

CONTENIDOS MÍNIMOS

DEPARTAMENTO DE ECONOMÍA PRODUCCIÓN E INNOVACIÓN TECNOLÓGICA

CARRERA: LICENCIATURA EN GESTIÓN DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN

Asignatura: Introducción a la programación

Sistemas de información. Algoritmos. Eficiencia de un algoritmo. Datos y tipos de datos. Constantes y variables. Procedimientos. Funciones. Tipos de parámetros. Estructuras de control de flujo. Estructuras condicionantes y repetitivas. Estructuras de datos. Algoritmos de búsqueda. Algoritmos de ordenamiento. (según Resolución 171/18).

CARRERA: LICENCIATURA EN PRODUCCIÓN Y GESTIÓN AUDIOVISUAL

Asignatura: Historia de la cultura II

El concepto de cultura en clave histórica, desde la posguerra hasta la República Plurinacional de Bolivia (1945-202-). Hegemonía y contrahegemonía. La cultura y los medios masivos de comunicación: publicidad y consumo. La sociedad del espectáculo. “Los jóvenes”: irrupción de un sujeto colectivo transversal a las tensiones de clase. Hipismo, amor libre y revolución social. Los 60: contracultura, arte pop, sociedad de consumo. Feminismo y familia burguesa tradicional. Después de la derrota en Vietnam. La caída del Muro de Berlín. Debates de la Posmodernidad: multiculturalismo, poscolonialismo, neoliberalismo y populismo. Cultura y sociedad en el siglo XXI: panindigenismo, etnopolítica, disidencias de género y otras emergencias. feminismos y diversidad sexual. Últimos conceptos sobre comunidad, democracia y ciudadanía.

Asignatura: Laboratorio de formatos I

Conocimiento, creatividad y estrategia como perspectivas complementarias en la producción de medios audiovisuales y medios sociales. Modos de producción artística en la historia: de las Academias renacentistas al Genio romántico, del autor anónimo al pop art. Funciones creativas en la producción audiovisual actual.

CARRERA: LICENCIATURA EN PRODUCCIÓN Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS

Asignatura: Historia de la cultura II

El concepto de cultura en clave histórica, desde la posguerra hasta el Estado Plurinacional de Bolivia (1945-2020). Hegemonía y contrahegemonía. La cultura y los medios masivos de comunicación: publicidad y consumo. La sociedad del espectáculo. “Los jóvenes”: irrupción de un sujeto colectivo transversal a las tensiones de clase. Hipismo, amor libre y revolución social. Los 60: contracultura, arte pop, sociedad de consumo. Feminismo y familia burguesa tradicional. Después de la derrota en Vietnam. La caída del Muro de Berlín. Debates de la Posmodernidad: multiculturalismo, poscolonialismo, neoliberalismo y populismo. Cultura y

sociedad en el siglo XXI: panindigenismo, etnopolítica, disidencias de género y otras emergencias. Feminismos y diversidad sexual. Nuevos conceptos sobre comunidad, democracia y ciudadanía.

Asignatura: Cultura lúdica: jugar es humano

Análisis semántico de la cultura lúdica. Concepción socio-cultural. Características del juego. Orden y Tensión. Aguafiestas y tramoso. El juego en diversas culturas a lo largo de la historia. Los juegos olímpicos atravesados por los cambios socio-políticos. Juego social y juego individual. La "esfera del juego", el "círculo mágico". El agón en relación al prestigio, el honor, el mérito y la virtud. El relato heroico y lo extraordinario. Carácter divino del azar. Paidia y Ludus. Categorías fundamentales (Agon, Alea, Mimicry, Ilinx). Incidencia de Internet en el ámbito del juego. Cultura gamer. Videojuegos, arte, literatura y cinematografía.

