



Resolución CS - 107 / 2026

JOSÉ C. PAZ, 13 de julio de 2026

VISTO,

El Estatuto de la UNIVERSIDAD NACIONAL DE JOSÉ CLEMENTE PAZ aprobado por Resolución del MINISTERIO DE EDUCACIÓN N° 584 del 17 de marzo de 2015; el Convenio Específico suscripto entre esta UNIVERSIDAD y el MINISTERIO DE PRODUCCIÓN, CIENCIA E INNOVACIÓN TECNOLÓGICA DE LA PROVINCIA DE BUENOS AIRES; y el Expediente Digital N° 224/2026 del Registro de esta UNIVERSIDAD NACIONAL DE JOSÉ CLEMENTE PAZ, y

CONSIDERANDO:

Que la DIRECCIÓN DE VINCULACIÓN TECNOLÓGICA ha impulsado la suscripción del Convenio Específico entre esta UNIVERSIDAD y el MINISTERIO DE PRODUCCIÓN, CIENCIA E INNOVACIÓN TECNOLÓGICA DE LA PROVINCIA DE BUENOS AIRES.

Que dicha DIRECCIÓN ha girado el proyecto de Convenio a la SECRETARÍA GENERAL, para su intervención.

Que el Convenio Específico tiene por objeto que esta UNIVERSIDAD brinde el servicio de diseño, producción y dictado de capacitaciones para el desarrollo de videojuegos en el marco del Programa CLIC.

Que el Señor RECTOR de esta Casa de Altos Estudios suscribió el citado Convenio en fecha 07 de mayo de 2026, *ad referéndum* del CONSEJO SUPERIOR.

Que la SECRETARÍA LEGAL Y TÉCNICA se expidió en sentido favorable mediante Dictamen N° 215/2026.

Que la SECRETARÍA GENERAL ha tomado la correspondiente intervención de acuerdo a su competencia.

Que la presente medida se adopta en ejercicio de las atribuciones conferidas por el artículo 63 inciso o) del Estatuto de la UNIVERSIDAD, aprobado por Resolución del MINISTERIO DE EDUCACIÓN N° 584/15.

Por ello,

**EL CONSEJO SUPERIOR DE LA
UNIVERSIDAD NACIONAL DE JOSÉ CLEMENTE PAZ**

RESUELVE:



ARTÍCULO 1º: Convalidar la suscripción del CONVENIO ESPECÍFICO entre esta UNIVERSIDAD NACIONAL DE JOSÉ CLEMENTE PAZ y el MINISTERIO DE PRODUCCIÓN, CIENCIA E INNOVACIÓN TECNOLÓGICA DE LA PROVINCIA DE BUENOS AIRES, firmado por el señor RECTOR de la UNPAZ, *ad referendum* del Consejo Superior, en fecha 07 de mayo de 2026, que como Anexo se acompaña en copia autenticada.

ARTÍCULO 2º: Regístrese, comuníquese, publíquese en el Boletín Oficial de esta UNIVERSIDAD NACIONAL DE JOSÉ CLEMENTE PAZ y cumplido, archívese.

Lic. Santiago Mónaco

Secretario

Consejo Superior

Abog. Darío Kusinsky

Presidente

Consejo Superior

Archivos adjuntados

Nombre del archivo
CONVENIO-_EXP_224-2026.pdf

**CONVENIO ESPECÍFICO ENTRE EL MINISTERIO DE
PRODUCCIÓN, CIENCIA E INNOVACIÓN TECNOLÓGICA DE LA
PROVINCIA DE BUENOS AIRES y LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE
JOSÉ CLEMENTE PAZ**

Entre el **MINISTERIO DE PRODUCCIÓN, CIENCIA E INNOVACIÓN TECNOLÓGICA DE LA PROVINCIA DE BUENOS AIRES**, representado en este acto por el señor Ministro, Augusto Eduardo COSTA, D.N.I. N° 24.335.771, con domicilio en la Calle 5 N° 755 de la ciudad de La Plata, Provincia de Buenos Aires, en adelante el “MINISTERIO”, y la **UNIVERSIDAD NACIONAL DE JOSÉ CLEMENTE PAZ**, representada por Rector, Abogado Darío E. KUSINSKY, DNI N° 29.119.469, con domicilio legal en calle Leandro N. Alem N° 4731 de José C. Paz, partido de José C. Paz, Provincia de Buenos Aires, en adelante la “UNIVERSIDAD”, conjuntamente denominados “LAS PARTES”.

