

1. Información general

Nombre de la asignatura	Estudio de Diseño IV: Diseño de Experiencias y Servicios
Código	
Tipo de asignatura	Obligatoria
Número de créditos	4
Tipo de crédito	Teórico-práctico
Horas de trabajo semanal con acompañamiento directo del profesor	64 horas de trabajo con acompañamiento directo del profesor
Horas semanales de trabajo independiente del estudiante:	128 horas de trabajo independiente del estudiante
Prerrequisitos	TEM 1, TEM 2
Correquisitos	No
Horario	Grupo 1 - miércoles 2-4pm y viernes 10-12pm
Salón	Grupo 1 - miércoles: sala PC CHM piso 4, viernes: taller experimental 4 CHM

2. Información docente y monitor

Nombre docente	Alejandro Puentes Amézquita
Perfil profesional	<p>Alejandro Puentes Amézquita es profesor de carrera en la Facultad de Estudios Creativos de la Universidad del Rosario, donde explora nuevos modos de interacción entre personas, materiales y tecnologías. También dirige de Buró 3, un estudio de diseño. Lideró el Grupo de Planeación y Diseño de la Secretaría de Educación de Bogotá, trabajó como Diseñador Físico en Local Projects, se desempeñó como profesor adjunto en la Facultad de Arquitectura y Diseño de la Universidad de los Andes y fue socio fundador de 4H, una firma de diseño urbano y arquitectura. Ha ganado el primer lugar en concursos de diseño como el Pabellón de Colombia para la Expo Shanghái, el Parque Acuático CAFAM y el Edificio de Prácticas Musicales para la Universidad de los Andes. Obtuvo su Maestría en el Programa de Telecomunicaciones Interactivas (ITP) de NYU y posee un BArch y un Menor en Economía de la Universidad de los Andes.</p>

Correo electrónico institucional	alejandro.puentes@urosario.edu.co
Lugar y horario de atención	martes de 2 a 4pm en la oficina 208 del Edificio Cabal
Página web u otros medios (opcional)	https://aledro.co linkedin.com/in/apuentes

3. Resumen y propósitos del curso

Este curso, dentro de estudios de diseño, pretende acercar de manera práctica al estudiante al sector externo, proporcionándole herramientas concretas para establecer relaciones con el mundo empresarial y laboral colombiano. A lo largo del semestre, los estudiantes abordarán el diseño de experiencias y servicios, enfocándose en temas de organización y planificación de recursos en empresas, organizaciones o entidades públicas. Se hará hincapié en la implementación de estrategias y dispositivos concretos de diseño de experiencia que mejoren la calidad de los servicios ofrecidos a los ciudadanos.

El tema central de los ejercicios que los estudiantes llevarán a cabo durante el semestre será un tema relevante y pertinente a nivel nacional, como, por ejemplo, la CIUDADANÍA. Este tema se plantea como una estrategia para comprender cómo los individuos se desenvuelven en la sociedad, conocen sus deberes y derechos, y contribuyen al desarrollo y ejercicio de estos. Todo esto se llevará a cabo mediante ejercicios de simulación tanto reales como académicos, que reflejarán las circunstancias y eventos cotidianos en la interacción de un ciudadano colombiano con el estado o los proveedores de servicios.

4. Conceptos fundamentales

1. Diseño de servicios: El curso aborda el diseño de servicios, que se refiere a la creación de experiencias satisfactorias para los usuarios o clientes al interactuar con una empresa, organización o entidad pública. Se exploran métodos y herramientas para diseñar servicios eficientes y centrados en las necesidades de los usuarios.
2. Se enfoca en comprender y mejorar la experiencia que tienen los usuarios al interactuar con productos, servicios o entornos. Se exploran técnicas de investigación y diseño centradas en el usuario para crear experiencias significativas y agradables.
3. Organización y planificación de recursos: El curso examina la importancia de una adecuada organización y planificación de los recursos dentro de una empresa, organización o entidad pública. Se exploran estrategias para optimizar los recursos disponibles y garantizar una entrega eficiente de servicios.
4. Implementación de estrategias y dispositivos concretos: Se hace énfasis en la implementación práctica de estrategias y dispositivos específicos para mejorar la calidad de los servicios ofrecidos. Esto implica el diseño de experiencias y la aplicación de enfoques concretos para lograr resultados tangibles y mejoras palpables en los servicios.
5. Ciudadanía como tema central: A lo largo del curso, se utiliza el concepto de ciudadanía como un tema central para aplicar los conocimientos adquiridos. Se exploran situaciones de la vida cotidiana de un ciudadano colombiano y su interacción con el estado o las entidades prestadoras de servicios, buscando comprender cómo se desenvuelven los individuos en la sociedad, conocen sus derechos y deberes, y contribuyen al ejercicio de estos.

