también integrado por instituciones científicas, entiende las redes sociales, los medios interactivos, la transmedia y la denominada 'Inteligencia colectiva' como atributos de un escenario informal de aprendizaje, lo que deviene en sujetos de aprendizaje que han adquirido un gran número de competencias, inclusive antes de ingresar en el sistema de educación superior. A continuación se presenta una tabla que sintetiza contenidos mencionados.

	Alfabetismo	Afabetismo Mediático	Afabetismo Transmedia
Lenguaje	Texto escrito (leer/escribir)	Multimodal	Multimodal
Soporte mediático	Libros y textos escritos	Medios impresos, audiovisuales y digitales	Redes digitales, medios interactivos, transmedia
Objetivos	Crear lectores críticos y escritores	Crear espectadores críticos, y a veces, productores	Crear prosumidores críticos
Interpelación	Como analfabeto	Como consumidor pasivo	Como prosumidor
Lugar de aprendizaje	Formal (escuelas)	Formal (escuelas), no formal e informal	De informal a formal
Rol del profesor	Autoridad con el conocimiento - mediador entre el estudiante y el texto	Mediador del conocimiento - creador de experiencias de aprendizaje con los medios	Facilitador de conocimiento - Traductor cultural
Referencias teóricas	Lingüística	Teoría de los efectos de los medios masivos. Estudios culturales	Ecología de los medios, narrativas transmedia, estudios culturales.

Fuente: "Adolescentes, Medios de Comunicación y Culturas Colaborativas, aprovechando las competencias transmedia de los jóvenes en el aula", pág. 18, Scolari C. (2018)

Ord. N° 11


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


LIC. MARIANA FRANGOLA GORDILLO
Secretaría Académica
Facultad de Artes y Diseño - Uncuyo


DRA. LAURA VIVIANA DRACONI
DECANA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

El mencionado proyecto no sólo identifica competencias digitales en el análisis, sino también de producción, de gestión, de manejo de habilidades sociales, narrativas y estéticas entre otras. Este panorama muestra que todos los aspectos de la vida diaria han sido moldeados por la tecnología, desde las habilidades de comunicación y socialización, pasando por la propia construcción de la identidad y la individualidad, el trabajo, el amor, la educación y los valores cívicos y morales.

Sistemas distribuidos, descentralizados, interconectados e intervenidos por inteligencia artificial. La nueva "glocalidad"².

Decir que 'todo es tecnología' o que 'todo se encuentra mediado por las tecnologías' no parece aclarar las preguntas iniciales sobre territorios digitales. Si bien las teorías sobre transmodernidad y alfabetismo transmedia nos orientan hacia las respuestas, se necesita profundizar aún más, contemplando los recientes avances en materia de inteligencia artificial y cómo eso impacta en estos modelos y el entendimiento de la realidad tecno-socio-pedagógica.

Es antecedente el escenario de transmodernidad relativo a las dos primeras décadas del siglo (o última década del siglo pasado y las dos subsiguientes, dependiendo de qué autor se considere), pero contemplando los cambios globales, luego de la crisis del año 2020, algunos teóricos comienzan a situar el escenario en la llamada "metamodernidad" como una nueva forma de entender el estado actual de la cultura y la sociedad contemporánea, un nuevo paradigma que emerge luego de la pandemia. Según el sociólogo y filósofo Preciado (2022). en Dysphoria Mundi;

"Estamos atravesando un desplazamiento epistemológico, tecnológico y político sin precedentes, que afecta tanto a la representación del mundo como a las tecnologías sociales con las que producimos valor y sentido, pero también a la definición de la soberanía energética y somática de algunos cuerpos vivos sobre otros.

Este desplazamiento es aún más relevante porque por primera vez en la historia, la escala en la que se lleva a cabo es planetaria y porque las tecnologías cibernéticas (a pesar de los muchos controles gubernamentales o corporativos) permiten compartir relatos y representaciones de forma simultánea y casi instantánea a escala global"

El panorama es vertiginoso dada la frecuencia acelerada de cambios tecno-sociales globales de la última década, sin embargo, es menester detenerse particularmente en uno de los cambios, el nacimiento de las "redes neuronales generativas, pre-entrenadas y basadas en transformers" o lo que popularmente se conoce como "modelos de lenguaje generativos" y lo que ha significado, como momento histórico, que su surgimiento venga acompañado de la popularización de la TICs luego de pandemia. La gran particularidad de la IA es como terminará vinculada y si no es que amalgamada con el resto de los sistemas pre-existentes. Debido a procesos devenidos de la globalización y propios de la transmodernidad, y sobre todo luego del año 2020 vivimos en comunidades de carácter local, con idiosincrasia, conductas y dinámicas del orden "micro", pero estas comunidades se encuentran cada vez más interconectadas.

² El término "glocalidad" es una combinación de "global" y "local", y se refiere a la simultaneidad de la globalización y la localización, según Robertson, R. (1990).

Ord. N° 11


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


D.J. Mariela Alejandra GORDILLO
Secretaría Académica
Facultad de Artes y Diseño - UNCuyo


DRA. LAURA YVIANA BRACONI
DECANA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

Son diversos los autores que a principios del siglo entendieron el paradigma tecnológico fuertemente vinculado con el tejido social, como es el caso de Canclini (1995) en "Culturas híbridas"; Jenkins (2006) Convergence Culture: Where Old and New Media Collide o Irigaray (2019) en "Territorialidad expandida y deriva narrativa transmedia".

En esta transmodernidad de principios de siglo de fenómenos energéticos, efímeros y transnacionales, en esta transmodernidad de globalización informática, social, cultural, económica y ecológica, donde los fenómenos ya no suceden aislados y la transmisibilidad de información en tiempo real es nuestra marca, aún prevalecen los sistemas locales, los llamados 'nichos' cada vez más interconectados y con capacidad de transferencia a la red global. Una clara visión sobre sistemas distribuidos, interconectados y resilientes se expone en "Cuando todos diseñan" de Manzini (2015);

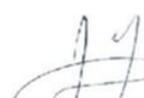
"Cada uno está adaptado a las necesidades y oportunidades de un sitio concreto, pero con capacidad para transferir recursos a un área más amplia". Por lo tanto, al permitir este nuevo tipo de relación entre la pequeña y la gran escala, y, por ende, entre lo local y lo global, los sistemas distribuidos desafían la tendencia dominante que era habitual en los modelos de producción y en la infraestructura tecnológica que los caracterizaba.

(..)

Continuando con el análisis, Manzini (2015) expone esta característica de las sociedades humanas, completamente ligadas a la tecnología. Un cambio social es al mismo tiempo un cambio social y técnico, estableciendo con precisión, que se debería "hablar en tales casos de una innovación en el sistema socio-técnico desencadenada por un cambio social" o en el caso contrario, innovación social desencadenada por un cambio o avance en la técnica. Cómo esta característica 'homogénea' de las distintas capas amalgamadas del sistema (capas como la tecnológica, la social, la geográfica, etc.) no permite pensar un cambio y/o innovación sin afectar a las demás, nos compete entender los recientes cambios en materia de redes neuronales generativas en su contexto real, es decir, dentro de sistemas distribuidos, interconectados y resilientes. Es sabido que cuando se introduce una nueva tecnología genera cambios sociales, pero la denominada 'IA' y su introducción dentro de la 'técnica' es en sí mismo un evento histórico porque se introduce en sistemas masivamente globalizados, transnacionales, que plantean nuevos desafíos que van desde la apropiación cultural, el trabajo, la tecnología, las sociedades, las artes y el diseño, las formas de enseñar y aprender y muchos otros aspectos de nuestra vida cotidiana.