Asignatura: Aspectos legales del desarrollo de videojuegos

"La idea" en el desarrollo de videojuegos. Protección de los derechos intelectuales e industriales. Derechos patrimoniales y derechos morales. Características de los derechos adquiridos. La protección de las obras intelectuales y los sujetos de derecho (autor y coautor). Obra colectiva. Alcance de los derechos: copyright vs derechos de autor. Derecho de cita y otras excepciones. Licencias de los derechos. Licencias Creative Commons. Marca, designación, denominación de origen, publicidad, nombres de dominio. Tipos de marcas y su función. Protección de la marca. Registro de una marca (requisitos y proceso ante el INPI). La protección del videojuego: objeto de protección, plazo, alcance y trámite. El videojuego como marca y como obra protegible por el derecho de autor. Negociación contractual de los derechos. Los derechos sobre lo creado en el marco de la relación de dependencia. Formas contractuales "freelance", la locación de servicios o de obra. Contrato de licencia con publisher. El "plan legal" en el "plan de desarrollo". Trámites de creación de la empresa unipersonal o grupo asociativo. Puesta en marcha de la empresa. Aspectos regulatorios de la actividad. Régimen laboral, convenios aplicables a los empleados. La incidencia de la normativa en materia de equidad de género y trabajo.

CARRERA: LICENCIATURA EN ADMINISTRACIÓN

Asignatura: Taller de informática

Introducción a los sistemas informáticos. Utilización de procesadores de texto, planillas de cálculo, programas de presentaciones y base de datos. Microsoft Excel: introducción y manipulación de datos, manejo de celdas y referencias, uso de fórmulas, confección de gráficos. Elaboración de informes escritos y de apoyo informático para presentaciones orales. Internet: sus características, utilización y desafíos. La búsqueda en internet y las citas en textos académicos.

Asignatura: Macroeconomía y política económica

Cuentas Nacionales. Identidades Macroeconómicas Básicas: Modelos y Componentes de la Demanda Agregada. Mercado de Dinero y Activos. Sector Externo. Oferta y Demanda agregada: Interacción y Políticas Macroeconómicas. Inflación. Política económica argentina.

Asignatura: Administración pública

La formación histórica del estado. El proceso de expansión y el cambiante rol del Estado. La burocracia estatal y su contexto. Análisis de políticas públicas. Actores e instituciones mediadoras entre estado y sociedad. Intervención del Estado en el proceso de producción y distribución. Crisis del estado keynesiano y del estado benefactor. La crisis fiscal. Los recursos públicos. Políticas económicas y sociales.

CARRERA: LICENCIATURA EN BIOTECNOLOGÍA*Asignatura: Diseño estadístico de experimentos*

Probabilidad. Combinatoria. Estadística descriptiva. Herramientas informáticas estadísticas. Distribuciones. Estadística paramétrica y multivariada. Inferencia estadística. Prueba de hipótesis. Varianza. Aplicaciones al diseño experimental. Estadística multivariada.

Asignatura: Ética, legislación y gestión

Instituciones y características de la ciencia en la Argentina. Biotecnología e historia. La biotecnología en los sectores productivos: industria farmacéutica, de alimentos, química, etc. Impactos de la biotecnología en la sociedad. Bioética. Actividades profesionales y relaciones interdisciplinarias. Ética en la investigación y el desarrollo. Ética en la elaboración técnico-científica de proyectos que involucran seres vivos. Comités de bioética en investigación. Ética en procesos y desarrollos industriales. Genética y ética —diagnóstico genético preimplantatorio, eutanasia—. Responsabilidad profesional y ética. Legislación. Propiedad intelectual o industrial. Legislación en patentamiento internacional y Ley de patentes en Argentina. Normativa regulatoria.

CARRERA: TECNICATURA UNIVERSITARIA EN TECNOLOGÍAS INDUSTRIALES*Asignatura: Sistemas de supervisión industrial*

Sistemas SCADA. Telemetría. Intercomunicación de sistemas de control. Sistemas integrados. Supervisión de sistemas PLC y otros sistemas periféricos industriales. Interfaces. Sistemas de adquisición de datos de proceso y producto.

Asignatura: Gestión de proyectos

Proceso de trabajo. Organización de la producción, planificación diagnóstica y gestión de proyectos. Organización Taylorista, Fordista, multiespecialización flexible. La empresa red dentro de la firma, redes de proveedores y redes de comercialización. Producción entre pares. Emprenderismo. Cooperativismo, asociativismo. Gestión y análisis económico financiero. Innovación. Estrategias.