

RESOLUCIÓN "C.D." N° 128/25

CONCORDIA, 18/06/2025

VISTO: la nota DOCU_FCAD-UER: 0000312/2025 de fs. 1, el Acta del Comité Académico de la carrera de Licenciatura en Sistemas de fs. 6 a 8, el informe del Secretario Académico de fs. 11 y la propuesta del señor Decano de fs. 18 del EXP_FCAD-UER: 0000044/2025, y

CONSIDERANDO:

Que por la nota de fs. 1 la Directora de la referida carrera presenta una propuesta de curso de créditos académicos denominado Figma. Diseño y Prototipado, a cargo del profesor Jorge Eduardo Rosse.

Que el referido comité académico evaluó la propuesta, en especial las características del tema y las implicancias para la formación profesional de los estudiantes y recomendó aprobar el dictado del curso en el marco del régimen de créditos de dicha carrera.

Que a fs. 18 el señor Decano, en función de lo aconsejado, con lo que coincide, eleva a este órgano colegiado de gobierno la correspondiente propuesta de curso de créditos académicos.

Que la Comisión de Enseñanza, luego de analizar la propuesta y la sugerencia del comité académico, sugirió aprobar el dictado del curso, otorgar treinta y seis horas de créditos académicos a los estudiantes de la mencionada carrera que cursen y cumplan con los requisitos de evaluación del mismo y designar al profesor Jorge Eduardo Rosse como docente a cargo, con una remuneración equivalente a la de un Profesor Titular, dedicación simple, por un plazo de dos meses, para el dictado del mismo.

Que la designación del responsable del dictado del curso se formalizará una vez que se cubra el mínimo de asistentes previstos por el Artículo 12 de la Resolución "C.D." N° 283/23 -Reglamento de Créditos Académicos.

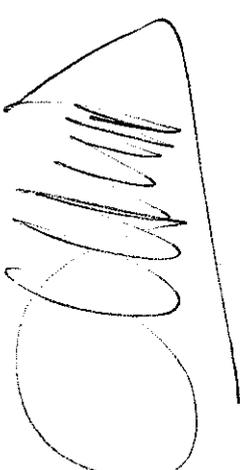
Que se ha expedido en el mismo sentido la Comisión de Hacienda.

Que en el Anexo Único que se agrega como parte de la presente, se indican aspectos del curso, tales como: destinatarios, fundamentación, objetivos, metodología pedagógica, estrategias de enseñanza, programa analítico, bibliografía, régimen de evaluación y de acreditación, duración y carga horaria, requisitos particulares de inscripción, cantidad máxima de estudiantes a admitir, entre otros.

Que este cuerpo es competente para decidir al respecto, conforme a lo normado por el Artículo 23, Inciso 7, del Estatuto (aprobado por la Resolución "A.U." N° 41).

Por ello,

**EL CONSEJO DIRECTIVO
DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA ADMINISTRACIÓN
RESUELVE:**

figma


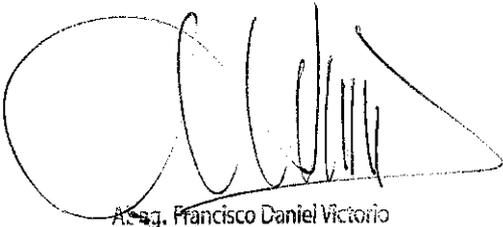
RESOLUCIÓN "C.D." N° 128/25

ARTÍCULO 1°.- Aprobar el dictado del curso, en el marco del régimen de créditos académicos de las carreras de Licenciatura en Sistemas y Programador de Sistemas denominado Figma. Diseño y Prototipado, que estará a cargo del profesor Jorge Eduardo Rosse.