Es relevante orientar el análisis hacia estos fenómenos dado que en los próximos años la propia forma de acceso al conocimiento en artes y diseño se verá redefinida, el entendimiento de la nueva irrupción tecnológica o 'deformación del tejido social mediante la innovación' denominada 'inteligencia artificial' (IA) o 'redes neuronales generativas' terminará por reconfigurar perfiles, profesiones, demanda de empleo, industria y por consiguiente formas de enseñar y aprender en Artes y Diseño. Nos demanda entonces el contexto, la enorme tarea de pensar las artes y el diseño no solamente dentro de paradigma transmoderno o en su transición hacia uno meta-moderno, sino además intentar anticiparnos a la ruptura que originará en los próximos años los cambios en la productividad generados por IA. Esto es particularmente relevante para las disciplinas de la FAD, dado el crecimiento de las industrias de contenidos, las economías basadas en el conocimiento y las denominadas industrias creativas y culturales luego del año 2020 y que ahora verán un aumento significativo de su productividad y su matriz de empleo debido a estos fenómenos.

Ord. N° 11


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


D.J. NATALIA ALEJANDRA GORDILLO
Secretaría Académica
Facultad de Artes y Diseño - Uncuyo


DRA. LAURA VIVIANA BRACONI
DECANA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

Anexo Único- Hoja 8

Estos modelos neuronales de lenguaje generativo además de disputar la potestad sobre la producción de artes y diseño al género humano también exponen desafíos sobre quienes tiene la potestad sobre el entrenamiento de esos modelos, ergo, quienes son los 'responsables' de direccionar la cultura a escala global, homogeneizando aún más los fenómenos transnacionales y los discursos en boga para cada época, así lo indica Sadin (2023);

Pero al ver desde más de cerca lo que caracteriza a la inteligencia artificial, observamos que se trata de la extensión sin límites de un orden que hace de cada enunciación de la verdad, una oportunidad para iniciar acciones, el surgimiento de una "mano invisible automatizada", de un mundo regido por el sistema de la retroalimentación, una data driven society en la que la menor ocurrencia de lo real se encuentra analizada con el fin de ser monetizada u orientada hacia fines utilitaristas.

(...)

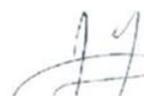
La inteligencia artificial encarna de manera ejemplar las llamadas tecnologías de lo exponencial, diseñadas y colocadas en el mercado a velocidades que crecen en forma regular y que transforman sin cesar a sectores cada vez más numerosos de la sociedad. Esta cadencia frenética está validada, casi normalizada, mediante las nociones de "tecnologías de ruptura" y de "disrupción", según la neolengua iconoclasta de la industria de lo digital.

Dado que este fenómeno tan potente apenas acaba de comenzar, será oportuno comprender qué ha pasado en términos históricos frente a estos momentos de "ruptura tecnológica-social", para realizar este análisis resulta esclarecedor el recorrido planteado por Pérez (2023), quien identifica cinco;

Mis estudios, que se basan sobre el trabajo de Chris Freeman, Giovanni Dosi y otros economistas evolucionistas, confirman la perspectiva de Kondratiev y Schumpeter de que no fueron una o tres, sino cinco las distintas "revoluciones tecnológicas" que, desde alrededor de 1770, impulsaron lo que puede llamarse las "grandes oleadas de desarrollo". La primera de estas oleadas fue, en efecto, la Revolución Industrial. (...) El segundo trastorno, de 1829, a partir del carbón y el vapor, el hierro y los ferrocarriles, (...) en tercer lugar, desde 1875, la era del acero y la ingeniería pesada (eléctrica, química, civil y naval) vio la proliferación de ferrocarriles transnacionales y barcos de vapor transcontinentales, lo que habilitó un intenso desarrollo del comercio internacional y la primera "globalización" (...) Con el lanzamiento del modelo T de Ford en 1909 llegó la era del automóvil y las carreteras, del petróleo y los plásticos y de la electricidad universal y la producción en masa, y (...) más recientemente, en 1971, año en que se lanzó el microprocesador de Intel, comenzó nuestra actual era de las tecnologías de información y comunicaciones (TIC)."

Carlota Pérez es una destacada académica conocida por su análisis de los ciclos tecnológicos y su impacto en la economía y la sociedad. En su trabajo "Capitalismo, tecnología y una edad de oro global verde: el papel de la historia en ayudar a moldear al futuro", Pérez explora cómo la historia de las revoluciones tecnológicas puede informar y guiar el desarrollo hacia un futuro sostenible. Pérez argumenta que la historia del capitalismo ha estado marcada por ciclos recurrentes de innovación tecnológica, conocidos como ondas de Kondratiev. Cada ciclo comprende una fase de instalación (introducción y expansión de nuevas tecnologías) y una fase de despliegue (adopción generalizada y maduración de estas tecnologías). A continuación se presenta una síntesis sobre estos contenidos.

Ord. N° 11



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



D.J. Mariana H. Gordillo
Secretaría Académica
Facultad de Artes y Diseño - Uncuyo



DRA. LAURA VIVIANA BRACONI
DECANA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

	PERÍODO DE INSTALACIÓN	Burbujas Doradas	PUNTO DE INFLEXIÓN	PERÍODO DE DESPLIEGUE
Número, fecha, revolución, país núcleo			Recesiones	Edades de oro
1^a 1771 Revolución Industrial Reino Unido		Fiebre de canales, RU	1793 - 1797	Gran salto Británico
2^a 1829 Era del vapor y los ferrocarriles Reino Unido		Fiebre de ferrocarriles, RU	1848 - 1850	Auge Victoriano
3^a 1875 Era del acero y la ingeniería pesada. Reino Unido / EE. UU. / Alemania		Desarrollo de infraestructura de mercado global financiada por Londres (Argentina, Australia, EE. UU.)	1890 - 1895	Belle Époque (Europa) Era Progresista (EE. UU.)
4^a 1908 Era del petróleo, los automóviles y la producción en masa. EE. UU.		Los "locos" años veinte (EE. UU.) Automóviles, vivienda, radio, aviación, electricidad.	Europa 1929 - 1933 EE. UU. 1929 - 1913	Edad de oro de la posguerra
5^a 1971 Revolución de las TIC EE. UU.		Fiebre de internet, mercados emergentes de telecomunicaciones década de 1990, casino financiero y de vivienda global década de 2000	2000 - 2003 2008 - 20¿?	¿"Edad de oro" sostenible global?

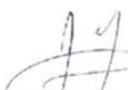
Fuente: "Futuro. Otro capitalismo tiene que ser posible, pensar fuera de la ortodoxia", pág. 280, Jacobs M., Mazzucato M. (2023)

Es crucial entender que estos cambios son 'revoluciones', no se habla únicamente de las nuevas tecnologías en sí mismas. Aunque cada uno de estos avances tecnológicos introduce un conjunto de innovaciones, industrias e infraestructuras interrelacionadas, lo que realmente las hace revolucionarias, según Pérez, es su capacidad para incrementar la productividad a nivel económico general. La difusión de estas tecnologías altera la estructura de costos relativos de producción en la mayoría de los sectores, proporcionando insumos nuevos, económicos y altamente eficientes (como el acero durante la tercera revolución, el petróleo en la cuarta, la microelectrónica en la actual).

