



Disposición CD EPeiT - 2 / 2025

JOSÉ C. PAZ, 07 de julio de 2025

VISTO,

El Estatuto de la UNIVERSIDAD NACIONAL DE JOSÉ CLEMENTE PAZ aprobado por Resolución MINISTERIO DE EDUCACIÓN N° 584 del 17 de marzo de 2015, el REGLAMENTO DE FUNCIONAMIENTO DEL CONSEJO DEPARTAMENTAL DE ECONOMIA, PRODUCCION E INNOVACION TECNOLOGICA, aprobado por Disposicion N° 01 del citado CONSEJO N° 01 del 26 de junio de 2020, el Expediente N° 269/2025 del Registro de ésta UNIVERSIDAD NACIONAL DE JOSÉ CLEMENTE PAZ, y

CONSIDERANDO:

Que por el Expediente mencionado en el VISTO tramitan las propuestas de los programas de la TECNICATURA UNIVERSITARIA EN COMERCIO ELECTRONICO correspondiente a las siguientes asignaturas: (3101) Tecnología y sociedad, (3102) Inglés I, (3106) Semántica de las interfaces, (3109) Inglés II, (3116) Desarrollo de productos y servicios, y (3119) Calidad y servicios al cliente.

Que es competencia de este CONSEJO DEPARTAMENTAL aprobar y supervisar los programas curriculares de las carreras a su cargo, garantizando que aquellos se ajusten a los contenidos mínimos definidos en los correspondientes Planes de Estudios.

Que habiendo sido puestos a consideración del Consejo DEPARTAMENTAL en la Sesión N° 52, de carácter ordinaria, registrada en el Acta N° 52 del 06 de junio de 2025, dicho Cuerpo Colegiado compartió los términos y contenidos del referido instrumento, por lo que resulta necesario aprobar los respectivos programas de las asignaturas detalladas.

Que la presente medida se adopta en ejercicio de las atribuciones conferidas por los artículos 77 inciso f), del Estatuto de la UNIVERSIDAD, y 1° inciso d) del Reglamento de Funcionamiento de este consejo departamental.

Por ello,

EL CONSEJO DEPARTAMENTAL DE ECONOMÍA, PRODUCCIÓN E INNOVACIÓN TECNOLÓGICA DE LA

UNIVERSIDAD NACIONAL DE JOSÉ CLEMENTE PAZ

DISPONE:



ARTÍCULO 1º.- Apruebanse los programas de la Carrera de TECNICATURA UNIVERSITARIA EN COMERCIO ELECTRÓNICO que se adjuntan como Anexo a la presente, correspondientes a las siguientes asignaturas: (3101) Tecnología y sociedad, (3102) Inglés I, (3106) Semántica de las interfaces, (3109) Inglés II, (3116) Desarrollo de productos y servicios, y (3119) Calidad y servicios al cliente.

ARTÍCULO 2º.- Establécese que los programas aprobados precedentemente, tendrán DOS (2) años de vigencia, contados a partir del semestre siguiente al de su aprobación.

ARTÍCULO 3º.- Regístrese, comuníquese, publíquese en el Boletín Oficial de la UNIVERSIDAD NACIONAL DE JOSÉ CLEMENTE PAZ y cumplido, archívese.

Lic. Santiago Mónaco

Director

Dirección de Órganos de Gobierno

Mg. Cintia Gasparini

Directora

Departamento de Economía, Producción e

Innovación Tecnológica

Archivos adjuntados

Nombre del archivo
programas_tuce.pdf

PROGRAMA UNIDAD CURRICULAR			
Unidad Académica		DEPARTAMENTO DE ECONOMÍA, PRODUCCIÓN E INNOVACIÓN TECNOLÓGICA	
Carrera/s		TECNICATURA UNIVERSITARIA EN COMERCIO ELECTRÓNICO	
Plan de Estudios		Resolución (CS) 04/2019	
1. Datos sobre la unidad curricular			
Nombre	TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD		Código3101
Modalidad	Presencial	Régimen	Cuatrimestral
Equipo responsable		José Daniel Daza - Fernando Peirone	
Año y mes de presentación del programa		Febrero de 2025	
2. Carga horaria			
Horas de clase semanales	4		
Horas de clase totales	64	Horas totales teóricas	-
		Horas totales prácticas	-
		Otras horas totales (laboratorio, trabajo de campo, etc.)	-

3. Unidades correlativas precedentes en el Plan de Estudios	
Denominación	Código
No posee	

4. Contenidos mínimos según Plan de Estudios

Pasaje de la sociedad industrial a la sociedad postindustrial. Tecnologías dominantes en cada momento. Surgimiento de la Sociedad de la Información. Orígenes y desarrollo de Internet. Tipos de comunicación digital: punto a punto, de alcance medio, masiva, autocomunicación de masas. Consumos culturales e informativos. El entretenimiento. El comercio digital. La expresión y la participación. Los movimientos sociales, la política y la politización de Internet. El problema del poder, el control y la vigilancia en las redes. La propiedad, la arquitectura y la gobernanza de Internet.

5. Fundamentación

Desde las primeras organizaciones tribales, la tecnología ha formado parte del desarrollo humano como una de sus principales agregaciones culturales para la vida en sociedad. Esta evolución tecnológica ha modificado la relación de los seres humanos entre sí, y con el medio ambiente. Ocurrió con la rueda, el arado, la brújula, el estribo, el reloj, la pólvora, el motor a vapor, la luz eléctrica, el motor a reacción, la energía atómica; y ocurrió, más contemporáneamente, con el acelerado desarrollo que tuvieron las tecnologías digitales y la masificación de internet, produciendo una de las transformaciones culturales más radicales de los últimos tiempos, con impactos cualitativos y cuantitativos en los procesos productivos, en la organización institucional, en el campo educativo, en la lógica relacional de las personas, en el universo de la comunicación y en la gramática política, entre otros ámbitos de impacto significativo.

En este contexto, la materia Tecnología y Sociedad explora las relaciones entre la tecnología y el ámbito social, político, económico y cultural; en particular de aquellas que se desencadenaron con la irrupción de las tecnologías digitales e internet. Para ello se analizarán, a través de diferentes autores, los principales conceptos teóricos utilizados para definir la sociedad contemporánea, el pasaje de la sociedad industrial a la pos-industrial, y el surgimiento de la llamada “sociedad de la información”. Asimismo, se definirá el carácter de las tecnologías dominantes en cada uno de estos períodos, y el modo en que devienen en un patrón organizador y dador de sentido, gravitando en las modalidades productivas, comunicativas, organizacionales, políticas.

Tomando estos elementos, la materia centrará su atención alrededor de los siguientes ejes temáticos y conceptuales: generaciones tecnológicas, experiencia social, globalidad, comunidades virtuales,

nuevas prácticas políticas, nuevos movimientos sociales, #globalchange; cultura colaborativa y autocomunicación de masas, convergencia y transmediación; Capitalismo cognitivo, plataformas y algoritmos; impacto en la región latinoamericana.

En tanto materia común a las Tecnicaturas Informacionales que se dictan en la UNPAZ, el abordaje de estos ejes conceptuales pretende introducir a los estudiantes en el contexto histórico y social en el cual se desarrollan las llamadas “profesiones invisibles”. Comprender el papel que juegan las tecnologías en general y las digitales en particular en los cambios sociales, culturales, políticos y económicos de la sociedad contemporánea, atendiendo a los principales debates y categorías de análisis sobre estos temas, permitirá a los estudiantes contextualizar su formación y sus prácticas futuras. A partir de este conocimiento las y los estudiantes estarán en condiciones de abordar el resto de las asignaturas de la carrera siguiendo los ejes temáticos vinculados a economía, gestión del conocimiento, informática y redes, comunicación e introducción al comercio electrónico.

6. Objetivos

La asignatura se propone que los estudiantes conozcan las principales teorías acerca de las relaciones entre tecnología y sociedad, que se familiaricen con los conceptos clave para abordar, analizar e identificar las partes de estas relaciones, que puedan apropiarse y utilizar en forma reflexiva las herramientas teóricas, que puedan problematizar los vínculos entre tecnología, cultura y sociedad en distintas áreas específicas. Particularmente se aspira que los estudiantes puedan:

- Comprender el rol que históricamente cumplieron las tecnologías en los procesos económicos, políticos y sociales.
- Desarrollar una perspectiva sociosemiótica de la tecnología y su proyección en el ámbito de la producción, la cultura y la comunicación.
- Identificar la evolución de la tecnología digital a partir de las experiencias personales y cotejarlas con relevamientos recientes en los ámbitos productivo, social, económico, cultural y político.
- Incorporar los debates actuales sobre la tecnología, atendiendo a las principales definiciones conceptuales y categoriales de análisis.

- Adquirir herramientas para comprender y aplicar las nuevas tecnologías en la práctica profesional.

7. Contenidos (organizados por unidades)

1. Tecnología y Sociedad

- 1.1 Distintos tipos de tecnologías (de la información, de la materia/energía).
- 1.2 Concepciones sobre la relación Tecnología-Sociedad: instrumental, esencialista y crítica.
- 1.3 “Paradigmas tecno-económicos”: Relación entre las distintas etapas económicas y las tecnologías. De la sociedad industrial a la sociedad postindustrial. Impactos epistemológicos, metodológicos y científicos.
- 1.4 Internet: funcionamiento y fundamentos generales.
- 1.5 El papel del conocimiento y la tecnología en las sociedades: el pensamiento latinoamericano.

2. La “Sociedad de la Información”

- 2.1 Surgimiento de la sociedad de la información: de los códigos de la modernidad a los códigos del informacionalismo. Las tecnologías digitales y la “Ley de Moore”.
- 2.2 Internet y virtualidad. Convergencia sociotécnica y autocomunicación de masas.
- 2.3 El cambio de etapa: distintas concepciones (sociedad de control, capitalismo informacional o cognitivo, posfordismo), expansión de la propiedad intelectual.

3. Economía y Trabajo

- 3.1 Rasgos económicos de la nueva etapa: terciarización, financiarización, integración.
- 3.2 Rasgos de los procesos de trabajo: dicotomización de la fuerza de trabajo, tercerización, difuminación de la barrera tiempo de trabajo-tiempo de ocio.
- 3.3 Incidencia de las tecnologías digitales e Internet: Tecnosociabilidad, trabajo informacional, comercio electrónico. Gobierno electrónico y reorganización institucional.
- 3.4 Conocimiento colaborativo, excedente cognitivo, Software Libre, saberes tecnosociales. Emprendedurismo y economía colaborativa desde una mirada crítica.

4. Cultura, comunicación y educación

4.1 Evolución de la comunicación: de la Galaxia Gutenberg a la Constelación Internet; de la comunicación punto a punto a la autocomunicación de masas. Redes sociales y plataformización.

4.2 Nuevas formas de producir y consumir cultura: cultura wiki, cultura hacker, prosumidores.

4.3 El impacto de las tecnologías en el campo educativo. Transformaciones en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

5. Poder y control

5.1 Esquemas y diagramas de poder: de la sociedad disciplinaria a la actualidad.

5.2 La propiedad y el control de la capa de la infraestructura de Internet. Nuevos movimientos sociales y ciberpolítica.

5.3 Gobernanza de Internet.

5.4 La vigilancia a través de Internet por parte de los Estados y del Mercado. Privacidad. Algoritmización y sociedad de control.