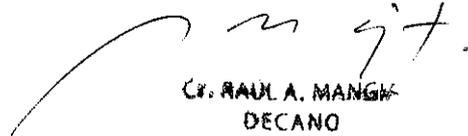
ARTÍCULO 2°.- Precisar que los destinatarios, fundamentación, objetivos, metodología pedagógica, estrategias de enseñanza, programa analítico, bibliografía, régimen de evaluación y de acreditación, duración y carga horaria, requisitos particulares de inscripción, cantidad máxima de estudiantes a admitir, entre otros, se indican en el Anexo Único que integra la presente y que la designación de la responsable del dictado del curso se formalizará una vez que se cubra el mínimo de asistentes previstos por el Artículo 12 de la Resolución "C.D." N° 238/23, Reglamento de Créditos Académicos.

ARTÍCULO 3°.- Otorgar treinta y seis (36) horas de créditos académicos a los estudiantes que lo cursen y cumplan con los requisitos de evaluación y acreditación.

ARTÍCULO 4°.- Regístrese, notifíquese al profesor Rosse, comuníquese a la División Bedelía, a la Dirección Académica y a las secretarías Académica y Administrativa, publíquese en el Boletín que se incluye en el Digesto Electrónico de la Universidad Nacional de Entre Ríos y cumplido, archívese.



Ases. Francisco Daniel Victorio
Secretario Consejo Directivo



Cf. RAUL A. MANGHI
DECANO

RESOLUCIÓN "C.D." N° 128/25

ANEXO ÚNICO
CURSO DE CRÉDITOS ACADÉMICOS

DENOMINACIÓN:

Figma. Diseño y Prototipado.

DESTINATARIOS:

Estudiantes de las carreras de Licenciatura en Sistemas y Programador de Sistemas.

PROFESOR A CARGO:

Jorge Eduardo Rosse.

FUNDAMENTACIÓN

Este curso ofrece una formación práctica e integral en Figma, enfocándose en el dominio de sus herramientas de diseño y prototipado avanzado. A lo largo del programa, los participantes explorarán el uso eficiente de la plataforma, aprendiendo a estructurar proyectos, organizar componentes reutilizables y optimizar el trabajo colaborativo dentro de un entorno digital.

Se abordarán funcionalidades clave como auto-layout, variantes y la implementación de sistemas de diseño, lo que permitirá desarrollar interfaces escalables y adaptables a distintos dispositivos. Además, se profundizará en la creación de prototipos interactivos, integrando transiciones, microinteracciones y flujos de navegación dinámicos para mejorar la experiencia del usuario antes de la fase de desarrollo.

El curso también incorporará fundamentos esenciales de UX y UI, proporcionando una comprensión sólida sobre la creación de productos digitales intuitivos y accesibles. Se estudiarán aspectos clave como usabilidad, accesibilidad, jerarquía visual, tipografía y composición, ayudando a los estudiantes a diseñar interfaces atractivas y funcionales.

Al finalizar, los estudiantes no solo habrán adquirido habilidades técnicas avanzadas en Figma, sino que también estarán preparados para aplicar principios estratégicos de diseño en proyectos reales, mejorando la comunicación entre equipos multidisciplinarios y optimizando el proceso de desarrollo digital.

OBJETIVOS:

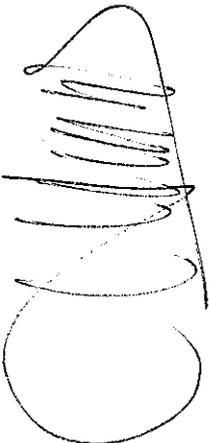
Al finalizar el curso el estudiante será capaz de:

- Comprender los principios básicos del diseño UX/UI.
- Manejar Figma como herramienta de diseño y prototipado.
- Crear *wireframes* y diseños de alta fidelidad.
- Implementar sistemas de diseño colaborativos.
- Diseñar prototipos interactivos y testear flujos de navegación.
- Aplicar metodologías ágiles en el diseño digital.