¿Nos encontramos entonces frente a esta 'edad de oro global' o estamos frente a una sexta revolución y el insumo nuevo, económico y altamente eficiente es la creatividad?

La introducción de nuevas infraestructuras y tecnologías, como los canales, ferrocarriles, barcos de vapor, carreteras, electricidad e internet, libera un potencial de innovación que lleva a la creación de nuevas cadenas de valor y a la renovación de industrias maduras. Estos avances permiten una mayor penetración del mercado a costos decrecientes, transformando gradualmente los modelos organizativos y los criterios de mejores prácticas en producción e innovación en todas las industrias. Este proceso puede describirse como un "cambio de paradigma tecnoeconómico", que genera una profunda transformación en las formas de trabajar, consumir, y en los estilos de vida y aspiraciones de la sociedad entera, y además debido a capacidad de integración de los sistemas "micro" o "locales" de estas nuevas lógicas, es aún mayor su impacto y más rápido se sentirá en los sistemas sociales en los que operan. Además, a medida que más personas queden expuestas a estas tecnologías, aumenta la oportunidad y la capacidad de absorberlas y adaptarlas para fines diversos e imprevistos. Este fenómeno ha sido evidente con las tecnologías de la información y la comunicación, que, al penetrar rápidamente en la sociedad, se han normalizado y se han convertido en la plataforma organizativa de la vida de muchas personas en pocos años.

Ord. N° 11


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


D.ª MARIANA RAMOS GORDILLO
Secretaría Académica
Facultad de Artes y Diseño - Uncuyo


DRA. LAURA VIVIANA DRACONI
DECANA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

Este modelo global tiende a desarrollar las industrias blandas, energías limpias, bienes intelectuales y economías basadas en el conocimiento y las perspectivas de esos territorios digitales muestran a las disciplinas del arte y el diseño como un hacer de conocimiento fundamental para la madurez de estos sistemas. En los próximos años tenderá a un recalibrado global en los perfiles profesionales ligados al arte y al diseño, ergo, requerimos enseñar desde la implementación de estos propios modelos de proyecto para artes y diseño. La educación no sólo se orienta para un mundo meta-moderno, se educa desde y a través de un mundo metamoderno, donde la inteligencia artificial ya está amalgamada con los viejos sistemas analógicos y las viejas formas de enseñanza y aprendizaje.

El rol de las Artes y el Diseño en los SIED y la postura epistémica de la unidad académica.

Las artes, el diseño, la producción audiovisual, el UX³ y UI⁴ son disciplinas o ramas disciplinares centrales para el desarrollo de propuestas virtuales o propuestas pedagógicas mediadas por tecnologías. En sintonía con lo expuesto en los apartados anteriores, vemos como con el surgimiento de internet y los dispositivos móviles surge fuertemente el concepto de interfaz. Se vuelve esencial poder comunicar grandes complejidades en una pequeña pantalla, el discurso se fragmenta y surgen los micro relatos, escenarios para los cuales las disciplinas de la FAD producen conocimiento constantemente.

La FAD cuenta con la formación disciplinaria pertinente para asumir desafíos que plantean las normativas vigentes, especialmente para entender a los usuarios, la producción para ecosistemas de medios, sistemas multimedia y/o multi-plataforma, storytelling, etc. Desde metodologías, técnicas, herramientas de análisis y otros dispositivos, la producción de esa pantalla, ese escenario virtual desde hace ya varios años el discurso que cada vez cobra más fuerza es el audiovisual, con diseño y también en el territorio de disciplinas como la música, las artes escénicas y las artes visuales. Bajo esta mirada, algunos de los campos de conocimiento que son potestad del diseño y de las artes y que permiten la construcción de propuestas virtuales, son:

- **Diseño Centrado en el Usuario:** Los diseñadores gráficos deben emplear métodos de investigación centrados en el usuario para comprender las necesidades y expectativas de los estudiantes, asegurándose de que las interfaces sean efectivas y atractivas.
- **Producción Audiovisual en contextos de convergencia digital y cultural:** Perfiles como productores/as audiovisuales, diseñadores/as escenográficos, animadores, ilustradores, modeladores, artistas visuales, músicos y muchos otros vinculados a la reciente industria de ecosistemas de medios constituyen los campos de conocimiento fundamentales para trabajar con lógicas como el e learning o el aprendizaje mediado por tecnologías. Es desde estas disciplinas que emergen conocimientos como; la estrategia narrativa, el viaje del usuario, la guía estética, las estrategias multimedia o multiformato, saberes esenciales para el desempeño de propuestas de educación a distancia de calidad y con alto valor académico.

³ El término "User Experience" (UX) fue popularizado por el científico cognitivo y diseñador Donald Norman (1988)

⁴ El término "User Interface" se refiere a la parte del producto con la que el usuario interactúa directamente. "El diseño de la interfaz de usuario es el diseño de los espacios donde ocurre la interacción entre humanos y máquinas" Cooper, A., Reimann, R., & Cronin, D. (2007).

Ord. N° 11



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



D.ª Mariela Alejandra GORDILLO
Secretaría Académica
Facultad de Artes y Diseño - Uncuyo



DRA. LAURA VIVIANA DRACONI
DECANA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

- **Iteración y Prototipado:** A través de un proceso iterativo de diseño, los diseñadores prueban y refinan sus ideas, basándose en el feedback y las pruebas de usabilidad para mejorar continuamente la experiencia educativa.
- **Colaboración Interdisciplinaria:** Trabajando en conjunto con pedagogos, tecnólogos y otros expertos, los diseñadores gráficos aseguran que las soluciones educativas sean coherentes, integradas y centradas en el aprendizaje. En el aspecto audiovisual, equipos de músicos, guionistas, diseñadores, artistas y otros perfiles actualizan las formas discursivas y las vuelven más eficientes mientras que a la par realizan innovaciones pedagógicas.
- **Metodologías y técnicas para el desarrollo de Interfaz Gráfica de Usuario (GUI);** tan vigente en nuestra sociedad actual, y requisito fundamental en todos los procesos educativos mediados por tecnologías.

En este sentido, nuestras disciplinas más allá de cumplir un rol de 'analistas' de la realidad tecno-socio-pedagógica son las propias productoras de conocimiento para esos campos, desde el diseño web, la arquitectura de la información, el diseño responsive, los aportes al desarrollo de videojuegos y por consiguiente a las lógicas de gamificación y otras tantas ramas disciplinares que han moldeado al presente repleto de sistemas y pantallas que nos facilitan las modalidades de educación a distancia y/o mixta. Dado todo este contexto, las decisiones de diseño tienen un impacto directo en cómo los estudiantes perciben, interactúan y construyen conocimiento.

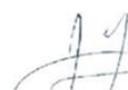
Según lo explicita el marco normativo, el Sistema Institucional de Educación a Distancia (SIED), es descentralizado, es coherente pensar en una adecuación de estas modalidades a las particularidades disciplinares de la FAD. Se propone aplicar una perspectiva epistemológica donde el diseño forme parte de las decisiones estratégicas de educación a distancia, valorizando los conjuntos de saberes de la FAD, el SIED se propone como un espacio basado en el co- diseño, donde cada propuesta se formula entre el diseño y las ciencias de la educación. Estas miradas, en conjunto con todo lo establecido en los apartados anteriores conforman lo que se denomina la "propuesta pedagógica genérica" de las carreras con modalidad a distancia y/o modalidad presencial mediada por tecnologías.