8. Bibliografía obligatoria y complementaria (organizada por unidades)

1. Tecnología y Sociedad

Lectura obligatoria:

- Baricco, Alessandro (2008), *Los bárbaros. Ensayo sobre la mutación*. Madrid, Anagrama. Inicio, Respirar con las branquias de Google. Fútbol 1 y 2. Democracia-Técnica. Disponible en: <https://drive.google.com/file/d/1Zoma42ThUHc-UD7QEIr26ft0y0o7RTYP/view>

- Osorio, Carlos (2019) "Enfoques sobre la tecnología". En FormaciónIB, red iberoamericana de formación en tecnología y sociedad. Disponible en: <https://formacionib.org/noticias/?Enfoques-sobre-la-tecnologia>

Lectura complementaria:

- Mumford, Lewis. (1997) *Técnica y civilización*, Madrid, Alianza. Objetivos. Capítulo I y Capítulo 2. Disponible en: https://monoskop.org/images/f/fb/Mumford_Lewis_Tecnica_y_civilizacion.pdf

- Baricco, Alessandro (2019), *The game*, Madrid, Anagrama

-Galimberti, Umberto. (2001) "Psiché y Techné: Introducción", en revista Artefacto. Pensamientos sobre la técnica, núm. 4. Buenos Aires, Argentina

- Feenberg, Andrew (1991). "El parlamento de las cosas", capítulo 1 en *Critical Theory of Technology*. New York: Oxford University Press. Disponible en línea: <https://drive.google.com/file/d/0B-Z4v7xd9-vudDV4MHUzV28zSXpEU0x0TG1TeGNKN2FnSHBz/view>

- (2013) "Del esencialismo al constructivismo: la filosofía de la tecnología en la encrucijada". En revista Hipertextos, Vol. I, N° 1, Buenos Aires. Disponible en línea: http://revistahipertextos.org/wp-content/uploads/2014/01/Hipertextos_no.1.15-58.pdf

- Negroponte, Nicholas. (1995) *Ser digital*. Buenos Aires, Atlántida.

- Stiegler, Bernard. (2004) La técnica y el tiempo, Tomo III, "El tiempo del cine y la cuestión del malestar". Hondarribia, Ed. Hiru

- Adorno, Theodor y Horkheimer Max. (2002) *Dialéctica del Iluminismo*, Madrid, Biblioteca de Filosofía, Editora Nacional.

- Deleuze, Gilles y Felix, Guattari. (2004) *Rizoma*, Valencia, Pre-Textos

- Heidegger, Martín. (1994) "La pregunta por la técnica", pp. 9-37, en *Conferencias y artículos*, Barcelona, Ediciones del Serbal

- Stiegler, Bernard. (2002) La técnica y el tiempo, Tomo I, "El pecado de Epimeteo". Hondarribia, Ed. Hiru

- (2002) *La técnica y el tiempo*, Tomo II, "La desorientación". Hondarribia, Ed. Hiru

2. La "Sociedad de la Información"

Lectura obligatoria:

- Castells 2003), "La dimensión cultural de internet", Andalucía Educativa, Época II, Año VII, N° 36, pp. 7 a 10, Barcelona, Link: <https://www.uoc.edu/culturaxxi/esp/articles/castells0502/castells0502.html>

- Lévy, Pierre. (2007) *Cibercultura. Informe al Consejo de Europa*. Barcelona, Anthropos/UAM. Capítulo 5. Disponible en: <https://antroporecursos.files.wordpress.com/2009/03/levy-p-1997-cibercultura.pdf>

- Manifiesto del ciberespacio. Disponible en: https://nomadasyrebeldes.files.wordpress.com/2012/05/manifiesto_de_john_perry_barlow-1.pdf

- Zukerfeld. Mariano (2013) Todo lo que usted quiso saber sobre Internet pero nunca se atrevió a googlear (2014). *Revista Hipertextos*, Vol. I, N° 2, Buenos Aires, Enero/Junio de 2014. pp 64-103.

Disponible en línea: http://e-tcs.org/wp-content/uploads/2015/12/Zukerfeld.-Todo-lo-que-usted.-Internet-Hipertextos_no.2.64-103.pdf

Lectura complementaria:

- Brea, José Luis. (2007) *Cultura ram. Mutaciones de la cultura en la era de su distribución electrónica*. Barcelona, Gedisa.
- Rodríguez, Pablo. (2012) *Historia de la Información*. Buenos Aires, Ed. Capital Intelectual.
- Sibilia, Paula. (2009) *El hombre postorgánico. Cuerpo, subjetividad y tecnologías digitales*. Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica.
- Vercellone, Carlo. (2011) *Capitalismo cognitivo. Renta, saber y valor en la época posfordista*, Buenos Aires, Prometeo.
- Boltanski, Luc y Ève, Chiapello. (2002) *El nuevo espíritu del capitalismo*, Madrid, Akal.
- Deleuze, Gilles y Felix, Guattari. (2006) *Mil Mesetas, Capitalismo y esquizofrenia*, Valencia, Pre-Textos.
- Sennett, Richard. (2000) *La corrosión del carácter*, Barcelona, Anagrama.

3. Economía y Trabajo

Lectura obligatoria:

- Himanen, Pekka (2001). Prólogo “¿Por qué el hacker es como es?” y Capítulo 1 “La ética hacker del trabajo”. Capítulo 4 “La academia y el monasterio”. En *La ética del hacker y el espíritu de la era de la información*. Madrid, Ediciones Destino. Disponible en: <http://eprints.rclis.org/12851/1/pekka.pdf>
- Snircek, Nick (2018). *Capitalismo de Plataformas*. Capítulo 2. https://drive.google.com/file/d/1detgQ6PdEFr9I-ERGeqHiVLdc3MqMZk_/view?usp=sharing
- Zukerfeld, Mariano (2010) *Cinco Hipótesis sobre el Trabajo Informacional Aproximaciones a la caracterización del mundo laboral en el Capitalismo Cognitivo* <https://trabajoinformacional.files.wordpress.com/2011/01/zukerfeld-cinco-hipc3b3tesis-sobre-el-trabajo-informacional.pdf>

Lectura complementaria:

- Benkler, Yochai (2015) *La riqueza de las redes*. Barcelona, Icaria.
- Castells, Manuel y Himanen, Pekka (2015) *Reconceptualizando el desarrollo en la era de la información global*. Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica

-Florian A. Schmidt (2021), "Mercados de trabajo digitales en la economía de plataformas. Mapeando los desafíos políticos del trabajo colaborativo y del trabajo de plataformas [Gig Work]"

<http://revistahipertextos.org/wp-content/uploads/2021/02/2.-Schmidt.-Hipertextos-8-14.pdf>

- Hardt, Michel y Negri, Antonio (2012). *Declaración*. Madrid, Akal

- Lessig, Laurence. (2005), *Cultura Libre*. Santiago de Chile, Ed. lom.

4. Cultura, comunicación y educación

Lectura obligatoria:

- Serres, Michel. (2013) *Pulgarcita. El mundo cambió tanto que los jóvenes deben reinventar todo: una manera de vivir juntos, instituciones, una manera de ser y de conocer*. Buenos Aires, Ed. Fondo de Cultura Económica. Disponible en: <https://www.textosenlinea.com.ar/textos/Serres%202013%20-%20Pulgarcita.pdf>

- Marotias, Ana (2020). La educación remota de emergencia y los peligros de imitar lo presencial

En Revista Hipertextos Vol 8 N°14. Disponible en: revistahipertextos.org/wp-content/uploads/2021/02/9.-Marotias.-Hipertextos-8-14.pdf

- Shirky, Clay (2012) *Excedente cognitivo. Creatividad y generosidad en la era Conectada*. Madrid, Ed. Deusto. Intro/Cap1. Disponible en: <https://ucu.edu.uy/sites/default/files/sistemas/como-participo-de-una-reunion-de-zoom.pdf>

Lectura complementaria:

- Burbules, N. y Callister, T. (2008) *Educación: riesgos y promesas de las nuevas tecnologías de la información*. Buenos Aires, Granica

-Gardner, Howard y Davis, Katie. (2014) *La generación App. Cómo los jóvenes gestionan su identidad, su privacidad y su imaginación en el mundo digital*. Buenos Aires, Paidós

- Han, Byun-Chul (2018), *Hiperculturalidad*, Buenos Aires, Ed. Herder

- Jenkins, Henry. (2008) *Convergence culture: la cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona, Paidós.

-Peirone, Fernando (2010) "Educación extensa", en Inés Dussel *et al.*, *La educación alterada*. Córdoba, Ed. Salida al mar y Ediciones-Eduvim.

- (2019), "El saber tecnológico. De saber experto a experiencia social", Revista VESC Nº 18, Univ. Nac. de Córdoba, Córdoba, pp. 66-80. DOI: <https://revistas.unc.edu.ar/index.php/vesc/article/view/23043>
- Sibilia, Paula (2012) *Redes o Paredes. La escuela en tiempos de dispersión*. Buenos Aires, Tinta fresca.
- Vannini, Pablo. (2011) "La cultura de las TICS", en *Culturas populares y culturas masivas. Los desafíos actuales a la comunicación*, General Sarmiento, Editorial UNGS.

5. Poder y control

Lectura obligatoria:

- Deleuze (1999). "Postdata a las sociedades de control" en *Conversaciones*. Valencia, Pretextos. Disponible en: <http://www.fundacion.uocra.org/documentos/recursos/articulos/Posdata-sobre-las-sociedades-de-control.pdf>
- Magnani, Esteban, (2018), "El poder de los datos masivos. Hacete amigo del Big Data", Revista Anfibia, Buenos Aires. DOI: <http://revistaanfibia.com/ensayo/hacete-amigo-del-big-data/>
- Scolari, Carlos (2020) "El capitalismo de vigilancia. La rebelión de las máquinas". Blog hipermediaciones. Disponible en: <https://hipermediaciones.com/2020/08/23/capitalismo-vigilancia-i/>

Lectura complementaria:

- Castells, Manuel (2009). "La comunicación en la era digital" en *Comunicación y poder*. Madrid: Alianza.
- (2012) *Redes de indignación y esperanza*. Madrid, Ed. Alianza
- Lago Martínez, Gendler y Méndez (2020) Movimientos sociales, apropiación de tecnologías digitales y transformaciones en los procesos de acción colectiva. En *Democracia inconclusa: Movimientos sociales, esfera pública y redes digitales*. Madrid: CLACSO. <https://www.aacademica.org/anahi.mendez/72.pdf>
- Ramonet, Ignacio. (2016) *El imperio de la vigilancia*, Buenos Aires , Ed. Capital intelectual.
- Rheingold, Howard. (2004) "¿Panóptico permanente o amplificador de la cooperación?" en *Multitudes Inteligentes*. Barcelona, Gedisa.
- Magnani, Esteban. (2014) *Tensión en la Red*, Buenos Aires, Editorial Autoria. Disponible en línea: <http://www.estebanmagnani.com.ar/wp-content/uploads/2014/09/Tension-en-la-red-interior.pdf>

- Peirone, Fernando. (2012) *Mundo Extenso. Ensayo sobre la mutación política global*, Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica
- Vercelli, Ariel (2014) Repensando las regulaciones en la era digital, en revista Voces en el Fénix, Año 5, N° 40, noviembre, Plan Fénix, Facultad de Ciencias Económicas, UBA.
- Gendler, Martín (2019), "Acompañamiento y modulación algorítmica de la vida ¿subyugarse o resistir?", en Revista Bordes, UNPAZ. Disponible en: <https://revistabordes.unpaz.edu.ar/acompanamiento-y-modulacion-algoritmica-de-la-vida/>

8. Metodología de trabajo

La metodología de enseñanza y de aprendizaje estimulará la interacción entre los participantes desde una perspectiva constructivista. En este sentido, el aprendizaje dentro de la materia se concibe como un proceso integral, no solo cognitivo o individual, tampoco exclusivamente humano, sino como un cambio que implica la adquisición de nuevos saberes y experiencias explícitas o implícitas en ambientes formales, no formales e informales.