5. Resultados de aprendizaje esperados (RAE)

1. Reunir las herramientas prácticas para entrar en relación con el mundo empresarial y laboral

- colombiano.
2. Identificar como asociar el diseño de servicios y experiencias en los diferentes temas de organización y planeación de una empresa.
 3. Elegir y aplicar dispositivos o estrategias concretas de diseño de experiencia que mejoren la calidad de los servicios prestados al usuario.
 4. Aplicar técnicas de investigación de usuario para comprender las necesidades y deseos del público objetivo.
 5. Crear prototipos que reflejen una experiencia de usuario efectiva y atractiva.
 6. Evaluar y optimizar la experiencia del usuario a través de pruebas y retroalimentación.
 7. Diseñar experiencias integradas que combinen lo físico y lo digital para generar impacto y conexiones emocionales con los usuarios.

6. Modalidad del curso

La modalidad del curso es presencial, por lo que se espera que todos sus estudiantes estén en los salones asignados al curso.

7. Estrategias de aprendizaje

Para el desarrollo del curso se plantean las siguientes estrategias de aprendizaje:

- **Proyectos prácticos:** Fomentar la realización de proyectos prácticos que permitan a los estudiantes aplicar los conceptos aprendidos en situaciones reales. Pueden trabajar en proyectos individuales o en equipo, lo que les dará la oportunidad de desarrollar habilidades prácticas y creativas.
- **Estudios de casos y análisis:** Analizar estudios de casos de diseños de experiencia exitosos y también de aquellos que han presentado desafíos. Los estudiantes podrán aprender de experiencias reales y comprender las estrategias que llevaron al éxito o el fracaso.
- **Trabajo colaborativo:** Fomentar la colaboración y la discusión entre los estudiantes. Mediante debates y sesiones de lluvia de ideas, pueden compartir perspectivas, experiencias y soluciones creativas, enriqueciendo el proceso de aprendizaje.
- **Investigación y observación:** Impulsar a los estudiantes a realizar investigaciones de usuarios y observar cómo interactúan con productos o servicios existentes. Esto les permitirá comprender mejor las necesidades y deseos de los usuarios y aplicar esa información en el diseño de experiencias.
- **Críticas y revisiones:** Realizar sesiones de crítica y revisión de los trabajos de los estudiantes. Esto les dará retroalimentación constructiva para mejorar sus diseños y aprender de las perspectivas de otros compañeros.

Además de las estrategias mencionadas, los estudiantes tendrán clase dos veces sesiones a la semana. En las sesiones de los miércoles se desarrollarán abordarán temas de tecnología y se monitoreará el avance de los proyectos del curso. Y las sesiones de los viernes se enfocarán en la metodología del diseño de experiencia, y se realizarán ejercicios de prácticos para aprender a aplicar la metodología. Idealmente, estas sesiones ofrecerán un equilibrio entre la adquisición de habilidades técnicas y el entendimiento teórico, buscando fortalecer a los estudiantes en su capacidad de diseñar experiencias emocionantes.

8. Actividades de evaluación

Las actividades desarrolladas a lo largo del curso se calificarán en tres cortes así:

- | | |
|-----------------|---|
| • Primer corte | 15% Entrega + 15% Tareas y participación en clase |
| • Segundo corte | 20% Entrega + 15% Tareas y participación en clase |
| • Entrega Final | 35% Entrega Final |

La rúbrica que se presenta a continuación explica los criterios de evaluación y define lo que se espera que el estudiante pueda hacer al final de la actividad. Los estudiantes pueden aplicar esta rúbrica para

construir una evaluación formativa. La calificación es la consecuencia directa de la aplicación de este método.