El carácter audiovisual del SIED en la FAD y la producción, difusión y/o transferencia de conocimiento a la comunidad.

Este conjunto de condiciones tecno-socio-pedagógicas que se han definido en los apartados anteriores determina particularidades en cuanto a la forma en la que las personas se vinculan en los procesos de enseñanza-aprendizaje mediados por tecnologías, dado que propio contexto ya establece a priori algunas lógicas discursivas. En este sentido, actualmente el micro- relato, el discurso efímero y de rápida propagación y en formato de video es la forma predominante.

Considerando los aportes mencionados, resulta esencial desarrollar un proyecto estratégico que promueva la educación virtual a distancia y el uso de medios audiovisuales como herramientas fundamentales para alcanzar una formación integral y adaptada a las demandas de la sociedad contemporánea. Se produce entonces el encuentro de dos grandes desafíos para la Facultad de Artes y Diseño, primero atender a las necesidades emergentes en el ámbito educativo y en segundo lugar, preparar a los estudiantes para enfrentar los retos de la era digital y la industria 4.0. por lo que, es crucial la producción audiovisual para sistemas multi-plataforma. El escenario de producción de contenidos audiovisuales se presenta como un medio para la experimentación desde el hacer, pero también como una forma de facilitar el proceso de enseñanza y aprendizaje colocando las narrativas en sintonía con las formas actuales.

Ord. N° 11


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


DRA. MARIANA ROJAS BORDILLO
Secretaría Académica
Facultad de Artes y Diseño - Uncuyo


DRA. LAURA VITYANA DRACONI
SECRETARÍA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

3-Objetivos del proyecto

General: Promover procesos de actualización, refuncionalización y adecuación del Área de Tecnologías para el Aprendizaje y la Comunicación (TAC) en respuesta a las normativas vigentes y a los desafíos pedagógicos y de innovación actuales.

Específicos:

1. Desarrollar un proyecto estratégico que promueva la educación virtual a distancia y el uso de medios audiovisuales como herramientas fundamentales para alcanzar una formación integral y adaptada a las demandas de la sociedad contemporánea.
2. Generar instancias que posibiliten atender a las necesidades emergentes en el ámbito educativo.
3. Promover espacios para la formación de los estudiantes para enfrentar los retos de la era digital y la industria 4.0 considerando la producción audiovisual para sistemas multi-plataforma.

Para alcanzar estos objetivos se propone transformar el actual Laboratorio Digital Educativo, dependiente del área TAC en el Laboratorio de Software y Promptings y crear el Laboratorio de Medios, este último destinado a la producción de contenidos audiovisuales.

La capacidad de producir discursos académicos para la denominada 'industria de contenidos' no solo permite alcanzar los objetivos establecidos, sino que, además, mediante la vinculación con otras instituciones públicas y/o privadas, potenciar las capacidades de crecimiento en materia de innovación educativa y calidad institucional, así lo indica Gutman (2018):

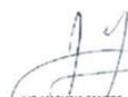
El CAT (Cluster de Alta Tecnología) de carácter espontáneo en las fases de emergencia del "ciclo tecnológico", propios de los países anglosajones, en los que una co-evolución gradual entre las revoluciones tecnológicas asociadas a las nuevas tecnologías, cambios organizacionales expresados en el surgimiento de una industria de capital de riesgo, los start ups y spin offs de las Universidades, e innovaciones institucionales mayores en materia de propiedad intelectual y en los mercados de capitales se combinan con ciertas pre-condiciones locales que, además de la presencia de una base de conocimientos en universidades e institutos, incluye altos grados de proximidad social e institucional.

4-Destinatarios del proyecto

Los destinatarios directos serán docentes, alumnos, egresados, postgraduados, y personal de apoyo académico de la Facultad de Artes y Diseño. Como destinatarios indirectos se puede establecer un segmento conformado por directores, equipos de trabajo de otros organismos institucionales de educación a distancia y/o afines, otras unidades académicas de la Universidad Nacional de Cuyo y de otras casas de estudio.

⁵ "El prompt engineering consiste en diseñar entradas claras y específicas para modelos de lenguaje, maximizando la precisión y utilidad de sus respuestas."
- ChatGPT, GPT-4, (2024).

Ord. N° 11



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



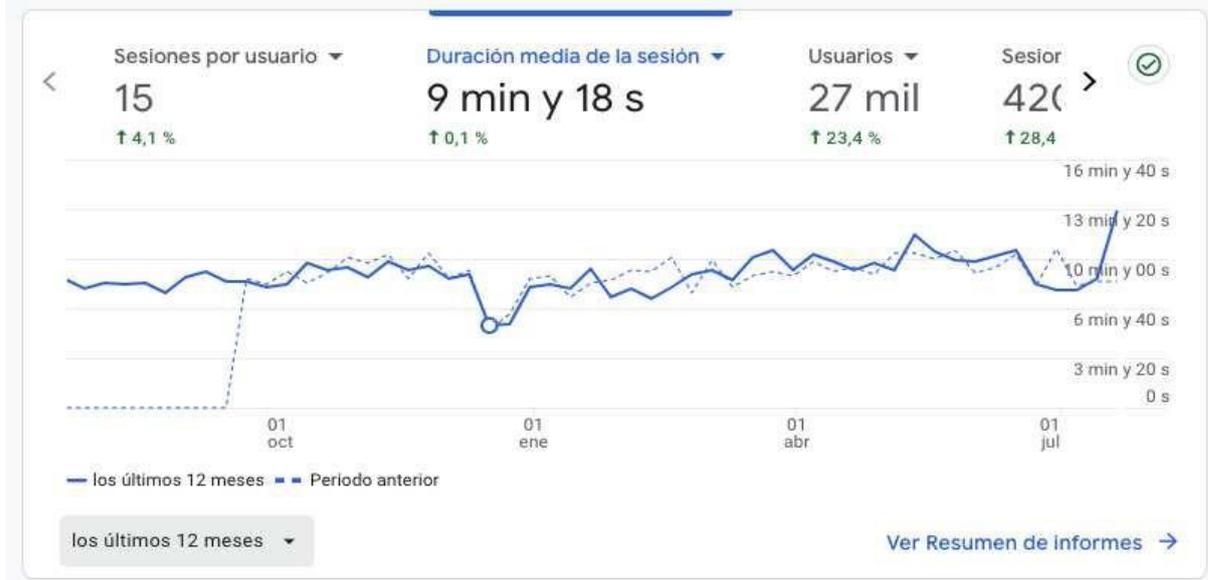
Dña. Mariana Angélica GORDILLO
Secretaría Académica
Facultad de Artes y Diseño - Uncuyo



DRA. LAURA VITYANA BRACCONI
DECANA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

Las propuestas que surgen del presente proyecto apuntan a generar mejoras pedagógicas. Intentando profundizar aún más en la caracterización de destinatarios se comparte la información sobre el comportamiento de los usuarios en la plataforma Moodle. Dicha información ha sido obtenida mediante el análisis de los datos obtenidos con Google Analytics. Cabe mencionar que el sistema mide con un criterio de 'pestaña activa' el comportamiento de los usuarios, esto genera, por ejemplo, una medición más exacta que permite contabilizar el tiempo en pantalla solamente en los momentos en los que efectivamente el estudiante permanece en la plataforma y no en otra pestaña del navegador web.

