

RESOLUCION C. S. N° 1179

JOSÉ C. PAZ, 26 DIC 2023

VISTO

La CONSTITUCIÓN NACIONAL, la Ley N° 24.521, el ESTATUTO DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE JOSÉ CLEMENTE PAZ aprobado por Resolución del MINISTERIO DE EDUCACIÓN N° 584/2015, la Resolución CS N° 97/2018, el Expediente N° 1624/2023 del registro de esta UNIVERSIDAD, y

CONSIDERANDO:

Que la CONSTITUCIÓN NACIONAL reconoció la autonomía y la autarquía de las UNIVERSIDADES NACIONALES (art 75, inciso 19, tercer párrafo *in fine*).

Que la Ley 24.521 reconoce en su artículo 29 la autonomía de las UNIVERSIDADES para crear carreras de grado y posgrado.

Que la enseñanza, la investigación, la extensión y la transferencia son funciones sustantivas de la UNIVERSIDAD NACIONAL DE JOSÉ CLEMENTE PAZ (UNPAZ), orientadas a la problemática local, regional, nacional e internacional, y a detectar problemas y necesidades que traban o demoran el desarrollo local y regional, a reconocer las causales y a proponer e instrumentar las soluciones (artículo 6° incs. f) y g) del ESTATUTO UNIVERSITARIO).

Que la UNPAZ se define como una institución abierta a las exigencias de su tiempo y de su medio, dentro del contexto más amplio de la cultura nacional a la que propone enriquecer y servir con su gestión (artículo 4° del ESTATUTO UNIVERSITARIO).

UNPAZ
M

Que entre sus objetivos, cuentan los de disponer de su capacidad universitaria para ponerla al servicio de la consolidación de un modelo de desarrollo nacional y priorizar como criterio rector en materia pedagógica la enseñanza del pensamiento crítico y de las nuevas tecnologías (v. art 5º incs. b) y h), Estatuto Universitario).

Que asimismo, la UNPAZ se propone disponer de carreras que respondan a las necesidades actuales de su medio y también a los proyectos tendidos hacia un futuro de desarrollo con inclusión social; así como diseñar carreras cortas y títulos con salida laboral y, en general, implementar un régimen curricular que facilite la articulación y complementariedad de los estudios universitarios (art. 5º incs. e) y f) del ESTATUTO UNIVERSITARIO).

Que la UNPAZ sostiene desde su Estatuto y en cada nueva propuesta de enseñanza, investigación y extensión su compromiso con los derechos humanos y con el desarrollo de políticas públicas que los garanticen y los amplíen.

Que las Universidades Nacionales son las instituciones estatales encargadas de garantizar el efectivo goce y ejercicio del derecho humano a la educación superior.

Que en los últimos años, la industria de los videojuegos ha experimentado un desarrollo exponencial, consolidándose como un sector clave en el ámbito del entretenimiento y la tecnología.

Que la demanda de profesionales especializados en programación de videojuegos crece sostenidamente, reflejando la necesidad de formar profesionales con habilidades técnicas específicas para afrontar los desafíos de este sector en constante evolución.

Que en la actualidad existe solo una opción educativa similar relativamente cercana, en la Universidad Nacional de Hurlingham, mientras que el resto de la oferta es privada, no es análoga o se dicta en zonas geográficamente más distantes.

UNPAZ
M

•

Que desde esa perspectiva, y habiéndose realizado el estudio de factibilidad y pertinencia previsto en el artículo 1º de la Resolución CS N° 97/2018, el DEPARTAMENTO DE ECONOMÍA, PRODUCCIÓN E INNOVACIÓN TECNOLÓGICA propuso la creación de la TECNICATURA UNIVERSITARIA EN PROGRAMACIÓN DE VIDEOJUEGOS.

Que la SECRETARÍA GENERAL y la SECRETARÍA ACADÉMICA han tomado debida intervención.

Que la DIRECCIÓN DE ASUNTOS JURÍDICOS, dependiente de la SECRETARÍA LEGAL Y TÉCNICA, ha tomado la intervención correspondiente de acuerdo a su competencia.

Que la presente medida se adopta en el ejercicio de las atribuciones conferidas por el artículo 63 inciso d) del ESTATUTO DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE JOSÉ CLEMENTE PAZ.

Por ello,

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

RESUELVE:

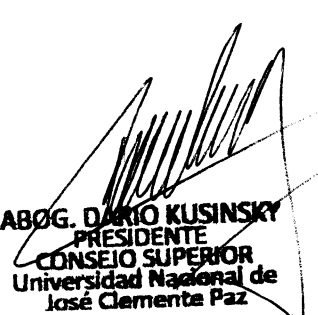
ARTÍCULO 1º.- Apruébase la creación de la TECNICATURA UNIVERSITARIA EN PROGRAMACIÓN DE VIDEOJUEGOS en el ámbito del DEPARTAMENTO DE ECONOMÍA, PRODUCCIÓN E INNOVACIÓN TECNOLÓGICA.

UNPAZ
M

ARTÍCULO 2°.- Apruébase la denominación del título, las actividades para las que resultaran competentes quienes lo obtengan y el perfil de las graduadas y los graduados, según los términos que surgen del ANEXO que forma parte de la presente.

ARTÍCULO 3°.- Encomiéndase al RECTOR de esta UNIVERSIDAD la conformación de una COMISIÓN TÉCNICA para el diseño del Plan de Estudios de la carrera que por este acto se crea, de conformidad con lo previsto en el artículo 2° de la Resolución CS N° 97/2018.

ARTÍCULO 4°.- Regístrese, comuníquese, publíquese en el BOLETÍN OFICIAL de la UNIVERSIDAD NACIONAL DE JOSÉ CLEMENTE PAZ. Cumplido, archívese.



ABOG. DARIO KUSINSKY
PRESIDENTE
CONSEJO SUPERIOR
Universidad Nacional de
José Clemente Paz



LIC. SANTIAGO MONACO
SECRETARIO
CONSEJO SUPERIOR
Universidad Nacional de
José Clemente Paz

RESOLUCION C. S. N°

179

UNPAZ
M

ANEXO
RESOLUCIÓN C. S. N° 1179

ANEXO

1. DENOMINACIÓN DE LA CARRERA Y SU ENCUADRE

1.1. Denominación de la carrera

Tecnicatura Universitaria en Programación de Videojuegos

1.2. Encuadre

Departamento de Economía, Producción e Innovación Tecnológica

2. DENOMINACIÓN Y ALCANCES DEL TÍTULO

2.1. Denominación del título

Técnico/a Universitario/a en Programación de Videojuegos

2.2 Alcances del título

Los/as Técnicos/as Universitarios/as en Programación de Videojuegos de la Universidad Nacional de José Clemente Paz serán graduados con conocimientos y capacidades teóricas y técnicas para desempeñar las siguientes actividades:

1. Programar proyectos de videojuegos en sus diferentes etapas, sirviéndose de diversidad de herramientas y motores de desarrollo vigentes en la industria.
2. Desarrollar scripts, comportamientos, sistemas modulares aplicando herramientas de depuración, integración de assets, conexión de red, edición de niveles y otros recursos de programación de acuerdo a los requisitos de cada proyecto.
3. Colaborar en la definición de tecnologías, hardware y herramientas de desarrollo aplicables en la génesis de un proyecto.
4. Analizar las condiciones de jugabilidad en videojuegos u otros proyectos para programar eficientemente su funcionamiento.

UNPAZ

5. Integrar equipos multidisciplinarios de trabajo para el desarrollo de proyectos de videojuegos.

2.3. Perfil del egresado/a

Los graduados y las graduadas de la Tecnicatura Universitaria en Programación de Videojuegos de la UNPAZ se destacarán como profesionales con habilidades para desempeñarse en áreas relacionadas con la programación, centrándose especialmente en el desarrollo de videojuegos. Este perfil profesional se caracterizará por su dominio de los lenguajes de programación ampliamente utilizados en el ámbito del desarrollo, como C++, C#, GDscript, entre otros, así como de los entornos y motores correspondientes, de acuerdo con los estándares internacionales establecidos, como Unreal Engine, Unity, Godot, entre otros. Además, contarán con un profundo conocimiento de las diversas plataformas a nivel de hardware, como dispositivos móviles, computadoras, consolas, etc., y serán competentes en la aplicación de sus conocimientos de programación en distintas áreas.

Los graduados y las graduadas de la Tecnicatura en Programación de Videojuegos estarán preparados/as para desempeñarse en una amplia variedad de roles, desde emprender de manera independiente ofreciendo servicios a distancia, hasta formar parte de un equipo en una posición de empleo presencial. Los egresados y las egresadas estarán capacitados/as para llevar a cabo diversas actividades, que abarcan desde trabajar de manera independiente ofreciendo servicios, hasta emprender proyectos propios. También podrán desempeñarse en roles dependientes para estudios de terceros y realizar tareas específicas mediante contratos por proyectos, entre otras posibilidades. Su participación en proyectos será integral, ya que podrán involucrarse tanto en la concepción inicial como en el desarrollo activo de los mismos. Poseerán las habilidades técnicas y los conocimientos teóricos necesarios para colaborar de manera efectiva con expertos de diversas disciplinas, ampliando su capacidad para contribuir al desarrollo de herramientas destinadas a la manipulación de recursos relacionados con la imagen, el sonido y el diseño. Además, contarán con los conocimientos necesarios para introducirse en el desarrollo sobre plataformas de hardware innovadoras, como las vinculadas a las tecnologías de realidad aumentada y virtual.

UNPAZ

•

En resumen, los graduados y las graduadas estarán formados/as para enfrentar los desafíos del campo laboral de los videojuegos, mostrando versatilidad y competencia tanto en el ámbito técnico como en el trabajo colaborativo interdisciplinario; y serán competentes para participar y colaborar en proyectos de transferencia, extensión y vinculación tecnológica relacionadas con el desarrollo e implementación de nuevas tecnologías para el ámbito de los videojuegos.

UNPAZ