Rubrica de evaluación para los ejercicios del curso:

INDICADOR ASOCIADO A RAE	1 (INSUFICIENTE)	2 (REGULAR)	3 (ACEPTABLE)	4 (BUENO)	5 (EXCELENTE)	%
Identificación de los principios de diseño de experiencia	El estudiante muestra una comprensión mínima o nula de los principios de diseño de experiencia. No logra identificar adecuadamente los conceptos fundamentales y su explicación es poco clara o incorrecta.	El estudiante muestra una comprensión limitada de algunos principios de diseño de experiencia, pero tiene dificultades para identificar y explicar de manera coherente la mayoría de ellos. La respuesta puede ser superficial y carece de detalles relevantes.	El estudiante demuestra una comprensión básica de la mayoría de los principios de diseño de experiencia. Puede identificar y explicar correctamente la mayoría de los conceptos fundamentales, aunque puede haber algunas imprecisiones o falta de profundidad en la explicación.	El estudiante muestra una comprensión sólida y clara de la mayoría de los principios de diseño de experiencia. Puede identificar y explicar adecuadamente los conceptos fundamentales con detalles relevantes y ejemplos apropiados.	El estudiante demuestra un dominio completo y profundo de los principios de diseño de experiencia. Puede identificar y explicar con precisión y claridad todos los conceptos fundamentales, mostrando una comprensión completa y la capacidad de aplicarlos en diferentes contextos. La respuesta es detallada, bien fundamentada y utiliza ejemplos relevantes y significativos.	15%
Desarrollo de prototipos	El estudiante presenta un prototipo poco desarrollado o incompleto que no refleja una experiencia de usuario efectiva. El diseño carece de interactividad, funcionalidad y no se ajusta a las necesidades del usuario.	El estudiante crea un prototipo básico con algunas interacciones simples, pero la experiencia de usuario es limitada. Puede haber problemas en la usabilidad y no se abordan todas las características clave para una experiencia satisfactoria.	El estudiante desarrolla un prototipo funcional con interacciones relevantes que reflejan una experiencia de usuario adecuada. Sin embargo, podría haber áreas que necesiten mejoras y detalles adicionales para una experiencia más atractiva.	El estudiante crea un prototipo bien diseñado con interacciones efectivas que ofrecen una experiencia de usuario satisfactoria. Se han considerado aspectos clave de la usabilidad y se ha abordado la mayoría de las características para una experiencia positiva.	El estudiante desarrolla un prototipo excepcional y altamente interactivo que refleja una experiencia de usuario excepcional. La usabilidad es fluida, se han implementado detalles cuidadosos y el prototipo se ajusta a las necesidades y expectativas del usuario de manera sobresaliente.	15%



Evaluación y optimización de la experiencia del usuario	El estudiante muestra una comprensión limitada o nula de la evaluación y optimización de la experiencia del usuario. No logra aplicar adecuadamente métodos de evaluación, ni realizar mejoras significativas en la experiencia del usuario.	El estudiante demuestra una comprensión básica de algunos métodos de evaluación, pero tiene dificultades para aplicarlos efectivamente. Puede identificar algunas áreas de mejora en la experiencia del usuario, pero sus propuestas son limitadas o poco fundamentadas.	El estudiante aplica adecuadamente algunos métodos de evaluación y es capaz de identificar áreas de mejora en la experiencia del usuario. Sus propuestas de optimización son coherentes y muestran un esfuerzo por mejorar la experiencia.	El estudiante muestra una comprensión sólida de diversos métodos de evaluación y aplica estratégicamente técnicas de optimización. Sus propuestas de mejora son fundamentadas y demuestran un enfoque centrado en el usuario.	El estudiante demuestra un dominio completo de los métodos de evaluación y optimización de la experiencia del usuario. Sus propuestas son altamente efectivas y basadas en datos sólidos. El estudiante muestra habilidades avanzadas para mejorar significativamente la experiencia del usuario y lograr resultados excepcionales.	15%
Diseño de experiencias integradas	El estudiante presenta un diseño de experiencia integrada poco desarrollado o incompleto que no logra combinar de manera efectiva lo físico y lo digital. La experiencia resultante carece de cohesión y no genera impacto en el usuario.	El estudiante muestra un intento de diseño de experiencia integrada, pero la combinación de lo físico y lo digital no es completamente efectiva. Puede haber falta de armonía entre ambos elementos y la experiencia resultante no es totalmente única ni impactante.	El estudiante logra diseñar una experiencia integrada que combina adecuadamente lo físico y lo digital para generar un impacto positivo en el usuario. La experiencia es coherente, aunque puede haber áreas que necesiten mejoras para un mayor impacto.	El estudiante crea un diseño de experiencia integrada bien desarrollado y efectivo. La combinación de lo físico y lo digital es cohesiva y ofrece una experiencia única e impactante para el usuario.	El estudiante demuestra un dominio completo en el diseño de experiencias integradas. El diseño es altamente innovador, generando una experiencia excepcional que combina de manera sorprendente lo físico y lo digital, creando conexiones emocionales y memorables con el usuario.	15%
Diseño de estrategias centradas en el usuario	El estudiante presenta estrategias de diseño que no están centradas en el usuario o que no reflejan una comprensión adecuada de las necesidades y deseos del público objetivo. Las estrategias propuestas son incoherentes y no generan una conexión significativa con el usuario.	El estudiante muestra una comprensión básica de la importancia de centrarse en el usuario, pero sus estrategias no son completamente efectivas. Puede haber falta de enfoque en las necesidades del usuario o las propuestas carecen de elementos clave para generar una	El estudiante presenta estrategias centradas en el usuario que reflejan una comprensión adecuada de sus necesidades y deseos. Las estrategias son coherentes, aunque pueden necesitar mayor detalle o enfoque en ciertos aspectos para lograr una conexión	El estudiante crea estrategias efectivas centradas en el usuario, que muestran una comprensión profunda de sus necesidades y deseos. Las propuestas están bien fundamentadas y generan una conexión emocional significativa con el público objetivo.	El estudiante demuestra un dominio completo en el diseño de estrategias centradas en el usuario. Las estrategias son altamente innovadoras, generando una experiencia excepcional y única que satisface plenamente las necesidades del usuario y crea una conexión emocional duradera.	20%