Si se analizan los datos relativos al tiempo en pantalla, la 'duración media de las sesiones', es decir, en un determinado periodo de tiempo el promedio de minutos que el estudiante estuvo conectado a Moodle, vemos el rango de tiempo se mueve de manera constante entre los valores 6 a 12 minutos, con un promedio anual que gira en torno a los 9 minutos, tal como se observa en la gráfica siguiente. A continuación se presenta un gráfico que incluye las mediciones respecto a Moodle FAD entre agosto de 2022 y junio de 2024.



Fuente: Etiqueta de Google Analytics colocada en la versión de Moodle FAD entre agosto de 2022 y junio de 2024.

A partir de la información recabada, la aproximación a la realidad de estos Entornos Virtuales de Enseñanza y Aprendizaje (EVEA), se sabe entonces que son espacios de interacción rápida donde los estudiantes de la FAD pasan un periodo de tiempo corto. En este sentido es probable que la interacción con la plataforma tenga un uso de 'orientación y soporte' de los procesos de aprendizaje y que no funcione tanto como 'entorno'. Así se entienden estos datos como la forma de acceso a la información propia de la época que ya se ha definido en apartados anteriores del proyecto. El acceso a los entornos virtuales es rápido, efímero, fragmentado y multiplataforma.

Ord. N° 11


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


 DRA. MARÍA VIRGINIA GORDILLO
 SECRETARÍA ACADÉMICA
 FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO - UNCUYO


 DRA. LAURA VITYANA DRACONI
 DECANA
 FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

Anexo Único- Hoja 14

A la información descripta se suma información donde se visibilizan estas dinámicas, respecto al tipo de dispositivo y pantalla de origen desde el cual se conectan los usuarios. Se puede apreciar que el 43,7 % de los usuarios se conectan a la plataforma desde dispositivos móviles.

Casi la mitad de los usuarios realizan su experiencia en una pantalla pequeña o de forma portable y en sesiones que duran 10 minutos aproximadamente. A continuación se presenta un gráfico que incluye la información respecto al tipo de dispositivo y pantalla de origen desde el cual se conectan los usuarios mediciones respecto a Moodle FAD entre agosto de 2022 y junio de 2024.



Fuente: Etiqueta de Google Analytics colocada en la versión de Moodle FAD entre agosto de 2022 y junio de 2024.

Décadas anteriores diversos autores, trabajaron el concepto en el que se asociaba la posibilidad de que el mismo consumidor generar contenido (prosumidor). Marshall McLuhan y Barrington Nevitt, en su libro Take Today (1972), predijeron que la tecnología electrónica permitiría a los consumidores ser también productores de contenido. En 1980, Alvin Toffler formalizó el término en su obra La tercera ola, específicamente en el capítulo XX titulado "El resurgimiento del prosumidor". Estas pautas nos permiten entender a los sujetos implicados en estos escenarios virtuales de enseñanza y aprendizaje (sobre todo a las generaciones más jóvenes) como sujetos activos en la producción de discursos, que manejan narrativas rápidas, dinámicas y por lo general, en formatos de audio y/o audiovisuales. Según Pérez Daza (2020):

se asume al prosumidor como el "actor comunicativo de la sociedad de la ubicuidad" (Ibíd), lo que nos permite asociarlo con el uso testimonial de la imagen propagada en las redes sociales como forma de relato personal y bitácora de vida, donde las emociones juegan un papel fundamental en la transmisión de mensajes y lo cotidiano busca tornarse extraordinario.

Este conjunto de características, sobre los sujetos y su forma de participación en los entornos de enseñanza y aprendizaje, la formas que adopta la tecnología, el contexto "macro" de estos entornos que se ha definido en los apartados anteriores y los instrumentos de implementación y gestión del proyecto, constituyen los pilares centrales de la propuesta pedagógica para este nuevo Área de Virtualidad.

Ord. N° 11

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

DR. MARILYN JIMÉNEZ GORDILLO
Secretaría Académica
Facultad de Artes y Diseño - Uncuyo

DR. LAURA VIVIANA DRACONI
SECRETARÍA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

Entendemos estos sujetos (tanto educadores como estudiantes) como un agente inmerso en un mar infinito de estímulos audiovisuales y de discursos, que se comporta la mayor parte del tiempo tanto como consumidor de discursos y como productor en simultáneo y que piensa, lee, redacta y construye constantemente intertextualidades. Con esta postura se estipula, en conjunto con lo anterior, la forma de selección de los docentes, para aquellas propuestas de educación a distancia, criterio que debe especificarse según lo establece la resolución 2599/2023 ME. Guiado por la calidad educativa y el alto valor académico, se intentará siempre producir nuevos discursos, pensados tanto por docentes como por estudiantes, que convoquen el intercambio de roles constantemente, fomentando la mirada crítica sobre las tecnologías, los medios y los nuevos discursos desde el hacer horizontal.

5-Resultados a obtener

A partir de la implementación de la propuesta se desarrollará:

1. Área de Virtualidad de la FAD.
2. Sistema de medición, estandarización y certificación de competencias digitales para la FAD.
3. Nuevo signo primario para la identidad visual del área (Anexo 1).

Área de Virtualidad: Objetivos, funciones y estructura.

En relación con lo propuesto en los apartados anteriores y teniendo en cuenta los lineamientos establecidos en el plan estratégico 2030 de la UNCuyo, se establecen los siguientes objetivos y funciones para la nueva área de Virtualidad.

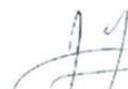
Objetivos del Área de Virtualidad

1. Diseñar, fomentar y coordinar políticas institucionales con alto grado de innovación, que sistemática y estratégicamente aumenten en calidad y en cantidad, el número de propuestas virtuales, a distancia o con modalidades de dictado digital en la oferta académica -de grado y posgrado- en general.
2. Promover el aprendizaje experimental, el aprendizaje basado en proyectos y la investigación mediante la aplicación de nuevas tecnologías, tanto blandas como duras, en grado y posgrado mediante programas, proyectos u otros instrumentos como escenario para la experimentación, el aprendizaje, la producción de conocimiento y contenidos y la transferencia a la comunidad.

Funciones del Área de Virtualidad

1. Sostener una vigilancia activa, de soporte tecnológico, revisión de actualizaciones y capacitación constante para la comunidad de la FAD sobre el Sistema de Gestión de Aprendizaje o LMS (Learning Management System) disponible u otro/s tipo/s de software que faciliten los procesos de trabajo de la institución.
2. Coordinar y monitorear el funcionamiento de los laboratorios de Medios y de de Software y Prompting y elevar de forma anual un informe que refleje el grado de desempeño de cada laboratorio y del Área.

Ord. N° 11


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


D.J. NATALIA ALEJANDRA GORDILLO
Secretaría Académica
Facultad de Artes y Diseño - UNCuyo


DRA. LAURA YVIANA DRACONI
SECRETARÍA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

Anexo Único- Hoja 16

3. Planificar el diseño de proyectos audiovisuales y/o transmedia1 y difundir las acciones del "Laboratorio de Medios" con el fin de aumentar la oferta formativa y la generación de escenarios para el desarrollo de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP).
4. Planificar el diseño proyectos de capacitación y difundir sus acciones del 'Laboratorio de Software y Prompting' para toda la comunidad de la FAD en materia de software.
5. Generar estrategias para lograr la inclusión de todos los grupos disciplinares de la FAD para fomentar y agilizar los procesos de evaluación y certificación de competencias digitales de cada uno de los docentes que conduzcan espacios virtuales de aprendizaje.
6. Evaluar los procesos realizados en el área, en acuerdo con la Secretaría Académica, procurando instancias de mejora continua, de diferentes propuestas formativas asociadas a nuevos paradigmas (industria 4.0, inteligencias artificiales, industria de contenido, etc.) u otras tecnologías que puedan emerger de estos fenómenos a futuro.
7. Representar a la institución y coordinar acciones con la dependencia directa, la Dirección de Educación a Distancia e Innovación Educativa (SIED) de la Universidad Nacional de Cuyo y/o en actividades que la Secretaría Académica considere pertinentes a las líneas de gestión institucional.