METODOLOGÍA PEDAGÓGICA:

Este curso tiene un enfoque práctico y se desarrollará en modalidad virtual. Los estudiantes participarán en actividades sincrónicas y asincrónicas dentro de la plataforma educativa, incluyendo:

Figma



RESOLUCIÓN "C.D." N° 128/25

- Clases expositivas con demostraciones en vivo.
- Prácticas guiadas sobre el uso de Figma.
- Trabajo en proyectos individuales y grupales.
- Evaluación mediante la realización de un prototipo final.

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA:

- Clases expositivas (abiertas a preguntas y consultas durante su desarrollo). Explicación del marco teórico y práctico de la materia en función de las diferentes unidades temáticas.
- Debates conducidos en clase. A partir de consignas específicas se busca guiar un debate para que los estudiantes construyan sus propias definiciones sobre los temas propuestos.
- Clases prácticas. Desarrollo de metodologías activas de enseñanza a través de clases instrumentales donde estudiantes y docentes desarrollan de forma conjunta determinadas prácticas, técnicas o programas.

PROGRAMA ANALÍTICO:

INTRODUCCIÓN A FIGMA

- Configuración y navegación en Figma.
- Características clave de la plataforma.
- Diferencias entre diseño en la nube y herramientas tradicionales.

CONCEPTOS FUNDAMENTALES DE UX/UI

- Principios básicos del diseño de interfaces.
- Jerarquía visual y tipografía.
- Color, contraste y accesibilidad.

CREACIÓN DE WIREFRAMES Y DISEÑOS

- Diseño de estructuras básicas.
- Construcción de componentes reutilizables.
- Uso de grillas y auto-layout.

PROTOTIPADO INTERACTIVO

- Creación de interacciones y transiciones.
- Testeo de prototipos.
- Presentación de proyectos a clientes y equipos.

SISTEMAS DE DISEÑO Y TRABAJO COLABORATIVO

- Creación y gestión de bibliotecas de diseño.
- Trabajo en equipo con Figma.
- Versionado y documentación de proyectos.

BIBLIOGRAFÍA:

Básica

Handwritten signature and scribbles on the left margin.

RESOLUCIÓN "C.D." N° 128/25

- GORRITI, J. (2021). "Diseño de interfaces: Principios y Patrones". Disponible en: <https://openlibra.com/es/book/diseño-de-interfaces-principios-y-patrones>.
- RIVAS, A. B. (2023). "Guía de Diseño con Figma". Disponible en: <https://medium.com/figma>.
- STANLEY, P. (2022). "Fundamentos de UX y UI". Disponible en: <https://uxdesign.cc/>.

Complementaria

- Material oficial de Figma. <https://www.figma.com/resources/learn-design>.

RÉGIMEN DE EVALUACIÓN Y ACREDITACIÓN:

El estudiante para aprobar el curso deberá:

- Cumplir las actividades propuestas por el curso.
- Aprobar un trabajo final integrador.

CARGA HORARIA Y DURACIÓN DEL CURSO:

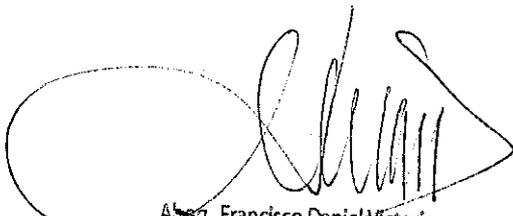
Treinta y seis (36) horas.

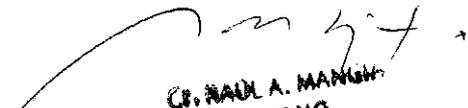
REQUISITOS PARTICULARES DE INSCRIPCIÓN:

Ser estudiante regular de las carreras Licenciatura en Sistemas (Plan de Estudios 2012) o Programador de Sistemas (Plan de Estudios 2012) y tener aprobadas las asignaturas 1 a 11 de ambos planes de estudio.

CANTIDAD MÁXIMA DE ESTUDIANTES A ADMITIR:

Cuarenta (40).


Sr. Francisco Daniel Victorio
Secretario Consejo Directivo


Sr. RAÚL A. MANGIN
DECANO