La materia está estructurada a partir de una "hoja de ruta" que establece un cronograma semanal, contenidos, bibliografía, recursos y actividades para cada tema a desarrollarse íntegramente en la plataforma virtual de la UNPAZ. Al mismo tiempo poseen un programa que establece todo lo referido a la materia.

Tanto en las clases, en los grupos de mensajería como en la plataforma virtual se realizarán devoluciones grupales y personales (según corresponda) sobre los desarrollos temáticos y los trabajos prácticos propuestos.

En la materia se contará con 2 clases comunes a todas las comisiones en la que invitados/as expondrán sobre temas específicos vinculados al programa. Estas clases serán en la fecha correspondiente a las clases y ocupan el momento teórico del docente, pudiendo extenderse en su duración hasta 60 minutos.

9. Evaluación

De acuerdo con el Régimen General de Estudios, las asignaturas se aprueban mediante

A. Promoción,

B. Examen integrador, o bien

C. Examen Final

En cualquiera de los casos se requiere el 75% de asistencia a clase.

Para aprobar la asignatura por promoción se requiere obtener calificaciones no inferiores a 6 (seis) en al menos dos evaluaciones parciales o sus respectivos recuperatorios, y un promedio de 7 (siete) puntos o más.

Para aprobar a través de examen integrador se requiere obtener calificaciones no inferiores a 4 (cuatro) en al menos dos evaluaciones parciales. Esta instancia se desarrolla luego de finalizada la cursada, no requiere inscripción previa y es llevada adelante por el profesor de la comisión, quien indica a cada estudiante los contenidos a evaluar y su modalidad (escrito, oral, trabajo, etc.). El examen integrador se aprueba con 4 (cuatro) puntos.

Los estudiantes que no aprueben por promoción o por examen integrador tendrán la posibilidad de aprobar la asignatura mediante examen final. Para acceder a esta instancia se requiere obtener calificaciones no inferiores a 4 (cuatro) puntos en al menos dos instancias parciales o sus respectivos recuperatorios.

Para más información se sugiere leer detenidamente los artículos 31 a 39 del Régimen General de Estudios de UNPAZ.

Criterios de evaluación: Serán proporcionados por el docente en función de los objetivos planteados para la materia. Además, se evaluarán formativamente la expresión escrita y oral, la asimilación de las problemáticas de la materia, los niveles de complejización y la proyección en sus campos profesionales.

Todas las instancias de evaluación tendrán una devolución individual o grupal según corresponda a fin de posibilitar la reflexión de los estudiantes sobre sus aprendizajes.

10. Instancias de práctica (si corresponde)

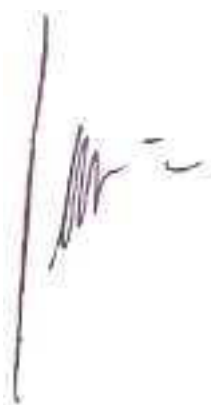
No posee.

11. Cronograma de actividades	
Semana 1	Presentación general de la materia. Actividades prácticas.
Semana 2	Clase teórica Unidad 1: Tecnología y Sociedad. Actividades prácticas.
Semana 3	Clase teórica Unidad 1: Tecnología y Sociedad. Actividades prácticas.
Semana 4	Clase teórica Unidad 1: Tecnología y Sociedad. Actividades prácticas. Evaluación práctica obligatoria.
Semana 5	Clase teórica Unidad 2: La "Sociedad de la Información". Actividades prácticas.
Semana 6	Clase teórica Unidad 2: La "Sociedad de la Información". Actividades prácticas.
Semana 7	Instancia evaluativa Parcial
Semana 8	Clase teórica Unidad 3: Economía y Trabajo. Actividades prácticas.
Semana 9	Clase teórica Unidad 3: Economía y Trabajo. Actividades prácticas. Evaluación práctica obligatoria.
Semana 10	Clase teórica Unidad 4: Cultura, comunicación y educación. Actividades prácticas.
Semana 11	Clase teórica Unidad 4: Cultura, comunicación y educación. Actividades prácticas.
Semana 12	Clase teórica Unidad 5: Poder y control. Actividades prácticas. Evaluación práctica obligatoria.
Semana 13	Clase teórica Unidad 5: Poder y control. Actividades prácticas.
Semana 14	Instancia evaluativa Parcial
Semana 15	Recuperatorios.
Semana 16	Clase teórica de integración y finalización de la cursada. Cierre de notas.

<i>A partir de aquí completar únicamente las unidades curriculares con régimen anual</i>	
Semana 17	
Semana 18	
Semana 19	
Semana 20	
Semana 21	

Semana 22	
Semana 23	
Semana 24	
Semana 25	
Semana 26	
Semana 27	
Semana 28	
Semana 29	
Semana 30	
Semana 31	
Semana 32	

Firma del docente/s responsable/s:



José Daniel Daza

PROGRAMA UNIDAD CURRICULAR				
Unidad Académica		DEPARTAMENTO DE ECONOMÍA, PRODUCCIÓN E INNOVACIÓN TECNOLÓGICA		
Carrera/s		TECNICATURA UNIVERSITARIA EN COMERCIO ELECTRÓNICO		
Plan de Estudios		Resolución (CS) 04/2019		
1. Datos sobre la unidad curricular				
Nombre	INGLÉS I		Código	3102
Modalidad	Presencial	Régimen	Cuatrimestral	
Equipo responsable		Horacio R. Dal Dosso		
Año y mes de presentación del programa		Febrero 2025		
2. Carga horaria				
Horas de clase semanales		4		
Horas de clase totales		64	Horas totales teóricas	-
			Horas totales prácticas	-
			Otras horas totales (laboratorio, trabajo de campo, etc.)	-

3. Unidades correlativas precedentes en el Plan de Estudios	
Denominación	Código
No posee	

4. Contenidos mínimos según Plan de Estudios

Estructuras gramaticales (conceptos y ejercicios); artículos; sustantivos; verbos (verbos regulares e irregulares, verbos transitivos e intransitivos, verbos auxiliares, tiempos verbales, verbos frasales, verbos que expresan obligación, verbos defectivos, oraciones condicionales, voz pasiva); adjetivos; adverbios; pronombres; preposiciones; conjunciones, ii. uso del diccionario: lexicogénesis (composición, derivación, abreviación, especialización); diferencias entre el inglés y el español (reglas); iii. lectura comprensiva: oración tópica; palabras conceptuales, estructurales y transparentes. Cognados; técnicas de comprensión lectora (lectura superficial o skimming, lectura contextual o context clue, lectura profunda o scanning).

5. Fundamentación

Anualmente, en el campo científico y técnico se crean más de 30.000 términos. Gran parte de estos pertenecen a la informática y, prácticamente su totalidad, se presenta en idioma inglés, sin mediar traducción alguna.

Huelga decir que el inglés es la lengua de las Tecnologías de la información y la comunicación (TIC).

Asimismo, los estudiantes de las tecnicaturas necesitan conocer la terminología relativa a su campo de estudio, para entender la información que manejan, y así aplicarla en su trabajo diario.

Para lograr este objetivo de máxima, se abordarán los siguientes enfoques, cuya aplicación se explica en la metodología:

A. Método Gramática-Traducción, ya que mejora la comprensión y escritura de textos.

B. Formación Basada en Competencias (FBC), para fortalecer las cuatro macro habilidades: escuchar, hablar, leer y escribir. De todos modos, se deja expresa constancia de que este nivel no incluye dentro de sus objetivos la producción oral.

C. Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) [Conocimiento Tecnológico Pedagógico Disciplinar. Marco TPACK], debido al carácter inclusivo de las TIC.

6. Objetivos

Al finalizar la cursada, se espera que los estudiantes:

- Conozcan las diferentes clases de palabras de la lengua inglesa.
- Hayan aprendido el vocabulario relativo al campo de las tecnicaturas.
- Sepan extraer las ideas principales de un texto.
- Puedan determinar cuál es la función de cada estructura, para mejorar la lectocomprensión.
- Hayan adquirido la terminología básica relativa a la tecnicatura.
- Entiendan textos de baja complejidad.

7. Contenidos (organizados por unidades)

UNIDAD 1: CLASES DE PALABRAS (conceptos y ejercicios).

ARTÍCULOS

Tipos

SUSTANTIVOS

Género

Número. Contables y no contables

Algunos sufijos para formar sustantivos

VERBOS

Verbos regulares e irregulares

- Verbos transitivos e intransitivos

- La tercera persona del singular, presente, modo indicativo

- Verbos auxiliares

- Las formas there is, there are
- Tiempos verbales
 - Simple present
 - Simple past
 - Present perfect
 - Past perfect
 - Simple future
- La forma going to. Formas de expresar el futuro
- Phrasal verbs
- Verbos que expresan obligación
- Verbos defectivos
- Oraciones condicionales
- Voz pasiva

ADJETIVOS

Posición

Algunos sufijos utilizados para formar adjetivos

ADVERBIOS

Posición

PRONOMBRES

Tipos

PREPOSICIONES

CONJUNCIONES

UNIDAD 2: LEXICOGÉNESIS.

- Composición
- Derivación
- Abreviación
- Especialización

Diferencias entre el inglés y el español. Reglas

Diferencias entre el inglés británico y el estadounidense

UNIDAD 3: LECTOCOMPRESIÓN.

Oración tópico

Palabras conceptuales, estructurales y transparentes. Cognados

Técnicas de lecto-comprensión:

- Lectura superficial (skimming)
- Lectura contextual (context clue)
- Lectura profunda (scanning)

Uso del diccionario

8. Bibliografía obligatoria y complementaria (organizada por unidades)

Obligatoria:

Dal Dosso, H. (2020). Inglés Nivel I. Recuperado de <http://www.hdosso.com.ar/GII2020.pdf>

Complementaria:

Dal Dosso, H. (2017). Técnicas de traducción para facilitar la lecto-comprensión de textos escritos en inglés. Recuperado de <http://www.hdosso.com.ar/TTFLC.pdf>

Otros Autores:

AA. VV. (2008). Oxford Spanish Dictionary English/Spanish 4th Edition. Oxford: Oxford University Press.

Merriam-Webster (2023). Merriam-Webster Dictionary. Diccionario en línea

<https://www.merriam-webster.com>

Reverso-Softissimo (2016). Diccionario Reverso inglés <> español. Recuperado de <http://diccionario.reverso.net>

9. Metodología de trabajo

Durante la cursada, en cada clase se llevarán a cabo las siguientes actividades en forma simultánea, según estos tres ejes.

EJE 1: Repaso de las clases de palabras

Se aplicará el método Gramática-Traducción, de modo que los estudiantes estén mejor preparados para entender el orden lógico del inglés y del español.

EJE 2: Investigación terminológica

Los estudiantes llevarán a cabo búsquedas en la Internet (marco TPACK) en el laboratorio de informática.

Para ello, en la bibliografía se han incluido diferentes recursos de Internet.

EJE 3: Lectocomprensión

Esta actividad se incluye para familiarizar al estudiante con los conceptos relativos al campo de las tecnicaturas.