Organigrama y estructura de gestión propuesto para el área.

La estructura de gestión y por consiguiente el organigrama propuesto para el Área de Virtualidad está basado en dos ejes de requerimientos distintos dados por el Ministerio de Educación y por la Secretaría Académica de la UNCuyo, en donde se sugiere;

1. La definición de "un equipo multidisciplinario de profesionales que aborden los aspectos pedagógicos, comunicacionales y tecnológicos entre otros, según Res 2599 /23 ME.
2. Un organigrama sugerido para los SIED que se constituyan en las Unidades Educativas de la UNCuyo, según Res. 4280 /18 – R.
3. La definición de perfiles y funciones para cada punto del organigrama, entendido como componentes del SIED, según Res. 4280 /18 – R.

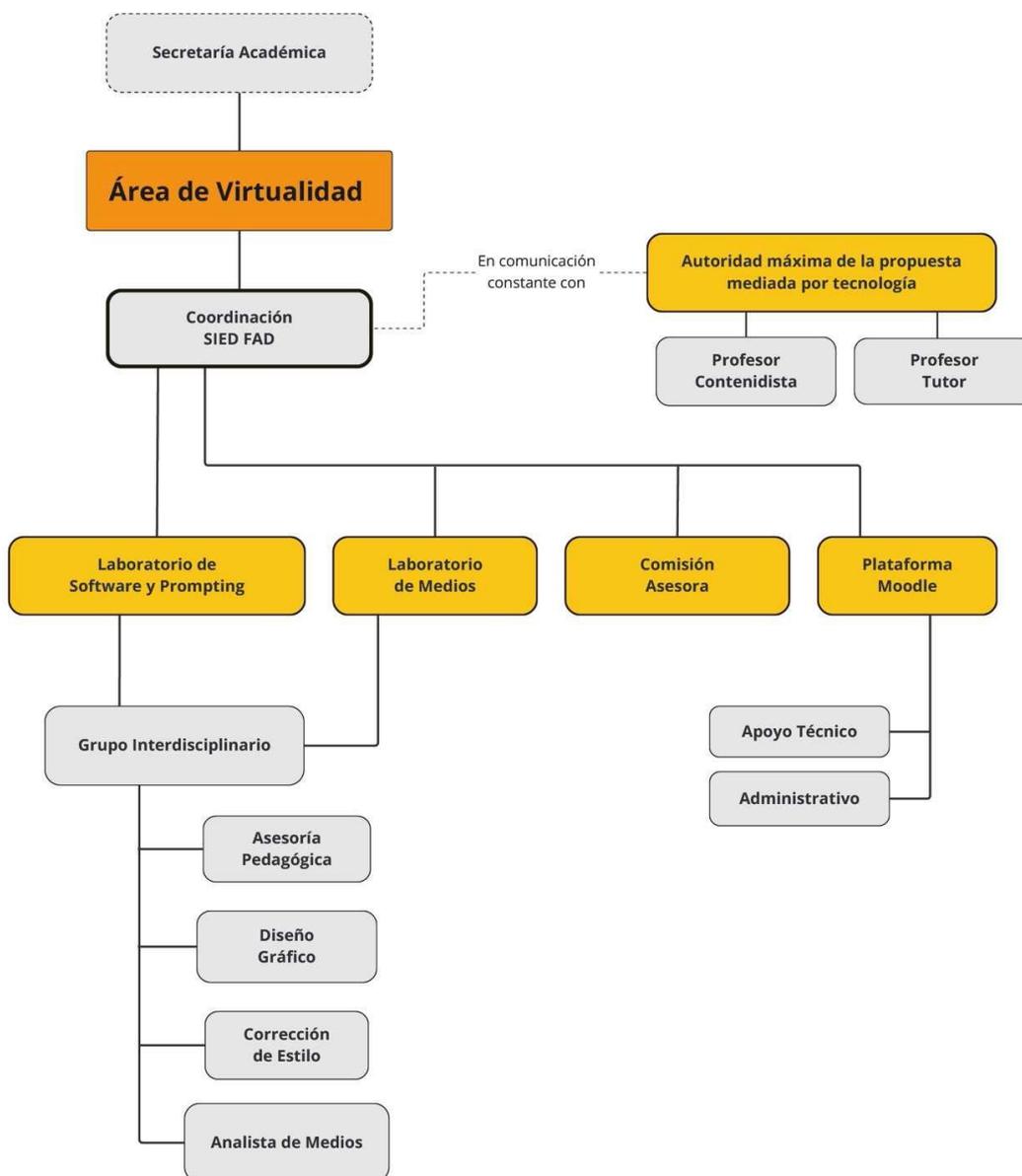
Cada propuesta de la FAD que tenga la intención de desarrollar un trayecto (parcial o total) mediado por tecnologías, tomará contacto con el Área de Virtualidad y la coordinación del SIED decidirá de qué manera se compone el equipo interdisciplinario que da respuesta a esa propuesta, conservando como mínimo, los perfiles estipulados en el organigrama propuesto.

Ord. N° 11


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


DRA. MARIELA ALEJANDRA BORDEÑO
Secretaría Académica
Facultad de Artes y Diseño - Uncuyo


DRA. LAURA VIVIANA DRACONI
SEGUNDA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO



De este modo, la definición de perfiles mínimos garantiza que se contemplen aristas como el ecosistema de medios, la propuesta pedagógica, la tecnología y/o la usabilidad o la interfaz gráfica de usuario en instancias de enseñanza – aprendizaje en las que los sujetos no están vinculados precisamente en el mismo espacio / temporalidad. A continuación se describen perfiles y funciones para la estructura propuesta.

Coordinación SIED FAD

La coordinación general debe estar a cargo de un profesional formado en educación a distancia, con capacidades propias para la elaboración, implementación y evaluación de proyectos con impacto en trayectos educativos, conocimiento de herramientas necesarias para la producción de material audiovisual educativo y experiencia en proyectos relacionados con interfaces gráficas de usuario. Dicho profesional deberá tener, además, conocimientos en diseño de experiencias de usuario y/o usabilidad en interfaces digitales.

Ord. N° 11


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


 D.J. Mariana Alejandra GORDILLO
 Secretaria Académica
 Facultad de Artes y Diseño - Uncuyo


 DRA. LAURA VIVIANA DRACONI
 DECANO
 FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

Funciones

- Coordinar la gestión general de la Educación a Distancia al interior de la FAD, articulando con sus componentes administrativos, pedagógicos, de vinculación con el medio y con el SIED central (Rectorado).
- Conformar equipos de trabajo interdisciplinarios y en conjunto con la comisión asesora del SIED para el diseño, desarrollo e implementación de las propuestas de Educación a Distancia.
- Diseñar, en forma conjunta con los responsables de la Unidad Académica, el sistema de gestión y administración de estas modalidades, adaptadas a las particularidades en Artes y Diseño y en constante comunicación con el SIED central de la UNCuyo y en acuerdo con la normativa vigente.
- Establecer indicadores de control de calidad de la gestión, del sistema Moodle y de las estrategias generales del Área de Virtualidad.
- Establecer y difundir las ventanas de proyecto para el Laboratorio de Medios y para el Laboratorio de Software y Prompting.