CONSIDERANDO:

Que el Ministerio de Producción, Ciencia e Innovación Tecnológica es la máxima autoridad de ciencia y tecnología en el ámbito de la provincia de Buenos Aires y tiene entre sus competencias entender en el diseño e implementación de políticas para el fortalecimiento y promoción del conocimiento científico, tecnológico y de innovación, y su transferencia.

Que mediante RESO-2023-89-GDEBA-MPCEITGP, prorrogada mediante RESO-2026-64-GDEBA-MPCEITGP, el Ministerio de Producción, Ciencia e Innovación Tecnológica aprobó en el ámbito de la Subsecretaría de Ciencia, Tecnología e Innovación, el relanzamiento del Programa de Centros Locales de Innovación y Cultura “CLIC”, con el objetivo de promover espacios e instancias de encuentro que, a través de propuestas vinculadas a la ciencia, la tecnología y la innovación, contribuyan a aumentar las capacidades locales en Ciencia y Tecnología, a fortalecer el vínculo entre comunidad y territorio, y aporten a una estrategia de desarrollo local, inclusiva y sustentable.

Que la Universidad Nacional de José Clemente Paz fue creada en el año 2009 a través de la Ley N° 26.577 del Congreso Nacional y tiene su sede principal en la ciudad de José C. Paz, Provincia de Buenos Aires.

Que la misión de la Universidad Nacional de José Clemente Paz es la enseñanza en la educación superior así como la producción y difusión de conocimientos que contribuyan al desarrollo de la región, poniéndose al servicio de la consolidación de la equidad social y el desarrollo.

Que la Universidad Nacional de José Clemente Paz, a través de la Licenciatura en Producción y Desarrollo de Videojuegos, promueve el desarrollo de capacidades profesionales y competencias teóricas, técnicas y artísticas para participar en las distintas

CONVE-2026-18113595-GDEBA-MPCEITGP

etapas del diseño y producción de videojuegos.

Que durante los años 2024 y 2025 LAS PARTES implementaron capacitaciones sobre desarrollo de videojuegos en el marco del Programa CLIC, en 8 municipios de la provincia de Buenos Aires, a las que accedieron más de 250 personas.

Que, por Decreto N° 25/2022, se aprobó el Acuerdo Marco celebrado entre el Gobierno de la Provincia de Buenos Aires y diversas Universidades Nacionales con asiento en la citada Provincia, entre las que se encuentra la Universidad Nacional de José Clemente Paz con el objeto de establecer una relación de cooperación y asistencia técnica mutua.

Que, en consecuencia, LAS PARTES acuerdan suscribir el presente Convenio Específico, en adelante el “Convenio”, de conformidad con las cláusulas que a continuación se detallan:

CLÁUSULA PRIMERA. La presente gestión se encuadra en los términos del artículo 18 inciso 2°, apartado a) de la Ley N° 13.981 y su Decreto Reglamentario N° 59/19.

CLÁUSULA SEGUNDA. La UNIVERSIDAD se compromete a brindar el servicio de diseño, producción y dictado de **capacitaciones para el desarrollo de videojuegos** en el marco del Programa CLIC, de conformidad con las tareas a desarrollar y los productos esperados, pudiendo incorporarse otras o sustituirse las señaladas, según lo establecido en el Anexo I al presente Convenio.

CLÁUSULA TERCERA. La UNIVERSIDAD llevará a cabo con personal idóneo y calificado las tareas encomendadas y dispondrá todos los gastos correspondientes a los profesionales y cualquier recurso humano necesario para la realización del servicio. Las personas que la UNIVERSIDAD emplee o contrate para ejecutar las prestaciones acordadas no tendrán relación laboral ni dependencia de ningún tipo con el MINISTERIO.

CLÁUSULA CUARTA. La UNIVERSIDAD podrá contratar servicios de terceros para realizar tareas específicas debidamente individualizadas que resulten necesarias para la prestación de los servicios encomendados sin que ello implique vínculo laboral o contraprestación alguna entre el MINISTERIO y los terceros involucrados. Sin perjuicio de ello, queda expresamente prohibida la subcontratación del objeto principal del contrato.

CLÁUSULA QUINTA. En toda circunstancia o hecho que tenga relación con este CONVENIO, las PARTES mantendrán la individualidad y autonomía de sus respectivas estructuras técnicas y administrativas, asumiendo en forma particular las responsabilidades consiguientes (laborales, contractuales o extracontractuales) y comprometiéndose a mantener indemne a la contraparte ante reclamos realizados por terceros cuya solución le corresponda de acuerdo a lo convenido en el presente.