Es aquí donde se hace presente la Formación Basada en Competencias (FBC). Este enfoque combina conocimientos teóricos y prácticos con la evaluación correspondiente, para determinar si se ha adquirido o no una competencia de manera comprobable.

Algunas de las estrategias que se utilizarán para llevar a cabo estas actividades son:

- Búsqueda de palabras transparentes.
- Combinación (matching) de términos (inglés <> español).
- Cuestionarios:

Se trabajará con la guía preparada por el docente a cargo.

La guía contiene:

- Las definiciones de cada clase de palabra en español, con ejemplos en inglés y la respectiva traducción al español.
- Ejercicios: 10 ejercicios por cada clase de palabra (290 ejercicios).

- Lista de verbos irregulares.
- Un apartado sobre «Uso del diccionario».
- Sitios de Internet útiles.
- Desarrollo.
- Preguntas de opción múltiple (multiple choice).
- Verdadero o falso.
- Familia de palabras (word formation).
- Pruebas cloze (cloze tests).

10. Evaluación

Criterios de evaluación:

Los estudiantes deberán rendir 2 parciales y presentar 2 trabajos prácticos.

Todas las instancias de evaluación tendrán una devolución individual o grupal, según corresponda, a fin de posibilitar la reflexión de los estudiantes sobre sus aprendizajes.

Requisitos para la acreditación:

De acuerdo con el Régimen General de Estudios, las asignaturas se aprueban mediante:

Promoción,

Examen integrador, o bien

Examen Final

En cualquiera de los casos se requiere el 75% de asistencia a clase.

Para aprobar la asignatura por promoción se requiere obtener calificaciones no inferiores a 6 (seis) en al menos dos evaluaciones parciales o sus respectivos recuperatorios, y un promedio de 7 (siete) puntos o más.

Para aprobar a través de examen integrador se requiere obtener calificaciones no inferiores a 4 (cuatro) en al menos dos evaluaciones parciales. Esta instancia se desarrolla luego de finalizada la cursada, no requiere inscripción previa y es llevada adelante por el profesor de la comisión, quien indica a cada estudiante los contenidos a evaluar y su modalidad (escrito, oral, trabajo, etc.). El examen integrador se aprueba con 4 (cuatro) puntos.

Los estudiantes que no aprueben por promoción o por examen integrador tendrán la posibilidad de aprobar la asignatura mediante examen final. Para acceder a esta instancia se requiere obtener calificaciones no inferiores a 4 (cuatro) puntos en al menos dos instancias parciales o sus respectivos recuperatorios.

Para más información se sugiere leer detenidamente los artículos 31 a 39 del Régimen General de Estudios de UNPAZ.

11. Instancias de práctica (si corresponde)

No posee.

12. Cronograma de actividades

Semana 1	UNIDAD 1. CLASES DE PALABRAS ARTÍCULOS SUSTANTIVOS
Semana 2	SUSTANTIVOS. Algunos sufijos para formar sustantivos VERBOS regulares e irregulares
Semana 3	VERBOS transitivos e intransitivos VERBOS. La tercera persona del singular, presente, modo indicativo
Semana 4	VERBOS auxiliares VERBOS. Las formas there is, there are
Semana 5	VERBOS. Tiempos verbales VERBOS. Simple present
Semana 6	VERBOS. Simple past VERBOS. Present perfect
Semana 7	VERBOS. Past perfect VERBOS. Simple future

Semana 8	VERBOS. La forma going to. Formas de expresar el futuro VERBOS. Phrasal verbs
Semana 9	VERBOS que expresan obligación VERBOS defectivos
Semana 10	VERBOS. Oraciones condicionales VERBOS. Voz pasiva
Semana 11	Parcial 1
Semana 12	ADJETIVOS ADJETIVOS. Algunos sufijos utilizados para formar adjetivos ADVERBIOS
Semana 13	PREPOSICIONES Y CONJUNCIONES
Semana 14	UNIDAD 2. LEXICOGÉNESIS - Composición - Derivación - Abreviación - Especialización Diferencias entre el inglés y el español. Reglas Diferencias entre el inglés británico y el estadounidense
Semana 15	UNIDAD 3. LECTOCOMPREENSIÓN Oración tópico Palabras conceptuales, estructurales y transparentes. Cognados Técnicas de lecto-comprensión: - Lectura superficial (skimming) - Lectura contextual (context clue) - Lectura profunda (scanning) Uso del diccionario

Semana 16	Parcial 2
	Recuperatorios

<i>A partir de aquí completar únicamente las unidades curriculares con régimen anual</i>	
Semana 17	
Semana 18	
Semana 19	
Semana 20	
Semana 21	
Semana 22	
Semana 23	
Semana 24	
Semana 25	
Semana 26	
Semana 27	
Semana 28	
Semana 29	
Semana 30	
Semana 31	
Semana 32	

Firma del docente/s responsable/s:



Horacio Renato Dal Dosso

PROGRAMA UNIDAD CURRICULAR			
Unidad Académica		DEPARTAMENTO DE ECONOMÍA, PRODUCCIÓN E INNOVACIÓN TECNOLÓGICA	
Carrera/s		TECNICATURA UNIVERSITARIA EN COMERCIO ELECTRÓNICO	
Plan de Estudios		Resolución (CS) 04/2019	
1. Datos sobre la unidad curricular			
Nombre	SEMÁNTICA DE LAS INTERFACES		Código3106
Modalidad	Presencial	Régimen	Cuatrimestral
Equipo responsable		Daniel Daza Prado – Victoria Bandin	
Año y mes de presentación del programa		Febrero de 2025	
2. Carga horaria			
Horas de clase semanales	4		
Horas de clase totales	64	Horas totales teóricas	-
		Horas totales prácticas	-
		Otras horas totales (laboratorio, trabajo de campo, etc.)	-

3. Unidades correlativas precedentes en el Plan de Estudios	
Denominación	Código
No posee	

4. Contenidos mínimos según Plan de Estudios

Fundamentos en Interacción Humanidad-Computador (HCI). Técnicas de Interacción Visual. Normas de Accesibilidad en la Web. Diseño gráfico en la Web. Sistemas de Normalización del color, contrastes, significados y asociaciones. Tratamientos de imágenes. Percepción. Tipografía. El diseño de interfaces en el marco del desarrollo de sistemas. Generación de casos de uso. Formas de documentación. El diseño y el desarrollo como proceso conjunto.

5. Fundamentación

Desde una perspectiva sociotécnica, entendemos a la sociedad Informacional como un proceso complejo que se caracteriza por la contemporaneidad y la velocidad en los cambios a nivel cultural, económico, social y político que no puede ser simplificado a un aspecto tecnológico. La también llamada sociedad del conocimiento ha sido abordada desde conceptualizaciones heterogéneas y ambiguas desde distintas disciplinas y modelos según las regiones y culturas donde se desarrolla. En todos los abordajes se coincide en el surgimiento de nuevas pautas de organización social en torno a lo tecnológico. Este nuevo contexto social ha expandido y complejizado las formas de habitar humanas ya no con las tecnologías jugando roles de intermediación sino integrando una red de interacciones cotidianas. Lo que Sadín llama una “humanidad aumentada”:

“una humanidad ya no solo interconectada, hipermovil, que hace del acceso un valor capital, sino que, de ahora en adelante, está hibridada con sistemas que orientan y deciden comportamientos colectivos e individuales, bajo modalidades todavía discretas pero ya preñantes, y que están destinadas a extenderse a numerosos campos de la sociedad (Sadín, 2017:60)

En este marco, abordar cualquier interfaz nos lleva, indefectiblemente, a ponerla en relación con redes integradas por sujetos, cultura y organizaciones. Se vuelve clave entonces un estudio de los significados (semántica) de los dispositivos sociotécnicos (ya sea físicos, virtuales, conceptuales o sociales). El sentido común nos lleva a pensar en la interfaz como lo que está en el medio entre dos mundos heterogéneos (el humano y el técnico). Y seguramente, la primera definición que pensamos es en la interfaz de usuario (software) y la segunda la de las interfaces físicas (hardware) de todas las nuevas tecnologías. Es aquí dónde la Semántica nos lleva necesariamente a armar una red de conceptos para pensar a la interfaz, un mapa semántico, que muestre los elementos que la componen,

cómo se interrelacionan recuperando su desarrollo histórico. Ahí aparecen más interfaces, más mediaciones, más traducciones. Cabe destacar que cuando decimos interfaz, hablamos de un concepto que es heredero o está relacionado con la idea de dispositivo de Michel Foucault retomada por Giorgio Agamen y la de mediadores/intermediarios de Bruno Latour.

En este contexto, la materia propone pensar las transformaciones que se producen dando cuenta de los procesos de automatización inteligente (IoT, VR, IA, Big Data) compuestos por un conjunto de cambios que se generan a partir de una ecología de medios digitales transmediales y la reconfiguración de los modos de producción, distribución y circulación de los bienes simbólicos, cuyo valor reside en el intercambio de signos y significaciones que adquieren sentido más allá del uso o utilidad.

La comprensión del umbral de acción de la semántica de interfaces le permitirá al Técnico en Comercio Electrónico realizar un diagnóstico de los sistemas que interactúan con las plataformas que existen -o se desean implementar- para pensar una estrategia de comercio electrónico que optimice los recursos disponibles para la acción y los potencie.

6. Objetivos

El cursado de esta asignatura tiene por objetivo que los y las estudiantes logren/ sean capaces de:

- Reflexionar sobre el desarrollo histórico de las interfaces y tecnologías digitales buscando comprender los cambiantes modos de interacción social.
- Comprender las exigencias de una lectura de las interfaces que ya no es secuencial, a través del uso del hipertexto y del hipermedia, en la que la síntesis y la jerarquización se vuelven fundamentales.
- Desarrollar argumentos para comprender críticamente los ecosistemas de interfaces, su evolución, alcances, limitaciones en un marco de desarrollo acelerado de las tecnologías digitales multimodales, artificialmente inteligentes en la comunicación, economía y las relaciones socioculturales, económicas y políticas.
- Identificar el rol fundamental y necesario del técnico en comercio electrónico como articulador de los procesos históricos y sociales que involucran el desarrollo de las características fundamentales de las interfaces en una sociedad de la información y las plataformas

- Construir una mirada crítica sobre las claves de las producciones realizadas con interfaces digitales innovadoras en un marco de comunicación social y cultura algorítmica e informacional.
- Utilizar y desarrollar conocimientos y herramientas básicas para producir y editar contenidos generados con distintas interfaces.

7. Contenidos (organizados por unidades)

UNIDAD 1. Introducción a la Semántica de las Interfaces

Temas:

- 1.1 Fundamentos en Interacción Humanidad-Computador (HCI).
- 1.2 Historia y evolución de las interfaces. Metáforas e Interfaces.
- 1.3 Inteligencia Artificial: Machine Learning, Big Data, Deep Learning y Redes Neuronales.
- 1.4 La Interfaz de usuario vs. las interfaces como procesos tecnológicos y sociales.
- 1.5 El diseño de interfaces en el marco del desarrollo de sistemas. El diseño y el desarrollo como proceso conjunto.

UNIDAD 2. Procesos, gramáticas y espacios de interacción

Temas:

- 2.1 Una interfaz, un espacio de interacción. Técnicas de Interacción Visual.
- 2.2 Propuesta, contrato y transparencia en la interacción
- 2.3 Gramática de interacción y estados emocionales. Sistemas de Normalización del color, contrastes, significados y asociaciones.
- 2.4 Ecosistema de interfaces. Procesos tecnológicos y sociales

UNIDAD 3. Ecosistemas y evolución de las interfaces

Temas:

- 3.1 Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). Transmedia.