Laboratorios del Área de Virtualidad.

Los espacios estratégicos dentro del organigrama que se proponen para ambos laboratorios del área, sus reglamentos y el alcance de sus responsabilidades tienen como objetivo atender a lo establecido en la resolución 2599/2023 ME. que recomienda;

- *Las instancias institucionales de producción, difusión y/o transferencia de conocimientos vinculados con el desarrollo de la modalidad pedagógica a distancia.*
- *Las propuestas de capacitación en la modalidad a distancia y en el uso pedagógico de las tecnologías que se incorporen para los/as sujetos intervinientes.*

Desde estas premisas se deben posicionar las agendas y proyectos de alto valor académico de ambos espacios de experimentación, que deben contemplar en su misión las necesidades de formación de la comunidad en materia de nuevas tecnologías, nuevos discursos y formatos e innovación pedagógica. De forma pertinente a cada espacio, el Laboratorio de Medios buscará mejorar el conjunto de materiales didácticos de la FAD destinados a ecosistemas de medios (Audiovisual, Redes, Podcast, Streaming, etc.) mientras que el Laboratorio de Software y Prompting buscará aumentar en valores cuantitativos y cualitativos la alfabetización tecnológica específica (manejo operativo de programas informáticos con estándares y lineamientos internacionales)

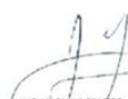
Laboratorio de Software y Prompting Responsabilidad

Diseñar, programar, ejecutar, difundir y evaluar propuestas de formación continua, destinadas a toda la comunidad de FAD en materia de software aplicado, ingeniería de prompting, tecnologías emergentes y temáticas afines.

Funciones

- Aumentar la oferta de espacios curriculares optativos en materia de software, manejo operativo de las distintas aplicaciones de IA y/o tecnologías emergentes.
- Aumentar la oferta de espacios curriculares optativos, talleres, espacios de complemento curricular y otras modalidades de formación en lo referente a "prompting engineering" o ingeniería de prompting.

Ord. N° 11



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



Dra. Mariela Alejandra GORDILLO
Secretaría Académica
Facultad de Artes y Diseño - UNCuyo



DRA. LAURA VIVIANA DRACONI
DECANA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

Anexo Único- Hoja 19

- Gestionar, en lo administrativo y técnico, el recurso humano, el software, el hardware y las aplicaciones y licencias necesarias para el correcto funcionamiento del laboratorio.
- Mantener una comunicación constante y alinear las estrategias y agendas con la coordinación del SIED de la FAD
- Mantener una actitud proactiva, de escucha activa de las necesidades de la comunidad de la Facultad de Artes y Diseño en estas materias de formación.
- Cumplir con lo establecido en el reglamento vigente para el laboratorio.

Laboratorio de Medios

Responsabilidad

Fomentar el desarrollo de objetos digitales innovadores, la producción de nuevos discursos y mejorar el material didáctico necesario para la virtualidad, adaptado a las lógicas actuales de fuerte tendencia al discurso audiovisual. Establecer prioridad para los proyectos vinculados a la investigación y producción en la industria de contenidos o el campo de las industrias creativas y culturales (ICC).

Funciones

- Diseñar, coordinar, implementar y difundir proyectos en materia de medios (audiovisuales, podcast, narrativas transmediáticas) que funcionen como material didáctico para los procesos de EAD o que contribuyan al aprendizaje de estas lógicas propias de la industria de contenidos.
- Planificar, implementar, difundir y evaluar, en conjunto con la coordinación del SIED las dos ventanas de proyecto destinadas a las carreras de grado.
- Orientar las ventanas de proyecto, y por consiguiente el reglamento de las mismas a temáticas actualizadas, de vanguardia y con alto valor académico.
- Gestionar, en lo administrativo y técnico, el recurso humano, el software, el hardware y las aplicaciones y licencias necesarias para el correcto funcionamiento del laboratorio.
- Mantener una comunicación constante y alinear las estrategias y agendas con la coordinación del SIED de la FAD.
- Cumplir con lo establecido en el reglamento vigente para el laboratorio.

Comisión Asesora

Tiene como función garantizar la calidad didáctica y tecnológica en las etapas de diseño, desarrollo y evaluación de las propuestas virtuales. Le compete evaluar la pertinencia de la agenda del área en relación con la demanda existente de la población objetivo, fomentando la actualización disciplinar y didáctica de los docentes, la significatividad epistémica, psicológica y social de los cursos virtuales y la curaduría de las ventanas de proyectos establecidas en conjunto con la coordinación del SIED.

La conformación de la Comisión Asesora estará compuesta por:

- 2 miembros referentes, docentes de cada grupo de carreras de la FAD.
- 1 miembro referente de la Secretaría de Posgrado.
- 1 miembro referente del Departamento de ingreso.

Ord. N° 11


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


D.J. MARIANA JOSÉ GORDILLO
Secretaría Académica
Facultad de Artes y Diseño - Uncuyo


DRA. LAURA YVETANA BRACORE
DECANA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

Plataforma Moodle

Funciones

- Administrar los usuarios de la plataforma Moodle en lo relativo a lo administrativo y en constante comunicación con el apoyo técnico de la plataforma.
- Procesar toda la documentación del SIED a través del sistema SUDOCU de la UNCuyo.
- Mantener una comunicación constante con el área de informática de la FAD.
- Colaborar en la redacción de resoluciones, circulares, llamados a concursos, licitaciones u otros instrumentos oficiales que requiera la coordinación. Elaborar las actas de reuniones de trabajo que la coordinación del SIED organice
- Buscar, inventariar y mantener actualizada la legislación de la UNCuyo, la provincial, nacional e internacional relacionada con las actividades del SIED.
- Mantener actualizado el inventario de hardware y software del Área de Virtualidad.

Asimismo, se requiere apoyo técnico, cuyo perfil debe ser un profesional de pregrado o superior con sólidos conocimientos técnicos, de manera que pueda instalar, personalizar y mantener operativas las aulas virtuales siguiendo criterios de calidad en relación con el espacio, rendimiento, disponibilidad y seguridad entre otros.

Funciones

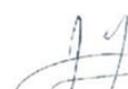
- Mantener una comunicación constante con el área de informática de la FAD
- Administrar los usuarios de la plataforma en sus distintos perfiles (docente, tutores, estudiantes) en lo que respecta a ingreso, permanencia, certificación y salida del entorno en completa coordinación con la Unidad de Gestión Administrativa y Académica.
- Diseñar y comunicar las agendas y protocolos de manejo masivo de usuarios.
- Adecuar las acciones que impacten en el "front" de Moodle respecto de los lineamientos establecidos por el profesional de Diseño Gráfico y Corrección de Estilo
- Comunicar a los usuarios la información necesaria para operar en Moodle correctamente.

