



**República Argentina - Poder Ejecutivo Nacional**  
2017 - Año de las Energías Renovables

**Resolución**

**Número:** RESOL-2017-997-APN-ME

CIUDAD DE BUENOS AIRES  
Martes 7 de Marzo de 2017

**Referencia:** RM EXP. N° 58/15 UNJCP - VALIDEZ NAC. TÍTULO - UNIV. NAC. JOSÉ CLEMENTE PAZ.

---

VISTO la Ley de Educación Superior N° 24.521, el Expediente N° S01:0000058/15 del registro de la UNIVERSIDAD NACIONAL DE JOSÉ CLEMENTE PAZ, y

**CONSIDERANDO:**

Que por la actuación mencionada en el VISTO tiene trámite la solicitud de otorgamiento de reconocimiento oficial y validez nacional para el título de TÉCNICO/A UNIVERSITARIO/A EN PRODUCCIÓN Y DISEÑO DE VIDEOJUEGOS, efectuada por la UNIVERSIDAD NACIONAL DE JOSÉ CLEMENTE PAZ, Sede Central, según lo aprobado por Resolución del Rector Organizador N° 66/15.

Que de acuerdo con las previsiones del artículo 28 inciso a) de la Ley N° 24.521 una de las funciones básicas de las Instituciones Universitarias es la formación de profesionales, docentes y técnicos capaces de actuar con solidez profesional, atendiendo a las demandas individuales y a los requerimientos nacionales y regionales.

Que de conformidad con lo dispuesto por los artículos 29, inciso e) y 42 de la Ley de Educación Superior N° 24.521, es facultad y responsabilidad exclusiva de las Instituciones Universitarias la creación de carreras y la formulación y desarrollo de sus planes de estudios, así como la definición de los conocimientos y capacidades que tales títulos certifican y las actividades para las que tienen competencia sus poseedores, con las únicas excepciones de los supuestos de Instituciones Universitarias Privadas con autorización provisoria y los títulos incluidos en la nómina que prevé el artículo 43 de la ley aludida, situaciones en las que se requiere un control específico del Estado.

Que por no estar el presente título comprendido en ninguna de esas excepciones, la solicitud de la Institución Universitaria debe ser considerada como el ejercicio de sus facultades exclusivas, y por lo tanto la intervención de este Ministerio debe limitarse únicamente al control de legalidad del procedimiento seguido por la misma.

Que en el caso que el presente título sea sujeto de evaluación y acreditación, deberá cumplir en dicha instancia, con las exigencias y condiciones que oportunamente correspondieran.

Que en consecuencia, tratándose de una Institución Universitaria legalmente constituida; habiéndose



aprobado la carrera respectiva por el Acto Resolutivo ya mencionado, no advirtiéndose defectos formales en dicho trámite, corresponde otorgar el reconocimiento oficial al título ya enunciado que expide la UNIVERSIDAD NACIONAL DE JOSÉ CLEMENTE PAZ, con el efecto consecuente de su validez nacional.

Que ha tomado la intervención que le corresponde la DIRECCIÓN NACIONAL DE GESTIÓN UNIVERSITARIA, dependiente de la SECRETARÍA DE POLÍTICAS UNIVERSITARIAS.

Que la DIRECCIÓN GENERAL DE ASUNTOS JURÍDICOS ha emitido el dictamen de su competencia.

Que las facultades para dictar el presente acto resultan de lo dispuesto por el artículo 41 de la Ley de Educación Superior y la Ley de Ministerios (t.o. 1992) y sus modificatorias.

Por ello,

### EL MINISTRO DE EDUCACIÓN Y DEPORTES

#### RESUELVE:

ARTÍCULO 1º.- Otorgar reconocimiento oficial y su consecuente validez nacional al título de pregrado de TÉCNICO/A UNIVERSITARIO/A EN PRODUCCIÓN Y DISEÑO DE VIDEOJUEGOS, que expide la UNIVERSIDAD NACIONAL DE JOSÉ CLEMENTE PAZ, Sede Central, perteneciente a la carrera de TECNICATURA UNIVERSITARIA EN PRODUCCIÓN Y DISEÑO DE VIDEOJUEGOS a dictarse bajo la modalidad presencial con el plan de estudios y duración de la respectiva carrera que se detallan en el ANEXO II ( IF-2016-01338459-APN-DNGU#ME) de la presente Resolución.

ARTÍCULO 2º.- Considerar como actividades para las que tienen competencias los poseedores de este título, a las propuestas por la Institución como "alcances del título", y que se incorporan en el ANEXO I (IF-2016- 01338397-APN-DNGU#ME) de la presente Resolución.

ARTÍCULO 3º.- Comuníquese y archívese.