3.2 Evolución tecnológica de interfaces en red. Divergencia vs. Convergencia.

3.3. La complejidad del ecosistema de interfaces. Los usuarios y la coevolución.

3.4 La transformación de las interfaces. Formas de documentación.

UNIDAD 4. Interfaces contemporáneas: complejidades y tendencias

Temas:

4.1 Mimetismo y simulación en interfaces complejas y emergentes

4.2 Las interfaces de comercio electrónico en el capitalismo de plataformas

4.3 El sistema educativo y la universidad como interfaz

4.5. Diseño gráfico en la Web. Tratamientos de imágenes. Percepción. Tipografía. Generación de casos de uso.

UNIDAD 5. Prácticas políticas e innovación

Temas:

5.1 Sesgos algorítmicos en las interfaces

5.2 Relaciones de inclusión y exclusión. Normas de Accesibilidad en la Web.

5.4 Interfaces políticas, económicas y culturales

5.5 La innovación como interfaz

8. Bibliografía obligatoria y complementaria (organizada por unidades)

UNIDAD 1. Introducción a la Semántica de las Interfaces

Selección de lecturas obligatorias:

-SCOLARI Carlos. (2018) Las Leyes de la Interfaz. (Introducción y Ley 1)

-Blog.ida. (2015) Elementos para el diseño y desarrollo de una interfaz de usuario.
<https://blog.ida.cl/disenio/elementos-diseno-desarrollo-interfaz-usuario/>

-Complementaria:

-LEVY, G. (2018) Entendiendo y dimensionando la narrativa transmedia. Disponible en:

<https://andinalink.com/entendiendo-y-dimensionando-la-narrativa-transmedia/>

-Turing, Alan (2010). Maquinaria computacional e Inteligencia (Trad. Fuentes Barassi, C.). Universidad de Chile (1950).

_____ (1947). ¿Puede pensar una máquina? [En línea]. LeLibros. Disponible en: [http://descargar.lelibros.online/Alan%20M.%20Turing/_Puede%20Pensar%20una%20Maquina_%20\(582\)/_Puede%20Pensar%20una%20Maquina_%20-%20Alan%20M.%20Tu](http://descargar.lelibros.online/Alan%20M.%20Turing/_Puede%20Pensar%20una%20Maquina_%20(582)/_Puede%20Pensar%20una%20Maquina_%20-%20Alan%20M.%20Tu)

UNIDAD 2. Procesos, gramáticas y espacios de interacción

Selección de lecturas obligatorias:

-SCOLARI Carlos. (2018) Las Leyes de la Interfaz. (Ley 1 y Ley 2)

-Latour, Bruno (1994). "Etnografía de un caso de «alta tecnología»: sobre Aramis."Ecole Nationale Supérieur des Mines, Paris. Política y Sociedad, 14/15(1993-1994).

Complementaria:

-Castells, M. (1998). La era de la información. Economía, sociedad y cultura. Volumen I La Sociedad Red. Madrid: Alianza.

-Ingold, Tim (2008). "When ANT meet SPIDER: Social theory for arthropods". En: Material Agency. Towards a Non-Anthropocentric Approach. Carl Knappett y Lambros Malafouris, editors. Ed. Springer. Traducción: Andrés Laguens. Disponible en: https://www.academia.edu/12214064/INGOLD_Cuando_la_hormiga_encuentra_a_la_ara%C3%B1a

UNIDAD 3. Ecosistemas y evolución de las interfaces

Selección de lecturas obligatorias:

-SCOLARI Carlos. (2018) Las Leyes de la Interfaz. (Ley 3,4,5 y 6)

-SCOLARI Carlos. (2018) Cómo analizar una interfaz. Disponible en: <http://www.ntic2012.yolasite.com/resources/nt2020/11%20Scolari1.pdf>

Complementaria:

-Landow, G. P. (1995) Hipertexto. La convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología. Barcelona: Paidós.

-Levy, G. (2018) Entendiendo y dimensionando la narrativa transmedia. Disponible en:

<https://andinalink.com/entendiendo-y-dimensionando-la-narrativa-transmedia/>

-Vivas, Fredy (2022). "Cómo piensan las máquinas. Inteligencia Artificial para humanos". Galerna.

UNIDAD 4. Interfaces contemporáneas: complejidades y tendencias

Selección de lecturas obligatorias:

-SCOLARI Carlos. (2018) Las Leyes de la Interfaz. (Ley 7 y 8)

-Keith Darlington (2020). Aplicaciones de la inteligencia artificial en el comercio electrónico. Blog Open Mind del Banco BBVA. Disponible en:

<https://www.bbvaopenmind.com/economia/finanzas/aplicaciones-de-la-inteligencia-artificial-en-el-comercio-online/>

Complementaria:

-Van Dijck, J. (2019). La cultura de la conectividad: una historia crítica de las redes sociales. Siglo XXI editores. Disponible en: <https://archive.org/details/jose-van-dijck-la-cultura-de-la-conectividad-una-historia-critica-de-las-redes-sociales>

-Maggio, Mariana (2023). "El salto hacia adelante. Un recurso de Híbrida". Recurso Podcast de Juan Francisco Moretti. Disponible en: <https://www.tilde-editora.com.ar/saltar>

-Lopez, Raúl. (2021). Tratamiento de imágenes para tu página web: Guía completa. Disponible en; <https://www.dosmedia.com/tratamiento-de-imagenes-para-tu-pagina-web/>

UNIDAD 5. Prácticas políticas e innovación

Selección de lecturas obligatorias:

-SCOLARI Carlos. (2018) Las Leyes de la Interfaz. (Ley 9, 10 y Conclusiones)

-Magnani, Esteban (2018) "Cultura Libre: Libertad y control en la era digital", Editorial UNRAf. Disponible en: <https://www.unraf.edu.ar/index.php/la-universidad/editorial-unraf/146-ediciones-001>

Complementaria:

-Silva, Ana Cecilia. De "puentes" y "barreras". Interfaces digitales en la gestión pública; Universidad Nacional de Rosario; La Trama de la Comunicación; 17; 1-2013; 217-236. Disponible en: <https://core.ac.uk/display/143133487>

-Suarez, D. (2018). El enfoque de los sistemas de innovación. En Barletta F, Robert V y Yoguel, G. (editores): "Tópicos de la teoría evolucionista neoschumpeteriana de la innovación y el cambio tecnológico". Vol. 2. UNGS. Buenos Aires. Disponible en:

https://r.search.yahoo.com/_ylt=Awrhc0yR90pkQVsQJ4Cr9Qt.;_ylu=Y29sbwNiZjEEcG9zAzEEdnRpZAMEc2VjA3Ny/RV=2/RE=1682663442/RO=10/RU=http%3a%2f%2fmail.redesist.ie.ufrj.br%2flics%2ftabalhos%2fmariano_fressoli.pdf/RK=2/RS=aEBrieg2bRog1J4eVqtt4mOr8.w-

-Oficina Nacional de Tecnologías de Información (2023). Web sobre Accesibilidad Web. Disponible en: <https://www.argentina.gob.ar/jefatura/innovacion-publica/onti/accesibilidad-web>

9. Metodología de trabajo

La metodología de enseñanza y de aprendizaje estimulará la interacción entre los participantes desde una perspectiva constructivista. En este sentido, el aprendizaje dentro de la materia se concibe como un proceso integral, no solo cognitivo o individual, tampoco exclusivamente humano, sino como un cambio que implica la adquisición de nuevos saberes y experiencias explícitas o implícitas en ambientes formales, no formales e informales. Tanto en instancias sincrónicas como asincrónicas las herramientas disponibles se orientarán a fomentar la participación y el trabajo colaborativo entre pares como forma de aprendizaje en la práctica. En otras palabras, se promoverán las prácticas de aprendizaje, autónomas que impliquen la búsqueda de preguntas y soluciones a problemas a resolver, la interrogación algorítmica, la modelización y puesta en práctica de saberes tácitos. Si bien estas actividades se realizan mayormente en forma solitaria, también implican compartir las experiencias con máquinas (PC, smartphones, software, etc.) y con otros estudiantes, sincrónica y diacrónicamente en espacios formales e informales.

En las comunidades de práctica se le asigna un lugar privilegiado al trabajo en grupo (Lave y Packer, 2011; Wenger, 1993). Lo grupal ofrece la posibilidad de una expresión individual de aspiraciones y dificultades, así como la cooperación con otras personas con distintos niveles de conocimiento y habilidad. El hacer es el lugar privilegiado en el que se aprenden los saberes necesarios para ser parte de la comunidad. Muchos no se pueden verbalizar pero sí compartir con otros durante la realización de una actividad conjunta. Para Gregory Bateson en estos contextos ocurre lo que denominó “deuteroaprendizaje”, una forma de aprender vinculada a la habilidad de “aprender a aprender”. Para el autor, este aprendizaje en “segundo plano” implica “aprender a recibir señales” en contextos cotidianos y realizar cambios en los “complejos patrones emocionales de relación con otros individuos” (Bateson, 1972: 177). Aquí la modalidad de trabajo en “taller” adquiere en las clases el

sentido de un espacio práctico, dónde personas con distintos niveles de experiencia trabajaban juntas resolviendo problemas concretos y motivándose mutuamente.

En cuanto a los aspectos didácticos de esta mirada, la materia está estructurada a partir de una “hoja de ruta” que establece un cronograma semanal, contenidos, bibliografía, recursos y actividades para cada tema a desarrollarse íntegramente en la plataforma virtual de la UNPAZ.

Tanto en las clases presenciales como en la plataforma virtual se realizarán devoluciones grupales y personales (según corresponda) sobre los desarrollos temáticos y los trabajos prácticos propuestos.

Se buscará la participación de docentes y profesionales invitados/as, quienes expondrán sobre temas específicos vinculados al programa y sus relaciones con temáticas de actualidad.

Asimismo, cada comisión de estudiantes contará con un grupo de mensajería (whatsapp/telegram) para la comunicación operativa sobre las clases (links de acceso, dudas, etc.) Todo lo referente a las actividades prácticas y lecturas se realizará en los foros del aula virtual correspondientes a cada unidad del programa.

10. Evaluación

De acuerdo con el Régimen General de Estudios, las asignaturas se aprueban mediante:

- A. Promoción,
- B. Examen integrador, o bien
- C. Examen Final

En cualquiera de los casos se requiere el 75% de asistencia a clase.

Para aprobar la asignatura por promoción se requiere obtener calificaciones no inferiores a 6 (seis) en al menos dos evaluaciones parciales o sus respectivos recuperatorios, y un promedio de 7 (siete) puntos o más.

Para aprobar a través de examen integrador se requiere obtener calificaciones no inferiores a 4 (cuatro) en al menos dos evaluaciones parciales. Esta instancia se desarrolla luego de finalizada la cursada, no requiere inscripción previa y es llevada adelante por el profesor de la comisión, quien indica a cada estudiante los contenidos a evaluar y su modalidad (escrito, oral, trabajo, etc.). El examen integrador se aprueba con 4 (cuatro) puntos.

Los estudiantes que no aprueben por promoción o por examen integrador tendrán la posibilidad de aprobar la asignatura mediante examen final. Para acceder a esta instancia se requiere obtener calificaciones no inferiores a 4 (cuatro) puntos en al menos dos instancias parciales o sus respectivos recuperatorios.