CLÁUSULA SEXTA. A los efectos de la ejecución de las acciones contempladas en el presente Convenio, las PARTES acuerdan crear una Unidad de Coordinación, integrada por UN (1) representante titular y UN (1) representante suplente por el MINISTERIO y UN (1)

CONVE-2026-18113595-GDEBA-MPCEITGP

representante titular y UN (1) representante suplente por la UNIVERSIDAD, quienes ejercerán dicha función con carácter “*ad honorem*”. Esta Unidad de Coordinación funcionará como instancia de articulación para el efectivo cumplimiento de lo previsto en el Convenio.

En tal sentido, el MINISTERIO designa como representante titular al Director Provincial de Política Científica y Desarrollo Tecnológico de la Subsecretaría de Ciencia, Tecnología e Innovación, Lic. Iván Nahuel Ares Rossi (DNI N° 31.264.013), y como representante suplente a la Directora de Divulgación Tecnológica para la Inclusión Social de la citada subsecretaría, Lic. María Sol Durán (DNI N° 32.036.709), y la UNIVERSIDAD designa como responsable titular a la Leandra Soledad López (DNI N° 28.145.937), Directora de Ejecución Financiera de Subsidios y Becas en Ciencia y Tecnología, y como representante suplente al Lic. Federico Marcó (DNI N° 26.616.546), Director de Vinculación Tecnológica. Las PARTES podrán reemplazar en cualquier momento sus representantes cuando lo consideren conveniente, con obligación de comunicar por escrito de forma fehaciente e inmediata a la otra parte los datos de los nuevos representantes.

CLÁUSULA SÉPTIMA. El MINISTERIO pagará a la UNIVERSIDAD como contraprestación por la realización de las capacitaciones acordadas, la suma total de PESOS VEINTITRÉS MILLONES DOSCIENTOS TRES MIL NOVECIENTOS CINCUENTA (\$ 23.203.950). El pago se efectuará de la siguiente forma y una vez cumplida la condición que en cada caso se indica:

1. Contra entrega de cronograma detallado de implementación y certificación del Programa, la suma de PESOS SEIS MILLONES NOVECIENTOS SESENTA Y UN MIL CIENTO OCHENTA Y CINCO (\$ 6.961.185).
2. Contra la certificación de finalización de la implementación de los cursos y talleres y entrega del informe final de actividades y prototipos ejecutables de los proyectos desarrollados, la suma de PESOS DIECISÉIS MILLONES DOSCIENTOS CUARENTA Y DOS MIL SETECIENTOS SESENTA Y CINCO (\$ 16.242.765).

La presentación de los informes por parte de la UNIVERSIDAD y su evaluación por parte del MINISTERIO se llevará a cabo a través de los miembros integrantes de la Unidad de Coordinación.

CLÁUSULA OCTAVA. El presente CONVENIO entrará en vigencia a partir de su aprobación por el término de CINCO (5) meses, con la opción de prorrogar dicho plazo si ambas partes así lo acuerdan.

CLÁUSULA NOVENA. El incumplimiento de cualquiera de las obligaciones derivadas del presente CONVENIO por alguna de las PARTES, faculta a la otra a dar por resuelto el CONVENIO. La resolución operará de pleno derecho, previa intimación fehaciente a la otra parte a fin de dar cumplimiento de sus obligaciones en el término de DIEZ (10) días. Ello no obsta el derecho de exigir el cumplimiento de las obligaciones que se hubieran devengado hasta ese momento y del reclamo de los daños y perjuicios correspondientes.

CONVE-2026-18113595-GDEBA-MPCEITGP

La parte incumplidora no tendrá derecho a percibir compensación o resarcimiento alguno, ni a percibir el precio pactado con posterioridad a la resolución del CONVENIO.

CLÁUSULA DÉCIMA. Sin perjuicio de lo expuesto en la cláusula anterior, las PARTES podrán rescindir unilateralmente y sin expresión de causa el presente CONVENIO, comunicándose fehacientemente tal decisión a la otra parte con una antelación no menor de TREINTA (30) días. La rescisión no dará derecho alguno a LAS PARTES a formular reclamos de indemnizaciones de cualquier naturaleza. Los trabajos en ejecución deberán continuar hasta su finalización.