Digitally signed by BULLRICH Esteban Jose  
Date: 2017.03.07 11:49:19 ART  
Location: Ciudad Autónoma de Buenos Aires

Bullrich Esteban José  
Ministro  
Ministerio de Educación y Deportes

Digitally signed by GESTION DOCUMENTAL ELECTRONICA -  
GDE  
DN: cn=GESTION DOCUMENTAL ELECTRONICA - GDE, c=AR,  
o=MINISTERIO DE MODERNIZACION, ou=SECRETARIA DE  
MODERNIZACION ADMINISTRATIVA, serialNumber=CUIT  
30715117564  
Date: 2017.03.07 11:49:25 -0300



**ALCANCES DEL TÍTULO: TÉCNICO/A UNIVERSITARIO/A EN PRODUCCIÓN Y DISEÑO DE VIDEOJUEGOS, QUE EXPIDE UNIVERSIDAD NACIONAL DE JOSÉ CLEMENTE PAZ, SEDE CENTRAL**

El/la Técnico/a Universitario/a en Producción y Diseño de Videojuegos es un graduado con capacidades y competencias para desempeñarse en las siguientes actividades:

Integrar equipos de diseño, producción y realización de videojuegos.

Participar a nivel técnico en procesos de investigación, documentación y producción de videojuegos.

Participar en la generación, producción y realización de proyectos de videojuegos orientados a la expresión, comunicación, evaluación, investigación y educación.

Asistir técnica y prácticamente en la convocatoria, diseño y coordinaciones de equipos de trabajo multidisciplinarios para proyectos de videojuegos.

Participar en proyectos de investigación sobre temáticas vinculadas a los videojuegos y su implicancia en la sociedad.



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE JOSÉ CLEMENTE PAZ, Sede Central**

**TÍTULO: TÉCNICO/A UNIVERSITARIO/A EN PRODUCCIÓN Y DISEÑO DE VIDEOJUEGOS**

COD	ASIGNATURA	REGIMEN	CARGA HORARIA SEMANAL	CARGA HORARIA TOTAL	CORRELATIVAS	MODALIDAD DICTADO	OBS.
<b>PRIMER AÑO</b>							
01	Historia de la Cultura	Cuatrimestral	4	64	-	Presencial	
02	Introducción a los Medios de Comunicación	Cuatrimestral	4	64	-	Presencial	
03	Historia del Cine	Cuatrimestral	4	64	-	Presencial	
04	La Tecnología y sus Usos	Cuatrimestral	4	64	-	Presencial	
05	Literatura y Pensamiento	Cuatrimestral	4	64	-	Presencial	
06	Introducción a la Cultura Argentina y Latinoamericana	Cuatrimestral	4	64	-	Presencial	
07	Las Industrias Culturales	Cuatrimestral	4	64	-	Presencial	
08	Seminario de Orientación	Cuatrimestral	4	64	-	Presencial	
<b>SEGUNDO AÑO</b>							
09	Cultura Lúdica	Cuatrimestral	4	64	-	Presencial	
10	Industria de los Videojuegos	Cuatrimestral	4	64	-	Presencial	
11	Recursos y Liderazgo Estratégicos	Cuatrimestral	4	64	-	Presencial	
12	Recurso Tecnológico	Cuatrimestral	4	64	-	Presencial	
13	Realización I	Cuatrimestral	4	64	-	Presencial	
14	Diseño Lúdico I	Cuatrimestral	4	64	09	Presencial	
15	Plan de Negocios	Cuatrimestral	4	64	11	Presencial	
16	Prototipado Digital	Cuatrimestral	4	64	12	Presencial	
17	Prácticas sociales Comunitarias I	Cuatrimestral	4	64	13	Presencial	
<b>TERCER AÑO</b>							
18	Diseño Lúdico II	Cuatrimestral	4	64	14	Presencial	
19	Plan Estratégico Comunicacional	Cuatrimestral	4	64	15	Presencial	
20	Ludificación, Educación y Entretenimiento	Cuatrimestral	4	64	-	Presencial	
21	Realización II	Cuatrimestral	4	64	17	Presencial	
22	Diseño Lúdico III	Cuatrimestral	4	64	18	Presencial	
23	Salud, Publicidad y Videojuegos	Cuatrimestral	4	64	20	Presencial	
24	Cadena de Valor	Cuatrimestral	4	64	-	Presencial	
25	Legislación y Propiedad Intelectual	Cuatrimestral	4	64	-	Presencial	

IF-2016-01338459-APN-DNGU#ME



COD	ASIGNATURA	REGIMEN	CARGA HORARIA SEMANAL	CARGA HORARIA TOTAL	CORRELATIVAS	MODALIDAD DICTADO	OBS.
26	Prácticas Sociales Comunitarias II	Cuatrimestral	4	64	21	Presencial	

**TÍTULO: TÉCNICO/A UNIVERSITARIO/A EN PRODUCCIÓN Y DISEÑO DE VIDEOJUEGOS**  
**CARGA HORARIA TOTAL: 1664 HORAS**