Para más información se sugiere leer detenidamente los artículos 31 a 39 del Régimen General de Estudios de UNPAZ.

11. Instancias de práctica (si corresponde)

No posee.

12. Cronograma de actividades

Semana 1	Presentación general de la materia. Actividades prácticas.
Semana 2	Clase teórica Unidad 1. Actividades prácticas.
Semana 3	Clase teórica Unidad 1. Actividades prácticas.
Semana 4	Clase teórica Unidad 1. Actividades prácticas. Evaluación práctica obligatoria.
Semana 5	Clase teórica Unidad 2. Actividades prácticas.
Semana 6	Clase teórica Unidad 2. Actividades prácticas.
Semana 7	Instancia evaluativa Parcial
Semana 8	Clase teórica Unidad 3. Actividades prácticas.
Semana 9	Clase teórica Unidad 3. Actividades prácticas. Evaluación práctica obligatoria.
Semana 10	Clase teórica Unidad 4. Actividades prácticas.
Semana 11	Clase teórica Unidad 4. Actividades prácticas.
Semana 12	Clase teórica Unidad 5. Actividades prácticas. Evaluación práctica obligatoria.
Semana 13	Clase teórica Unidad 5. Actividades prácticas.
Semana 14	Instancia evaluativa Parcial.
Semana 15	Recuperatorios.
Semana 16	Clase teórica de integración y finalización de la cursada. Cierre de notas.

<i>A partir de aquí completar únicamente las unidades curriculares con régimen anual</i>	
Semana 17	
Semana 18	
Semana 19	
Semana 20	
Semana 21	
Semana 22	
Semana 23	
Semana 24	
Semana 25	
Semana 26	
Semana 27	
Semana 28	
Semana 29	
Semana 30	
Semana 31	
Semana 32	

Firma del docente/s responsable/s:



José Daniel Daza

PROGRAMA UNIDAD CURRICULAR				
Unidad Académica		DEPARTAMENTO DE ECONOMÍA, PRODUCCIÓN E INNOVACIÓN TECNOLÓGICA		
Carrera/s		TECNICATURA UNIVERSITARIA EN COMERCIO ELECTRÓNICO		
Plan de Estudios		Resolución (CS) 04/2019		
1. Datos sobre la unidad curricular				
Nombre	INGLÉS II		Código	3109
Modalidad	Presencial	Régimen	Cuatrimestral	
Equipo responsable		Horacio R. Dal Dosso		
Año y mes de presentación del programa		Febrero 2025		
2. Carga horaria				
Horas de clase semanales		4		
Horas de clase totales		64	Horas totales teóricas	-
			Horas totales prácticas	-
			Otras horas totales (laboratorio, trabajo de campo, etc.)	-

3. Unidades correlativas precedentes en el Plan de Estudios	
Denominación	Código
Inglés I	3102

4. Contenidos mínimos según Plan de Estudios

Vocabulario relativo al Comercio Electrónico (Internet, Localización, Internacionalización, Globalización, Comunicación electrónica, Comercio electrónico, Comercio móvil, Marketing digital, Servicio al cliente, Gestión de específicos vinculados al Comercio Electrónico, para la toma de decisiones. Lectura superficial, lectura contextual, lectura profunda sobre la base de textos técnicos específicos. Producción de textos escritos en inglés de baja complejidad. Preparación de informes breves. Técnicas de comprensión oral (listening).

5. Fundamentación

Anualmente, en el campo científico y técnico se crean más de 30.000 términos. Gran parte de estos pertenecen a la informática y, prácticamente su totalidad, se presenta en idioma inglés, sin mediar traducción alguna.

Huelga decir que el inglés es la lengua de las Tecnologías de la información y la comunicación (TIC).

Asimismo, los estudiantes de las tecnicaturas necesitan conocer la terminología relativa a su campo de estudio, para entender la información que manejan, y así aplicarla en su trabajo diario.

Para lograr este objetivo de máxima, se abordarán los siguientes enfoques, cuya aplicación se explica en la metodología:

A. Método Gramática-Traducción, ya que mejora la comprensión y escritura de textos.

B. Formación Basada en Competencias (FBC), para fortalecer las cuatro macro habilidades: escuchar, hablar, leer y escribir. De todos modos, se deja expresa constancia de que este nivel no incluye dentro de sus objetivos la producción oral.

C. Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) [Conocimiento Tecnológico Pedagógico Disciplinar. Marco TPACK], debido al carácter inclusivo de las TIC.

6. Objetivos

Al finalizar la cursada, se espera que los estudiantes:

- Entiendan textos relacionados con el Comercio Electrónico, para tomar decisiones.
- Hayan ampliado el vocabulario relativo al Comercio Electrónico, aprendido en Inglés I.
- Puedan producir textos escritos y orales en inglés de baja complejidad, relativos al Comercio Electrónico.

7. Contenidos (organizados por unidades)

Contenidos específicos:

Unidad 1:

Técnicas de traducción para facilitar la lectocompresión de textos en inglés

Unidad 2:

Internationalization

Unidad 3:

e-Commerce

Unidad 4:

Digital Marketing

Unidad 5:

Search Engine Optimization (SEO)

Unidad 6:

Hypertext Markup Language (HTML)

Unidad 7:

Internet Terminology

Unidad 8:

Key Components of e-Commerce websites

Unidad 9:

How to Design a Website for e-Commerce

Unidad 10:

e-Commerce & Chat GTP

8. Bibliografía obligatoria y complementaria (organizada por unidades)**Obligatoria:**

Dal Dosso, H. R. (2019). Guía de Inglés II: Lectocomprensión.

–(2018). Guía de Inglés II: oral.

–(2017). Técnicas de traducción para facilitar la lectocomprensión de textos en inglés.

<http://www.hdosso.com.ar/TTFLC.pdf>

–(2017). Guía de Inglés I: Clases de palabras.

<http://www.hdosso.com.ar/GII2020.pdf>

–(2009). Glosario para el International Legal English Certificate (ILEC). Recuperado de <http://www.hdosso.com.ar/Glosario%20ILEC.xls>

–(2003). La internacionalización de sitios web. Recuperado de <http://www.hdosso.com.ar/Internacionalizaci%F3n.pdf>

Complementaria:

AA. VV. (2008). Oxford Spanish Dictionary English/Spanish 4th Edition. Oxford: Oxford University Press.

Autores Científicos, Técnicos y Académicos (2016). Diccionario de Comercio Electrónico. Recuperado de http://www.acta.es/glosarios/comercio_electronico-i.pdf

Belda Medina, J. (2003). El lenguaje de la Informática e Internet y su traducción. Alicante: Universidad de Alicante.

Churba, J. (2014). Diccionario práctico. Internet para emprendedores. Murcia: Churba y Portillo. Recuperado de <http://www.churbayportillo.com/blog>

- Demacmedia (2016). Ecommerce Glossary of Terms and Definitions for Merchants. Recuperado de <http://www.demacmedia.com/ecommerce-strategy/ecommerce-glossary-merchants>
- Esselink, Bert (2000). A Practical Guide to Localization. Recuperado de https://books.google.com.ar/books?id=QxFg5AC_JZIC&printsec=frontcover&dq=A+Practical+Guide+to+Localization&hl=en&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q=A%20Practical%20Guide%20to%20Localization&f=false
- Globse (2016). Diccionario online multilingüe. Recuperado de <https://glosbe.com>
- Microsoft (2016). Guía de estilo. Recuperado de <https://www.microsoft.com/Language/en-US/StyleGuides.aspx>
- Miles, A. (2005). Diccionario de economía y empresas: español-inglés, inglés-español. Buenos Aires: Deusto.
- Multilingual Computing, Inc. (2016). Revista Multilingual. Recuperado de <https://multilingual.com>
- Organización Mundial del Comercio (2016). Glosario de términos. Recuperado de: https://www.wto.org/spanish/thewto_s/glossary_s/glossary_s.htm
- Reverso-Softissimo (2016). Diccionario Reverso inglés <> español. Recuperado de <http://diccionario.reverso.net>
- Tascón, Mario (2012). Escribir en Internet. Barcelona: Galaxia Gutenberg.
- Vuelapluma (2002). Diccionario inglés-español de informática y telecomunicaciones. Madrid: McGraw-Hill.
- YDARL (2016). Diccionario de Ecommerce. Recuperado de <http://www.ydral.com/diccionario-ecommerce>
- Wang, Michael (2016). Ecommerce Dictionary. Recuperado de <http://www.ecommerce-dictionary.com>

9. Metodología de trabajo

Trabajo en clase:

Se trabajará con la Guía de Inglés II: lectocomprensión y la Guía de Inglés II: oral, preparadas por el docente a cargo.

La Guía de Inglés II: lectocomprensión contiene textos sobre Comercio Electrónico.

La Guía de Inglés II: oral contiene textos que servirán para la práctica oral en clase.

Trabajos prácticos:

Los trabajos prácticos se llevarán a cabo sobre la base de alguno de los contenidos del programa.

Los estudiantes deberán cargar ambos TP en el Aula Virtual para su posterior evaluación y calificación.

Enfoques:

En ambas modalidades de trabajo –presencial/a distancia– se llevarán a cabo las siguientes actividades en forma simultánea y se aplicarán los siguientes enfoques:

A. Repaso de las clases de palabras

B. Investigación terminológica

C. Lectocomprensión

Material de estudio:

Los estudiantes podrán acceder al material de estudio desde la plataforma de e-learning alojada en <https://campusvirtual.unpaz.edu.ar>.

10. Evaluación

De acuerdo con el Régimen General de Estudios, las asignaturas se aprueban mediante:

Promoción,

Examen integrador, o bien

Examen Final

En cualquiera de los casos se requiere el 75% de asistencia a clase.

Para aprobar la asignatura por promoción se requiere obtener calificaciones no inferiores a 6 (seis) en al menos dos evaluaciones parciales o sus respectivos recuperatorios, y un promedio de 7 (siete) puntos o más.

Para aprobar a través de examen integrador se requiere obtener calificaciones no inferiores a 4 (cuatro) en al menos dos evaluaciones parciales. Esta instancia se desarrolla luego de finalizada la cursada, no requiere inscripción previa y es llevada adelante por el profesor de la comisión, quien indica a cada estudiante los contenidos a evaluar y su modalidad (escrito, oral, trabajo, etc.). El examen integrador se aprueba con 4 (cuatro) puntos.

Los estudiantes que no aprueben por promoción o por examen integrador tendrán la posibilidad de aprobar la asignatura mediante examen final. Para acceder a esta instancia se requiere obtener

calificaciones no inferiores a 4 (cuatro) puntos en al menos dos instancias parciales o sus respectivos recuperatorios.

Para más información se sugiere leer detenidamente los artículos 31 a 39 del Régimen General de Estudios de UNPAZ.

11. Instancias de práctica (si corresponde)

No posee.