		experiencia centrada en el usuario.	emocional más sólida.			
Presentación de proyectos	El estudiante presenta una presentación de proyectos poco estructurada y clara. La comunicación es confusa, y el estudiante no logra transmitir de manera efectiva los conceptos clave del diseño de experiencia en su proyecto.	El estudiante muestra una presentación de proyectos con cierta estructura, pero la comunicación no es totalmente efectiva. Puede haber falta de cohesión en la presentación y dificultad para enfocarse en los aspectos más importantes del diseño de experiencia.	El estudiante presenta su proyecto de manera clara y organizada. La comunicación es adecuada, aunque podría haber áreas que necesiten mayor énfasis o detalle en la explicación de los conceptos clave.	El estudiante presenta su proyecto de manera efectiva y convincente. La comunicación es fluida y coherente, y se enfoca en los aspectos más relevantes del diseño de experiencia. El estudiante demuestra habilidades sólidas en la presentación.	El estudiante realiza una presentación de proyectos excepcional y altamente persuasiva. La comunicación es clara, concisa y emocionalmente impactante. El estudiante demuestra un dominio completo de los conceptos de diseño de experiencia y presenta su proyecto de manera memorable e inspiradora.	20%

Los logros de los RAE en el curso se evaluarán así:

- Autoevaluación (Hasta el 10% de la calificación según criterio del profesor): Es una actividad meta-reflexiva en donde se favorece el aprendizaje autónomo. Se sugiere darse de forma progresiva ya que debe tener en cuenta la realidad educativa del estudiante y los resultados de aprendizaje planteados para el curso.
- Coevaluación (Hasta el 20% de la calificación según criterio del profesor): Es una actividad que permite la valoración del desempeño por parte de los compañeros del curso. Antes de iniciar una sesión de coevaluación el profesor debe dejar claros los criterios de evaluación y dialogar con sus estudiantes sobre la importancia de ser justos y honestos al evaluar a sus compañeros.
- Heteroevaluación (Al menos el 70% de la calificación según criterio del profesor): corresponde a los procesos de evaluación que comúnmente realiza el profesor como experto en el tema. Por ejemplo: el trabajo, la actitud, el rendimiento, la claridad conceptual, el desarrollo de una habilidad, etc.

9. Programación de actividades

Semana	miércoles	viernes	Temática General	Temas Específicos a Tratar	Entregas
1	29/01/2025	31/01/2025	Introducción al Diseño de Experiencia	- Conceptos fundamentales del diseño de experiencia.	
				- Importancia de la experiencia del usuario.	
				- Casos de estudio y ejemplos de diseños exitosos.	