CLÁUSULA DÉCIMO PRIMERA. La responsabilidad por daños a las cosas, al personal y/o a terceros que se produzcan como consecuencia del cumplimiento del presente CONVENIO, en tanto que dichos daños no sean el resultado de la negligencia o culpa del afectado, serán asumidos por cada una de LAS PARTES.

CLÁUSULA DÉCIMO SEGUNDA. La suscripción del presente CONVENIO no significa un impedimento para que las PARTES signatarias, en forma individual o conjunta, puedan concertar convenios similares con otras entidades o instituciones.

CLÁUSULA DÉCIMO TERCERA. Las PARTES se comprometen a resolver en forma directa y amistosa entre ellas y por medio de las instancias jerárquicas que correspondan, los desacuerdos y discrepancias que pudieran originarse durante la ejecución del CONVENIO. En caso de contienda judicial, las mismas acuerdan someterse a la competencia de la justicia federal con asiento en la ciudad de La Plata, renunciando a cualquier otro fuero o jurisdicción que pudiera corresponder.

CLÁUSULA DÉCIMO CUARTA. Para todos los efectos derivados del presente CONVENIO, las PARTES fijan sus respectivos domicilios electrónicos donde serán válidas todas las notificaciones y comunicaciones que se cursaren entre sí, en las siguientes direcciones:

El MINISTERIO: clic@mp.gba.gov.ar

La UNIVERSIDAD: cienciaytecnologia@unpaz.edu.ar

En prueba de conformidad, se firma el presente de manera digital, en las fechas indicadas en cada una de las firmas.

**KUSINSKY
Y Darío
Exequiel**

Firmado digitalmente
por KUSINSKY Darío Exequiel
DN: CN=KUSINSKY Darío
Exequiel, C=AR,
SERIALNUMBER=CUIL
23291194699
Razón: Soy el autor de este
documento.
Fecha: 7/5/2026 11:14
Versión PDFgear: 2.1.14

CONVE-2026-18113595-GDEBA-MPCEITGP

ANEXO I

TÉRMINOS DE REFERENCIA

CENTROS LOCALES DE INNOVACIÓN Y CULTURA

Modalidad: RED CLIC (Videojuegos)

1) FUNDAMENTACIÓN Y OBJETIVOS DE LA PROPUESTA:

El Departamento de Economía, Producción e Innovación Tecnológica en conjunto con la Unidad de Vinculación Tecnológica de la UNPAZ tiene como uno de sus objetivos implementar políticas destinadas a impulsar espacios de capacitación y formación que permitan desarrollar las capacidades emprendedoras de la región.

En esta línea, el desarrollo de videojuegos se presenta como una posibilidad efectiva y atractiva de introducir y desarrollar a temprana edad, trabajando aptitudes como el diseño visual, la creatividad, la solución de problemas e incluso la entrada a disciplinas de alta demanda como la programación. En dicho sentido, la accesibilidad cada vez mayor (tanto en requisitos técnicos como de capacitación) de la cual disponen las herramientas de desarrollo de videojuegos permite pensar propuestas aptas para todos los destinatarios.

En función de las capacidades de la UNPAZ, en particular a través de la Licenciatura en Producción y Desarrollo de Videojuegos, y considerando la experiencia de trabajo previa entre la universidad y la Subsecretaría de Ciencia, Tecnología e Innovación del Ministerio de Producción, Ciencia e Innovación Tecnológica de la Provincia de Buenos Aires, es que esta última ha solicitado a la universidad una propuesta para ofrecer cursos referidos al desarrollo de videojuegos, con contenido y herramientas accesibles a todo público. Ello derivó en la realización de dos ediciones de Cursos Introductorios al Desarrollo de Videojuegos, que se ofrecieron en diferentes municipios del territorio provincial.

En este caso, se presenta una tercera edición, que incorpora aprendizajes y mejoras respecto de las previas, en aspectos vinculados al contenido y las dinámicas de las capacitaciones. También se rescata de las experiencias adquiridas, la importancia del rol de los representantes municipales a la hora de reforzar la constancia y asistencia de los participantes a sus espacios.

2) EJE/S TEMÁTICO/S Y ACTIVIDADES A DESARROLLAR:

Curso Introductorio al Desarrollo de Videojuegos.