12. Cronograma de actividades

Semana 1	Técnicas de traducción para facilitar la lectocompresión de textos en inglés
Semana 2	Internationalization
Semana 3	Internationalization
Semana 4	e-Commerce
Semana 5	e-Commerce
Semana 6	Digital Marketing
Semana 7	Digital Marketing
Semana 8	Search Engine Optimization (SEO)
Semana 9	Parcial 1
Semana 10	Hypertext Markup Language (HTML)
Semana 11	Internet Terminology
Semana 12	Key Components of e-Commerce websites
Semana 13	How to Design a Website for e-Commerce
Semana 14	e-Commerce & Chat GTP
Semana 15	Parcial 2
Semana 16	Recuperatorios

A partir de aquí completar únicamente las unidades curriculares con régimen anual

Semana 17	
Semana 18	

Semana 19	
Semana 20	
Semana 21	
Semana 22	
Semana 23	
Semana 24	
Semana 25	
Semana 26	
Semana 27	
Semana 28	
Semana 29	
Semana 30	
Semana 31	
Semana 32	

Firma del docente/s responsable/s:



Horacio Renato Dal Dosso

PROGRAMA UNIDAD CURRICULAR				
Unidad Académica		DEPARTAMENTO DE ECONOMÍA, PRODUCCIÓN E INNOVACIÓN TECNOLÓGICA		
Carrera/s		TECNICATURA UNIVERSITARIA EN COMERCIO ELECTRÓNICO		
Plan de Estudios		Resolución (CS) 04/2019		
1. Datos sobre la unidad curricular				
Nombre	DESARROLLO DE PRODUCTOS Y SERVICIOS		Código	3116
Modalidad	Presencial	Régimen	Cuatrimestral	
Equipo responsable		Fernando Fiorenzo		
Año y mes de presentación del programa		Febrero de 2025		
2. Carga horaria				
Horas de clase semanales		4		
Horas de clase totales		64	Horas totales teóricas	-
			Horas totales prácticas	-
			Otras horas totales (laboratorio, trabajo de campo, etc.)	-

3. Unidades correlativas precedentes en el Plan de Estudios	
Denominación	Código
INVESTIGACIÓN DE MERCADO	3110

4. Contenidos mínimos según Plan de Estudios

Fundamentos del desarrollo de nuevos productos y servicios. Categorías de nuevos productos y servicios. Análisis de carteras de productos y servicios. Estrategias de desarrollo de productos y mercados. Proceso de desarrollo de nuevos productos y servicios (generación y selección de ideas, desarrollo y prueba de concepto, análisis de factibilidad técnica). Tendencias en negocios de comercio electrónico. Organización del desarrollo de nuevos productos y servicios. Análisis de nuevos negocios (generación de valor para el cliente, segmento de mercado, diferenciación y posicionamiento, medición de resultados, evaluación de riesgos). Costos de desarrollo: costo de entrada, permanencia y salida.

5. Fundamentación

Desarrollo de Productos y servicios (DPyS) es una materia ubicada en la mitad del plan curricular de la Tecnicatura Universitaria en Comercio Electrónico (TUCE). En cuanto a las correlatividades: la antecede Investigación de Mercado (IM), y la precede Calidad y Servicio al cliente (CyS), aportando en este tramo del recorrido de la carrera la dimensión del mercado en el fenómeno del comercio electrónico, y la relación con el cliente-usuario.

Habiendo comprendido en IM cuáles son las variables a tener en cuenta para la toma de decisiones de negocio, desde DPyS se aborda el proceso de desarrollo de un producto o servicio, a través de una actividad práctica cuya consigna es construir, a lo largo de toda la cursada, un prototipo de baja fidelidad de un producto, aplicando determinadas metodologías de trabajo actuales.

La metodología ágil o marco conceptual en el que se desarrolla la materia es Design Thinking, por ser representativa del enfoque de diseño centrado en el usuario, y porque propone una dinámica novedosa en la organización del trabajo en equipo, muy usual en los ámbitos de creación de productos en la industria hoy en día, como por ejemplo, el concepto de proceso de trabajo por iteraciones incrementales.

El plan de contenidos de la materia se organiza en relación a las fases de dicha metodología (Empatía, Definición, Ideación, Prototipado y Test). Los encuentros presenciales en el aula se utilizan para desarrollar en equipos, las típicas sesiones del Design Thinking, como los brainstorming, trabajando con tableros y etiquetas autoadhesivas, representando así los típicos ámbitos de trabajo creativo en las empresas.

La materia no solo aporta al estudiante un enfoque actual de lo que significa desarrollar un producto o servicio de manera eficiente, sino también, y por sobre todo, un marco conceptual para pensar soluciones a partir del planteo de problemas o necesidades, con eje en la comprensión de las personas y sus realidades.

6. Objetivos

Se espera que los/las estudiantes:

- Logren adquirir una visión de lo que implica el desarrollo de productos y servicios con eje en la experiencia del usuario.
- Comprendan las fases del proceso de Design Thinking: su interrelación y herramientas y dispositivos principales en cada una de ellas.
- Trabajen en equipos horizontales, abiertos y ágiles, organizando el proceso en iteraciones incrementales breves que implican la entrega de un producto terminado en cada una.
- Desarrollen el pensamiento lateral y la capacidad de empatía, así como la de identificar revelaciones a partir del análisis relacional de información cualitativa y cuantitativa.

7. Contenidos (organizados por unidades)

UNIDAD 1 - El Problema:

El problema, como punto de partida para desarrollar un producto. Análisis de las características generales de Design Thinking como metodología de trabajo ágil. Identificación de sus fases, herramientas y recursos.

1. Introducción: metodologías ágiles y Design Thinking
2. Fase de Empatía
3. Fase de Definición

UNIDAD 2: La Idea de solución

Pensar la solución al problema o necesidad identificado. Análisis del usuario y su contexto.

4. Fase de Ideación

UNIDAD 3: La Solución

Construcción iterativa de prototipos de baja fidelidad. Testeos con usuarios reales. Identificación de puntos de mejora.

5. Fase de Prototipado
6. Fase de Test

8. Bibliografía obligatoria y complementaria (organizada por unidades)

Unidad 1:

- Cagan, M. (2008). *Inspired: How to Create Products Customers Love*.
- Olsen, D. (2015). *The Lean Product Playbook: How to Innovate with Minimum Viable Products and Rapid Customer Feedback*. John Wiley & Sons.
- Eyal, N. (2014). *Hooked: How to Build Habit-Forming Products*. Penguin.

Unidad 2:

- Ries, E. (2011). *The lean startup: How Today's Entrepreneurs Use Continuous Innovation to Create Radically Successful Businesses*. Crown Currency.
- Sutherland, J., & Sutherland, J. (2014). *Scrum: The Art of Doing Twice the Work in Half the Time*. Random House.
- Pichler, R. (2010). *Agile Product Management with Scrum: Creating Products that Customers Love*. Addison-Wesley Professional.

Unidad 3:

- Krug, S. (2009). *Don't make me think: A Common Sense Approach to Web Usability*. Pearson Education.
- Norman, D. (2013). *The Design of Everyday Things: Revised and Expanded Edition*. Constellation.
- Gothelf, J., & Seiden, J. (2016). *Lean UX: Designing Great Products with Agile Teams*. «O'Reilly Media, Inc.»

9. Metodología de trabajo

Se pretende que el estudiante pase por la vivencia del proceso de desarrollo de un producto, por lo que la actividad práctica que se desarrolla desde el primer momento de la cursada, culminando la misma con un prototipo del producto, es el eje central de ésta.

El Design Thinking ha aportado en los últimos tiempos su propia impronta en las formas de organizar el proceso de trabajo creativo, con la utilización de recursos como los famosos post-it, tableros Kanban y otros por el estilo, que se utilizan en sesiones creativas abiertas como las tormentas de ideas o Saturar y Agrupar.

La consigna global de la propuesta curricular es atravesar a lo largo de toda la cursada, un proceso de trabajo iterativo basado en las fases de Design Thinking, que, partiendo de un problema, realice un proceso de inmersión en la realidad de la persona que tiene el problema o necesidad; identifique y defina el problema; piense ideas para su solución; y prototipe primeros bocetos de una posible solución que pueda someter a testeos con usuarios reales.

Las actividades prácticas que los equipos realizan son las sesiones típicas de cada una de las fases, utilizando como herramienta tableros y post-it en el aula, así como plataformas digitales como Miró, que permiten representar con gran realismo las características de estas, y que se utilizan en paralelo en los trabajos en equipo. Sobre el final del proceso, en las fases de prototipado y testeo, los equipos desarrollan prototipos de las soluciones, con recursos como papel, cartón, etc.

10. Evaluación

Regularidad y aprobación en modalidad presencial, según el Régimen General de Estudios, Resolución 150/2018

Las asignaturas se aprueban mediante:

- a) Promoción
- b) Examen integrador
- c) Examen Final

En cualquiera de los casos se requiere el 75% de asistencia a clase.

Para aprobar la asignatura por promoción se requiere obtener calificaciones no inferiores a 6 (seis) en al menos dos evaluaciones parciales o sus respectivos recuperatorios, y un promedio de 7 (siete) puntos o más.

Para aprobar a través de examen integrador se requiere obtener calificaciones no inferiores a 4 (cuatro) en al menos dos evaluaciones parciales. Esta instancia se desarrolla luego de finalizada la cursada, no requiere inscripción previa y es llevada adelante por el profesor de la comisión, quien indica a cada estudiante los contenidos a evaluar y su modalidad (escrito, oral, trabajo, etc.). El examen integrador se aprueba con 4 (cuatro) puntos.

Los estudiantes que no aprueben por promoción o por examen integrador tendrán la posibilidad de aprobar la asignatura mediante examen final. Para acceder a esta instancia se requiere obtener calificaciones no inferiores a 4 (cuatro) puntos en al menos dos instancias parciales o sus respectivos recuperatorios.

11. Instancias de práctica (si corresponde)

No posee.

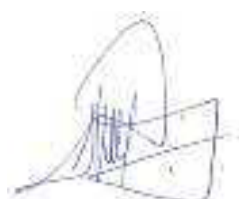
12. Cronograma de actividades

Semana 1	Desarrollo de productos.
Semana 2	Introducción
Semana 3	Empatía
Semana 4	Empatía

Semana 5	Empatía
Semana 6	Primera evaluación parcial
Semana 7	Definición
Semana 8	Definición
Semana 9	Ideación
Semana 10	Ideación
Semana 11	Ideación
Semana 12	Prototipado
Semana 13	Prototipado
Semana 14	Testeo
Semana 15	Presentación final (segundo examen parcial)
Semana 16	Recuperatorios

<i>A partir de aquí completar únicamente las unidades curriculares con régimen anual</i>	
Semana 17	
Semana 18	
Semana 19	
Semana 20	
Semana 21	
Semana 22	
Semana 23	
Semana 24	
Semana 25	
Semana 26	
Semana 27	
Semana 28	
Semana 29	
Semana 30	
Semana 31	
Semana 32	

Firma del docente/s responsable/s:



Fernando Fiorenzo Profeso

PROGRAMA UNIDAD CURRICULAR				
Unidad Académica		DEPARTAMENTO DE ECONOMÍA, PRODUCCIÓN E INNOVACIÓN TECNOLÓGICA		
Carrera/s		TECNICATURA UNIVERSITARIA EN COMERCIO ELECTRÓNICO		
Plan de Estudios		Resolución (CS) 04/2019		
1. Datos sobre la unidad curricular				
Nombre	CALIDAD Y SERVICIOS AL CLIENTE		Código	3119
Modalidad	Presencial	Régimen	Cuatrimestral	
Equipo responsable		Fernando Fiorenzo		
Año y mes de presentación del programa		Febrero de 2025		
2. Carga horaria				
Horas de clase semanales		4		
Horas de clase totales		64	Horas totales teóricas	-
			Horas totales prácticas	-
			Otras horas totales (laboratorio, trabajo de campo, etc.)	-

3. Unidades correlativas precedentes en el Plan de Estudios	
Denominación	Código
DESARROLLO DE PRODUCTOS Y SERVICIOS	3116

4. Contenidos mínimos según Plan de Estudios

La calidad en el desarrollo de software y productos. Quality assurance. Normas de calidad. La calidad en la atención. Nuevos medios de atención. Chat. Redes sociales. Call center. Nuevos medios: asistentes virtuales y bases de conocimiento. Satisfacción de clientes. Reportes y métricas (nivel de servicio, tiempo medio de respuesta, etc.) Encuestas de satisfacción. Multicanalidad. Estrategias de retención. El nuevo rol de los clientes. Los prosumidores. Leyes de defensa del consumidor.