2	05/02/2025	07/02/2025	Casos de estudio y Ejemplos de Diseños Exitosos	- Análisis de casos de éxito en diseño de experiencia.	
				- Identificación de elementos clave en experiencias exitosas.	
3	12/02/2025	14/02/2025	Storytelling 1: Storytelling en Diseño de Experiencia	- La importancia del storytelling en el diseño.	
				- Uso de narrativas para conectar con los usuarios.	
				- Creación de historias que refuercen la identidad de marca.	
				- Uso de IA generativa para storytelling	
4	19/02/2025	21/02/2025	Storytelling 2: Creación de Historias Impactantes	- Cómo desarrollar historias que refuercen la identidad de marca.	
				- Uso de storytelling para mejorar la experiencia del usuario.	
				- Uso de IA generativa para storytelling.	
5	26/02/2025	28/02/2025	Diseño de Experiencia Física y Diseño Centrado en lo Humano	- Importancia del diseño de experiencia en entornos físicos.	Entrega 1
				- Diseño de espacios que mejoren la experiencia del usuario.	
				- Enfoque en el diseño centrado en lo humano.	
6	05/03/2025	07/03/2025	Diseño Centrado en lo Humano	- Enfoque en el usuario: comprender y satisfacer sus necesidades.	
				- Diseño inclusivo y accesible para diferentes usuarios.	
7	12/03/2025	14/03/2025	Interactividad 1: Diseño Interactivo	- Fundamentos del diseño interactivo.	
				- Creación de interfaces y elementos interactivos.	
				- Diseño para dispositivos y plataformas diversas.	
8	19/03/2025	21/03/2025	Interactividad 2: Diseño para Dispositivos y Plataformas Diversas	- Adaptación de diseños para diferentes dispositivos y plataformas.	
				- Consideraciones de diseño para una experiencia coherente.	
9	26/03/2025	28/03/2025	Investigación 1: Investigación de Usuario	- Métodos de investigación de usuario.	
				- Análisis de datos y creación de perfiles de usuario.	

				- Aplicación del pensamiento de diseño.	
10	02/04/2025	04/04/2025	Investigación 2: Pensamiento de Diseño	- Aplicación del pensamiento de diseño en el proceso creativo.	
				- Resolución de problemas a través del enfoque de diseño.	
11	09/04/2025	11/04/2025	Diseño de Experiencias Mixtas	- Exploración de experiencias que combinan lo físico y lo digital.	Entrega 2
				- Diseño para realidad aumentada (AR) y realidad virtual (VR).	
				IA Generativa para experiencias mixtas	
	16/04/2025	18/04/2025	SEMANA ROSARISTA		
12	23/04/2025	25/04/2025	Estrategias de Marketing para Experiencias	- Promoción y posicionamiento de experiencias diseñadas.	
				- Creación de campañas enfocadas en la experiencia del usuario.	
				-IA generativa para Marketing	
13	30/04/2025	02/05/2025	Pruebas de Usuario	- Métodos y enfoques para llevar a cabo pruebas efectivas.	
				- Interpretación de resultados y toma de decisiones basadas en pruebas.	
14	07/05/2025	09/05/2025	Análisis de Tendencias Futuras	- Identificación de tendencias y cambios en el diseño de experiencia.	
				- Diseño para anticipar las necesidades futuras de los usuarios.	
				IA y futuros de diseño	
15	14/05/2025	16/05/2025	Proyectos del Mundo Real	- Trabajo en proyectos reales con empresas y organizaciones.	
				- Aplicación de las habilidades de diseño de experiencia en escenarios reales.	
16	21/05/2025	23/05/2025	Integración y Presentación de Proyectos Finales	- Integración de todas las habilidades en proyectos finales.	
17		30/05/2025	Entrega Final		Entrega Final

10. Factores de éxito para este curso

Los factores de éxito para este curso de Diseño de Experiencia son diversos y fundamentales para brindar una experiencia de aprendizaje enriquecedora. En primer lugar, la participación comprometida de los estudiantes será crucial, ya que este curso involucra actividades prácticas, proyectos y colaboración en equipo. La presencia de profesores y facilitadores con experiencia en el campo del diseño de experiencia garantizará una guía experta y una retroalimentación constructiva para los estudiantes. Además, el uso de metodologías prácticas, como el aprendizaje basado en proyectos y el

análisis de estudios de casos reales, permitirá a los estudiantes aplicar los conceptos teóricos en situaciones concretas. Finalmente, el acceso a recursos y herramientas tecnológicas modernas facilitará el desarrollo de prototipos interactivos y la evaluación de la experiencia del usuario. La combinación de estos factores promoverá un aprendizaje significativo y la adquisición de habilidades sólidas en diseño de experiencia, preparando a los estudiantes para aplicar sus conocimientos en el mundo profesional con éxito.