Objetivos:

- i. Potenciar el acceso de los y las jóvenes bonaerenses a la industria de los videojuegos.
- ii. Brindar conocimientos básicos en cada una de las disciplinas y roles que forman parte

CONVE-2026-18113595-GDEBA-MPCEITGP

- del proceso de producción de un videojuego.
- iii. Generar predisposición al trabajo en equipos interdisciplinarios.
 - iv. Desarrollar prototipos llevando a la práctica los conocimientos teóricos adquiridos en cada módulo/cursó.
 - v. Fomentar la generación de una comunidad de desarrollo de videojuegos en los municipios destinatarios para que, idealmente, continúen formándose.
 - vi. Fomentar la proactividad y la participación en proyectos autogestionados.

El curso introductorio está pensado para destinatarios con bajo o nulo conocimiento en las disciplinas vinculadas al desarrollo. La propuesta transita una introducción por sobre todo a las disciplinas de diseño lúdico y programación, lo que permitirá a los destinatarios producir un videojuego simple que podrán publicar (de preferencia en formato web) para testear con el resto del curso y compartir con quien deseen. Se organiza en 4 módulos (desarrollados más adelante):

1. Introducción al Desarrollo de Videojuegos.
2. Introducción al Diseño Lúdico
3. Introducción a Programación
4. Proyecto final

3) MUNICIPIOS ALCANZADOS:

- San Martín
- Luján
- Bragado
- Chacabuco
- Mar Chiquita
- Gral. Alvarado
- Balcarce

**La nómina de municipios podría sufrir alteraciones, siempre que no existan modificaciones presupuestarias. Dichas modificaciones deberán darse de común acuerdo entre las partes (MPCEIT y UNPAZ).*

4) PRESUPUESTO:

Concepto	Valor hora	Horas	TOTAL
Curso San Martín	\$38.500	48	\$ 1.848.000
Curso Luján	\$38.500	48	\$ 1.848.000
Curso Bragado	\$38.500	60	\$ 2.310.000
Curso Chacabuco	\$38.500	60	\$ 2.310.000
Curso Mar Chiquita	\$38.500	90	\$ 3.465.000

CONVE-2026-18113595-GDEBA-MPCEITGP

Concepto	Valor hora	Horas	TOTAL
Curso General Alvarado	\$38.500	90	\$ 3.465.000
Curso Balcarce	\$38.500	90	\$ 3.465.000
Coordinación académica	\$38.500	52	\$ 2.002.000
Asistencia de coordinación y campus virtual	\$38.500	36	\$ 1.386.000
Subtotal cursos			\$ 22.099.000
Gastos administrativos			\$ 1.104.950
TOTAL			\$ 23.203.950

El presupuesto se realizó considerando las horas docentes para el dictado del curso, los honorarios por diseño y coordinación académica de la propuesta y su implementación, la asistencia para el diseño y la gestión del campus virtual (provisto por la UNPAZ). A su vez, se consideró la locación de los cursos, atendiendo a los costos de traslado y tiempo de viaje; para ello se realizó una equivalencia a cantidad de horas, de la siguiente manera:

- Cursos en Luján y San Martín (menos de 100 kms desde UNPAZ): 48 horas totales
- Cursos Bragado y Chacabuco (entre 100 y 200 kms desde UNPAZ): 60 horas totales
- Cursos Mar Chiquita, Balcarce y Gral. Alvarado (200 a 600 kms): 90 horas totales

Se consideraron 52 horas para diseño y coordinación, y 36 horas de asistencia de coordinación y en el campus virtual.

El valor hora de los honorarios ha sido calculado considerando los valores sugeridos por la Resolución Res.C.D. N° 3331 “HONORARIOS MÍNIMOS (H.M.) PARA EL CONTADOR PÚBLICO” del Consejo Profesional de Ciencias Económicas de la Provincia de Buenos Aires, consultado en febrero de 2026 - el cual fija un valor del módulo en \$3.160-, las tareas a desarrollar y la experiencia del equipo de trabajo. En función de ello, se consideró un valor hora de \$38.500,00 (PESOS TREINTA Y OCHO MIL QUINIENTOS), es decir, entre 12 y 13 módulos.

Finalmente, sobre el subtotal se suma un 5% de gastos administrativos.

5) COMPONENTES Y FORMA DE PAGO:

Componente 1: Se pagará un 30% (\$6.961.185) contra entrega de cronograma detallado de implementación y certificación del Programa.

Componente 2: El 70% restante (\$16.242.765), se pagará al finalizar la implementación de los cursos y talleres contra entrega del informe final de actividades y certificación del Programa. El informe final deberá incluir una evaluación cualitativa del curso, datos de participación y finalización por municipio. Además, se deberá agregar un anexo con los prototipos ejecutables de los proyectos desarrollados en cada municipio, incorporando por

cada prototipo: autores, municipio, tipo de juego, sinopsis, link de descarga y una imagen ilustrativa.

6) DESCRIPCIÓN DE LAS CAPACITACIONES:

El Curso de Introducción al Desarrollo de Videojuegos está dirigido a jóvenes de los últimos años de la Educación Secundaria y recién graduados. Es de modalidad híbrida (virtual y presencial) y consta de 4 módulos:

Módulo 1. Introducción al Desarrollo de Videojuegos.

Propone un recorrido por las diferentes disciplinas que componen el desarrollo de videojuegos. Está orientado a familiarizar a los participantes con el trabajo interdisciplinario y colaborativo y a brindar herramientas básicas para el desarrollo de videojuegos.

Actividades: armado de equipos, producción interna (disponibilidad, conocimientos previos, etc.), definición del alcance de propuestas.

Duración: 3 clases (1 presencial; 2 virtuales)

Módulo 2. Introducción al Diseño Lúdico.

Orientado a comprender las dinámicas y mecánicas de juego, conocer los tipos de juegos existentes y reflexionar sobre el concepto de diversión. Niveles de dificultad, diseño para otros/as. La importancia de la documentación. Herramientas y formatos.

Actividades: confección de un documento de concepto extendido.

Duración: 3 clases (virtuales)

Módulo 3. Introducción a la Programación.

Introducción a los diferentes motores de desarrollo. Lógica básica. Programación por bloques. Variables, Loops y prototipado.

Actividades: desarrollo del proyecto en el motor seleccionado

Duración: 3 clases (1 presencial, 2 virtuales)

Módulo 4. Proyecto Final.

Orientado a poner en juego todas las habilidades aprendidas. Identificación y producción de tareas. Roles de especialización en el marco del equipo. Iteración, testeo, build y publicación.

Actividades: pulido y balance del proyecto, presentación final.

Duración: 3 clases (2 virtuales, 1 presencial)

CONVE-2026-18113595-GDEBA-MPCEITGP

7) CRONOGRAMA DE CAPACITACIONES:

	Mes 1				Mes 2				Mes 3				Mes 4				Mes 5			
Actividades	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4
Diseño de programas y organización de la convocatoria	x	x	x	x																
Introducción al Desarrollo de VJ					x	x	x													
Introducción al Diseño Lúdico								x	x	x										
Introducción a la Programación											x	x	x							
Proyecto Final														x	x	x				
Cierre y elaboración de informe final																	x	x	x	x

CONVE-2026-18113595-GDEBA-MPCEITGP



GOBIERNO DE LA PROVINCIA DE BUENOS AIRES
2026 - "Año de los Derechos Humanos por la Memoria, la Verdad y la Justicia. A 50 años de la última
Dictadura cívico militar"

**Hoja Adicional de Firmas
Convenio**

Número: CONVE-2026-18113595-GDEBA-MPCEITGP

LA PLATA, BUENOS AIRES
Martes 26 de Mayo de 2026

Referencia: CONVENIO MPCEIT - UNIV. NACIONAL DE JOSÉ C. PAZ. CLIC

El documento fue importado por el sistema GEDO con un total de 9 pagina/s.

Digitally signed by COSTA Augusto Eduardo
Date: 2026.05.26 13:07:31 ART
Location: Provincia de Buenos Aires

Augusto Eduardo Costa
Ministro
Ministerio de Producción, Ciencia e Innovación Tecnológica

Digitally signed by GDE BUENOS AIRES
DN: cn=GDE BUENOS AIRES, c=AR, o=MINISTERIO DE
GOBIERNO BS.AS., ou=SUBSECRETARIA DE
GOBIERNO DIGITAL, serialNumber=CUIT 30715124234
Date: 2026.05.26 13:07:32 -03'00'

Hoja de firmas



Sistema: sudocu
Fecha: 13/07/2026 16:00:47
Cargado por: ROMINA MAROLT



Sistema: sudocu
Fecha: 31/07/2026 10:53:07
Autorizado por: SANTIAGO MONACO



Sistema: sudocu
Fecha: 06/08/2026 16:26:55
Autorizado por: DARIO EXEQUIEL KUSINSKY