5. Fundamentación

Calidad y Servicio al Cliente constituye la última materia del tramo de correlativas que inicia con Investigación de Mercado y continúa con Desarrollo de Productos y Servicios, completando así el enfoque de la dimensión del mercado y la relación con el cliente-usuario, que conforma este tramo formativo del técnico universitario en comercio electrónico.

El concepto de calidad de un producto en la industria en general, pero en la digital en particular, implica no solo la determinación de cualidades del producto en sí, sino también de los procesos que permiten su desarrollo y de los métodos de evaluación y certificación que aseguran esa calidad. En primer lugar, se define el concepto de estándar o atributo de calidad, haciendo foco en aquellos determinados por organismos como la ISO y la IEC, identificando aquellas familias de normas que impactan en la denominada calidad de un producto digital.

El plan de la materia se organiza en relación con estas distintas familias de normas de calidad que se utilizan en la industria hoy en día: por el lado de los procesos, aborda las buenas prácticas establecidas en las ISO 33000 y en CMMI, incluyendo también las metodologías ágiles, con eje en Scrum, repasando sus características y realizando una comparación para identificar las ventajas de una y otra.

Luego se aborda la calidad del producto digital, analizando los principales atributos que lo definen, enunciados en las ISO 25000 (calidad de software) e ISO 27000 (seguridad de la información).

Un capítulo aparte se dedica profundizar en uno de los atributos de calidad: la **Usabilidad**, estudiando algunas definiciones a partir de los postulados enunciados en la ISO 9241, enfocada en la calidad en usabilidad y ergonomía, tanto de hardware como de software. La elección de este atributo brinda la posibilidad de analizar cómo es el proceso de medición del mismo, y así pasar por la experiencia de medición de un atributo de calidad a través de los tests de usabilidad, que conforman el objetivo principal de la parte práctica de la materia.

Se agregan también como parte del recorrido, las normas ISO 20000 (de servicios IT) y la ISO 28000 (calidad de la cadena de suministros), esta última con foco en los servicios de logística, temática que sirve de eje para abordar las características de la logística e-commerce, factor clave en la estrategia comercial digital de una empresa.

6. Objetivos

Se espera que los/las estudiantes puedan:

- Conocer el concepto de calidad de un producto/servicio, y las buenas prácticas en los procesos que posibilitan su desarrollo.
- Conocer las principales familias de normativas de calidad de productos y calidad de procesos.
- Comprender la importancia de la medición de los atributos que determinan el nivel de calidad de un producto, y conocer algunas de las metodologías que se utilizan para esto.
- Comprender que la calidad de un producto en la industria digital se determina a partir de criterios que requieren mediciones establecidas en normativas emanadas desde organismos internacionales.

7. Contenidos (organizados por unidades)

UNIDAD 1 - Calidad de Procesos

- *Calidad: Concepto, estándares y normas.
- *Las normas ISO/IEC
- *ISO 33000
- *Metodologías ágiles
- *Scrum y Kanban

UNIDAD 2 - Calidad de Producto

- *Estándares de calidad de software
- *ISO 25000
- *Seguridad de la información: ISO 27000
- *Calidad de servicios: ISO 20000

UNIDAD 3 - Calidad de Uso

- *La usabilidad como atributo de calidad
- *ISO 9241
- *Diseño de interacción
- *Test de usabilidad

UNIDAD 4 - Calidad en la cadena de suministro

- *La logística e-commerce
- *Logística interna y externa
- *Fulfillment, Dropshipping, Cross Docking, Same day/next day
- *Operadores logísticos: ISO 28000

8. Bibliografía obligatoria y complementaria (organizada por unidades)

Unidad 1:

- Garantía de calidad del software: principios y práctica ("Software Quality Assurance: Principles and Practice") por Daniel Galin.
- Desarrollo de software Lean: herramientas ágiles ("Lean Software Development: An Agile Toolkit") por Mary Poppendieck y Tom Poppendieck.
- Cómo los equipos exitosos ofrecen el software adecuado ("Specification by Example: How Successful Teams Deliver the Right Software") por Gojko Adzic.
- Ingeniería de software en Google: lecciones aprendidas de la programación a lo largo del tiempo ("Software Engineering at Google: Lessons Learned from Programming Over Time") por Titus Winters, Tom Manshreck, y Hyrum Wright.

Unidad 2:

- El arte de testear software ("The Art of Software Testing" por Glenford) J. Myers.
- Entrega continua de software confiable a través de la automatización de compilación, prueba e implementación ("Continuous Delivery: Reliable Software Releases through Build, Test, and Deployment Automation") por Jez Humble y David Farley.
- ISO 9000 para pequeños negocios ("ISO 9001:2015 for Small Businesses") por Ray Tricker
- ISO 25000 – Square ("ISO/IEC 25000: Systems and Software Quality Requirements and Evaluation (SQuaRE)") por Sami Hyrnsalmi (editor).

Unidad 3:

- No me hagas pensar: un enfoque de sentido común para la usabilidad web ("Don't Make Me Think: A Common Sense Approach to Web Usability") por Steve Krug.
- El diseño de las cosas cotidianas ("The Design of Everyday Things") por Don Norman.

Unidad 4:

- Mejores prácticas de gestión de la cadena de suministro ("Supply Chain Management Best Practices") Por David Blanchard.
- Gestión de la calidad: integración de la cadena de suministro ("Managing Quality: Integrating the Supply Chain") Por S. Thomas Foster.

9. Metodología de trabajo

La propuesta pedagógica de esta unidad curricular es acercar al estudiante al concepto de calidad de un producto, haciendo foco en un producto digital, analizando los criterios utilizados hoy en la industria para establecer el nivel de calidad de un producto digital.

El recorrido comienza con un abordaje teórico de las principales normas de calidad que establecen las buenas prácticas en la industria del desarrollo de productos digitales. El recorrido se divide en las siguientes etapas: se parte de una definición de calidad, a partir de un ejercicio lúdico que invita al cursante a comparar productos, servicios y otros elementos cotidianos que cumplen funciones iguales o similares, de los cuales deben establecer cuál de ambos es “de mejor calidad”. Luego en el aula, se analizan los criterios utilizados, como una primera aproximación que nos ayude a pensar en los conceptos de calidad y criterios de calidad.

Luego avanzamos en el análisis de distintas normativas que impactan en el desarrollo de productos digitales, partiendo de la definición y diferencias de los conceptos de *estándar de calidad*, *norma de calidad* y *atributo de calidad*.

Posteriormente realizamos la división de los enfoques en tres grupos: 1) la calidad de los procesos que se utilizan en el desarrollo de productos y servicios (ISO 33K; CMMI; Agile). 2) La calidad del producto en sí mismo, a partir de los criterios establecidos en la ISO 25K y 3) la calidad de uso de un producto digital, para el cual nos basamos en la ISO 9241, además de otros enfoques utilizados principalmente en el diseño de la experiencia del usuario, como el diseño de interacción y la arquitectura de la información.

La propuesta incluye la realización de un trabajo práctico integrador de todos estos conceptos, que conforma la segunda instancia de evaluación de la propuesta.

10. Evaluación

Se realizan dos instancias de evaluación: la primera, de modalidad escrita, donde se evalúa la comprensión de todos los conceptos vistos hasta ese momento; y una segunda instancia de carácter práctico, que consiste en la presentación de un trabajo realizado en equipo cuya consigna es la creación de un prototipo de media a alta fidelidad, que es sometido a por lo menos 3 iteraciones de pruebas de usabilidad. El objetivo que se persigue es brindar la posibilidad de mensurar el atributo “Usabilidad” del prototipo, a partir de la medición de las tres variables que la determinan: eficacia, eficiencia y satisfacción.

Regularidad y aprobación en modalidad presencial, según el Régimen General de Estudios, las asignaturas se aprueban mediante:

- a) Promoción
- b) Examen integrador
- c) Examen Final

En cualquiera de los casos se requiere el 75% de asistencia a clase.

Para aprobar la asignatura por promoción se requiere obtener calificaciones no inferiores a 6 (seis) en al menos dos evaluaciones parciales o sus respectivos recuperatorios, y un promedio de 7 (siete) puntos o más.

Para aprobar a través de examen integrador se requiere obtener calificaciones no inferiores a 4 (cuatro) en al menos dos evaluaciones parciales. Esta instancia se desarrolla luego de finalizada la

cursada, no requiere inscripción previa y es llevada adelante por el profesor de la comisión, quien indica a cada estudiante los contenidos a evaluar y su modalidad (escrito, oral, trabajo, etc.). El examen integrador se aprueba con 4 (cuatro) puntos.

Los estudiantes que no aprueben por promoción o por examen integrador tendrán la posibilidad de aprobar la asignatura mediante examen final. Para acceder a esta instancia se requiere obtener calificaciones no inferiores a 4 (cuatro) puntos en al menos dos instancias parciales o sus respectivos recuperatorios.

11. Instancias de práctica (si corresponde)

No posee.

12. Cronograma de actividades

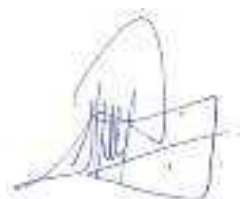
Semana 1	Calidad: criterios y normas
Semana 2	Calidad de procesos: Scrum y CMMI
Semana 3	Calidad de procesos: ISO 33000
Semana 4	Calidad de producto: Atributos de calidad – ISO 25000
Semana 5	Calidad en la Seguridad de la información – ISO 27000
Semana 6	Calidad de servicios IT: ISO 20000
Semana 7	Calidad de uso: ISO 9241
Semana 8	Calidad de uso: Diseño de interacción
Semana 9	1er Parcial
Semana 10	Calidad de uso: Test de usabilidad. Recuperatorio del primer parcial
Semana 11	Calidad de uso: Métricas de usabilidad
Semana 12	Calidad en la cadena de suministro: Logística e-commerce
Semana 13	Calidad en la cadena de suministro: Operadores logísticos
Semana 14	Calidad en la cadena de suministro: ISO 28000
Semana 15	Presentación de trabajo práctico (2da. evaluación parcial)
Semana 16	Recuperatorio de 2do. Parcial. Devolución de trabajo práctico

A partir de aquí completar únicamente las unidades curriculares con régimen anual

Semana 17	
Semana 18	
Semana 19	
Semana 20	
Semana 21	

Semana 22	
Semana 23	
Semana 24	
Semana 25	
Semana 26	
Semana 27	
Semana 28	
Semana 29	
Semana 30	
Semana 31	
Semana 32	

Firma del docente/s responsable/s:



Profesor Fernando Fiorenzo

Hoja de firmas



Sistema: sudocu
Fecha: 07/07/2025 15:41:58
Cargado por: ROMINA MAROLT



Sistema: sudocu
Fecha: 14/07/2025 16:04:38
Autorizado por: SANTIAGO MONACO



Sistema: sudocu
Fecha: 18/07/2025 14:01:14
Autorizado por: CINTIA NATALIA GASPARINI