11. Bibliografía, recursos y referentes

Anderson, Stephen P. *Seductive Interaction Design: Creating Playful, Fun, and Effective User Experiences*. New Riders, 2011.
 Goodman, Elizabeth; Rowland, Claire; Charlier, Martin; Lui, Alfred; Light, Ann. *Designing Connected Products. UX for the Consumer Internet of Things*. O'Reilly Media, 2015
 Löwgren, Jonas; Stolterman, Erik. *Thoughtful Interaction Design: A Design Perspective on Information Technology*. Cambridge: MIT Press. 2014
 Moggridge, Bill. *Designing Interactions* Cambridge: MIT Press. 2007
 Monteiro, Mike. *You're My Favorite Client*. Publisher, 2014
 Norman, Donald A. *The Design of Everyday Things*. Cambridge: MIT Press. 2014
 Saffer, Dan. *Microinteractions: Designing with Details*. O'Reilly Media, 2013)
 Scott, Bill; Neil, Theresa. *Designing Web Interfaces. Principles and Patterns for Rich Interactions*. O'Reilly Media, 2009

12. Bibliografía y recursos complementarios

- Chat GPT
- Notion
- Whimsical
- **UX Collective**: Una plataforma que recopila artículos, casos de estudio y recursos sobre diseño de experiencia y experiencia del usuario. (<https://uxdesign.cc/>)
- **Interaction Design Foundation**: Una organización sin fines de lucro que ofrece cursos en línea sobre diseño de interacción, diseño centrado en el usuario y diseño de experiencia. (<https://www.interaction-design.org/>)
- **UX Booth**: Un blog con artículos y tutoriales sobre diseño de experiencia, investigación de usuarios, prototipado y más. (<https://www.uxbooth.com/>)
- **UXmatters**: Un sitio web con artículos y recursos sobre experiencia del usuario, diseño de interacción y estrategias de diseño centradas en el usuario. (<https://www.uxmatters.com/>)
- **Canva Design School**: Ofrece tutoriales y recursos para mejorar las habilidades de diseño gráfico e interacción. (https://www.canva.com/es_mx/aprende/)
- **UXPin Blog**: Un blog con contenido sobre diseño de experiencia, prototipado y colaboración en diseño. (<https://www.uxpin.com/studio/blog/>)
- **Google Design**: Ofrece guías y recursos de diseño, incluyendo Material Design, para mejorar la experiencia del usuario en productos digitales. (<https://design.google/>)
- <https://www.fastcompany.com>
- <https://localprojects.com>
- <https://www.ideo.com>
- <https://www.hugeinc.com>

13. Acuerdos para el desarrollo del curso

- Este curso está regido por el Decreto Rectoral No. 1478 del 16 de diciembre de 2016, en el que la Universidad adopta el *Reglamento Formativo-Preventivo y Disciplinario de los estudiantes de la Universidad del Rosario*. Por lo anterior, dicho decreto es de obligatoria lectura y cumplimiento por parte de todos los estudiantes que tomen el curso.
- Puntualidad: se espera que los estudiantes lleguen a la hora indicada a clase y que presenten una excusa en caso de no poder asistir a tiempo.

- Asistencia: la asistencia a todas las clases es obligatoria y las ausencias injustificadas se manejarán de acuerdo con lo estipulado por el Artículo 57 del Decreto Rectoral 1530 de 2017 según el cual *"(...) En el caso de los cursos prácticos y teórico-prácticos, si el porcentaje de inasistencia de un estudiante es igual o mayor al 10% de las actividades programadas para un período académico, su calificación final será cero (0,0)."* De acuerdo con lo anterior es posible perder la materia por acumulación de fallas.

14. Respeto y no discriminación

Si tiene alguna discapacidad, sea visible o no, y requiere apoyo para estar en igualdad de condiciones con los demás estudiantes, informando a su profesor(a) para que se ajusten razonables al curso a la mayor brevedad posible. De igual forma, si no cuenta con los recursos tecnológicos requeridos para desarrollar el curso, informe oportunamente a la Secretaría Académica de su programa o a la Dirección de Estudiantes, para que se pueda atender a tiempo su requerimiento.

Recuerde que es deber de todas las personas respetar los derechos de quienes hacen parte de la comunidad Rosarista. Cualquier situación de acoso, acoso sexual, discriminación o matoneo, sea presencial o virtual, es inaceptable. Quien se sienta en alguna de estas situaciones puede denunciar su ocurrencia contactando al equipo de la Coordinación de Psicología y Calidad de Vida de la Decanatura del Medio Universitario (Teléfono o WhatsApp 322 2485756).