Asesoría Pedagógica

Funciones

- Fomentar y dinamizar la inclusión de la propuesta pedagógica genérica del Área de Virtualidad en las actividades, proyectos y agendas establecidas por la coordinación del SIED.
- Proponer criterios del modelo pedagógico y didáctico para la configuración de ambientes digitales educativos.
- Diseñar manuales y protocolos para el procesamiento didáctico de materiales mediados por TIC orientados a distintas modalidades educativas con normas y estándares de calidad, o bien, adoptar los manuales y/o protocolos establecidos por la Dirección de Educación a Distancia e Innovación Educativa de la UNCuyo.
- Participar en las reuniones de trabajo del SIED en las que sea requerido.
- Trabajar de manera colaborativa con los miembros del SIED.

Ord. N° 11


L.C. MARIANA SANTOS
DIRECCIÓN GENERAL ADMINISTRATIVA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO - UNCUYO


D.J. Mariela Alejandra BORDILLO
Secretaría Académica
Facultad de Artes y Diseño - Uncuyo


DRA. LAURA VIVIANA DRACONI
DECANA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

Diseño Gráfico

Funciones

- Establecer estrategias de diseño para proyectar sistemáticamente la mejora en la totalidad de propuestas educativas mediadas por tecnologías y fomentar la actualización en términos de arquitectura de la información, usabilidad y contenidos de las propuestas vigentes.
- Proponer manuales de estilo para la producción de material didáctico a partir de las pautas didácticas y pedagógicas que establezca la coordinación del SIED.
- Proponer, diseñar y actualizar manuales de interfaz de usuario (UI) plausibles de ser adaptados a los grandes grupos de contenido de Moodle (grado, posgrado, extensión, capacitaciones e ingreso).
- Trabajar de manera colaborativa con los miembros del SIED.

Corrección de Estilo

Funciones

- Acordar e implementar las pautas y criterios establecidos por parte del SIED Central y de la propia Facultad de Artes y Diseño respecto al estilo de escritura de materiales.
- Sugerir, acordar y sistematizar todo lo relativo al estilo narrativo y de textos de las plataformas Moodle vigentes.
- Orientar, acordar y sistematizar todo lo relativo al estilo narrativo y de textos de los productos educativos audiovisuales del Laboratorio de Medios.
- Generar un conjunto de manuales de estilo en relación a lo anterior.
- Capacitación y difusión de las normas de estilo.

Analista de Medios

Funciones

- Guiar la agenda de producción audiovisual desde el análisis constante de las audiencias aplicando técnicas basadas en la experiencia de usuario.
- Proponer, diseñar y socializar agendas y planificaciones de medios visuales, audiovisuales y/o híbridos/mixtos.
- Fomentar el desarrollo de nuevas plataformas y medios, buscando siempre generar mediante los diferentes instrumentos que la coordinación del SIED establezca, una multi-experiencia en una plataforma multi-canal para los usuarios.
- Mantener una comunicación constante y alinear las estrategias y agendas con la coordinación del SIED de la FAD

6-Sistema de medición, estandarización y certificación de competencias digitales para la FAD

La incorporación de competencias digitales en nuestro contexto institucional universitario se ha convertido en un pilar esencial para preparar a estudiantes y docentes ante las demandas propias de la época. La rápida evolución de la tecnología ha transformado la forma en que se enseña y se aprende, haciendo indispensable el desarrollo de habilidades digitales tanto para nuestros educadores como para los estudiantes que cursan las diversas carreras en nuestra casa de estudios.

Ord. N° 11



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



DRA. MARIELA ALEJANDRA BORBELLO
Secretaría Académica
Facultad de Artes y Diseño - Uncuyo



DRA. LAURA VIVIANA DRACONI
DECANA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

La FAD centrará sus esfuerzos en medir, sistematizar y controlar el nivel de competencias digitales de su comunidad, conforme a lo establecido en el acuerdo intra-institucional entre la FAD y la Facultad de Filosofía y Letras, plasmado en la Res 23/24 FAD. El Área de Virtualidad adopta como estándar de medición y mejora en las competencias digitales de su comunidad el Marco Europeo para la Competencia Digital de los Educadores, en específico la adecuación realizada por la Facultad de Filosofía y Letras.

Este tipo de instrumentos facilitan los procesos de investigación en red sobre nuevas formas de enseñar y aprender en la virtualidad a la par que permiten capacitar a la comunidad y certificar los Entornos Virtuales de Enseñanza y Aprendizaje (EVEAs) con una estrategia sistematizada y sostenida en el tiempo en toda la comunidad educativa de Artes y Diseño. Asimismo, resultan relevantes en línea con instancias de internacionalización.

Referencias bibliográficas

- Banco Interamericano de Desarrollo. (2022). Guía de transformación digital del gobierno.*
- Brossi, S., Dodds, A., & Passeron, I. (Eds.). (2019). Inteligencia artificial y bienestar de las juventudes en América Latina. Santiago: LOM ediciones.*
- Fernández Castrillo, C. (2013). Prácticas transmedia en la era del prosumidor: Hacia una definición del Contenido Generado por el Usuario (CGU).*
- Hernández Díaz, G., & Pérez Daza, J. (2020). Prosumidores y comunicación en la era digital. Caracas: AB Ediciones.*
- Irigaray, F., & Lovato, A. (2017). Comunicación post-convergente. UNR Editora.*
- Jacobs, M., & Mazzucato, M. (Eds.). (2023). Futuro. Otro capitalismo tiene que ser posible. Pensar por fuera de la ortodoxia.*
- Jenkins, H., Ford, S., & Green, J. (2015). Cultura transmedia. La creación de contenido y valor en una cultura en red. Barcelona: Gedisa.*
- Manzini, E. (2015). Cuando todos diseñan. Una introducción al diseño para la innovación social. Editorial Experimenta.*
- Observatory Audiovisual INCAA. (2023). El sector audiovisual en la Economía del Conocimiento. L. González & I. Landaburu.*
- Schwab, K. (n.d.). La cuarta revolución industrial. World Economic Forum. Sadin, E. (2023). Anatomía del espectro digital. Ed. Saposcat.*
- Scolari, C. (2002). Ciberculturas 2.0 En la era de las máquinas inteligentes. Ed. Paidós.*
- Scolari, C. (2009). Transmedia Storytelling: Implicit Consumers, Narrative Worlds, and Branding in Contemporary Media Production.*
- Scolari, C. (2015). Ecología de los medios. Entornos, evoluciones e interpretaciones. Barcelona: Gedisa.*

Ord. N° 11


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


DRA. MARIANA VIRGINIA GONZÁLEZ
Secretaría Académica
Facultad de Artes y Diseño - Uncuyo


DRA. LAURA YVIANA DRACONI
DECANA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

Sigman, M., & Bilinkis, S. (2023). Artificial. La nueva inteligencia y el contorno de lo humano. Editorial DEBATE.

World Economic Forum. (2015, December 14). Creative industries worth more than 2 trillion to the world economy. Recuperado desde la URL: <https://www.weforum.org/agenda/2015/12/creative-industries-worth-world-economy/>

Zygmunt Bauman "Liquid Modernity" (2020). Fredric Jameson "A Singular Modernity: Essay on the Ontology of the Present" (2002) - Slavoj Žižek "Pandemic: COVID-19 Shakes the World" (2020)

ORDENANZA Nº 11


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


D.J. NATALIA ALEJANDRA GORDILLO
Secretaría Académica
Facultad de Artes y Diseño - Uncuyo


DRA. LAURA YVIANA BRACCONI
DECANA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO