

CONTENIDOS MÍNIMOS

DEPARTAMENTO DE ECONOMÍA PRODUCCIÓN E INNOVACIÓN TECNOLÓGICA

CARRERA: LICENCIATURA EN ADMINISTRACIÓN

Asignatura: Contabilidad I

El objetivo de la contabilidad y de los sistemas de la información contable. Características y requisitos de la información contable. La estructura patrimonial. Los informes contables para usuarios externos. Las variaciones patrimoniales. Las cuentas: concepto. Planes y manuales de cuentas. A partida doble: fundamentos. Aspectos formales y jurídicos de la documentación respaldatoria. Registros contables: conceptos, requisitos formales, jurídicos y tecnológicos. Análisis de operaciones básicas y específicas. Cierre de procesos contables. Ajustes finales típicos. Preparación de informes contables de publicación e informes contables de gestión. Nociones básicas sobre Modelos Contables.

Asignatura: Contabilidad II.

Valuación y exposición

La valuación del patrimonio en los distintos momentos de la vida del Ente. La unidad de medida. Informes contables internos y externos. Usuarios. Principios o cualidades de la información. Estados contables. Su exposición. Las normas contables. Distintas fuentes. Normas comparadas

Asignatura: Administración II

Sistemas Administrativos

Organización como sistema complejo de información y control. Características de sistemas administrativos y elementos que lo constituyen. Los modelos de sistemas. Las áreas de la organización: funciones y procesos. Niveles de autoridad. Sistemas componentes: de planeamiento y gestión, comerciales, financieros, de personal, operativo. Tecnología de los sistemas aplicados a la gestión. Diferentes formas de diseño de la organización: metodología y alternativas. Las formas básicas de articular tareas, flujo de información y decisiones. Los circuitos de normalización. Procedimientos para la formulación de presupuestos y evaluación del control interno. Presupuestos de ingresos, costos, producción, gastos e inversiones. Auditoría de sistemas administrativos. Sistema de control de gestión.

Asignatura: Análisis de estados contables

La consolidación de estados contables. Valor patrimonial proporcional. Análisis e interpretación de estados contables. Conversión de estados contables a moneda extranjera. Combinaciones de negocios. Estados contables proyectados.

Asignatura: Administración de RRHH

Gestión integral de Recursos Humanos: concepto, objetivos, funciones procesos. Modelos de gestión en las organizaciones laborales. Problemáticas del empleo y desempleo. Impacto de los aspectos sociales en las Organizaciones. Planeamiento organizacional y planificación estratégicas de recursos humanos. Comportamiento organizacional: individuo, grupo, organización. Selección, capacitación y desarrollo. Administración de personal. Estructura organizacional. Remuneraciones: compensaciones y beneficios. Calidad de vida laboral. Relaciones laborales. Legislación vigente.

Asignatura: Introducción a la economía

Conceptos y definiciones básicas en economía. Escasez, elección y costo de oportunidades. Frontera de posibilidades de Producción. Demanda individual y de mercado, oferta de una empresa y de la industria. Equilibrio. Elasticidades. Introducción a la teoría del consumidor y de la teoría de la firma. Estructuras de mercado. Introducción a la macroeconomía. Ecuación económica fundamental y el modelo de las tres brechas. Sector real, sector monetario y sector público. La inflación causas y consecuencias. El sector externo y los mercados cambiarios.

CARRERA: LICENCIATURA EN GESTIÓN DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN

Asignatura: Sistemas Inteligentes

Fundamentos de inteligencia artificial. Agentes inteligentes. Sistemas multiagentes. Aprendizaje automático supervisado y no supervisado. Árboles de decisiones. Redes neuronales artificiales. Perceptrón. Backpropagation. Mapas autoorganizados. Introducción a las redes de aprendizaje profundo. Algoritmos genéticos. Computación evaluativa. Inteligencia de enjambre. Redes bayesianas. Máquinas de vectores de soporte.

Asignatura: Gestión de la Tecnología

Tipos de sistemas de información en las organizaciones. Sistema de gestión de procesos. Sistemas de soporte a la toma de decisiones. Otros sistemas de gestión. Reingeniería de procesos. Gestión del cambio en implementaciones de sistemas. Estructura y gestión de áreas de TIC. Planes estratégicos del TIC. Legislación relacionada a la gestión de las TIC. Auditoría informática.

Asignatura: Seguridad Informática

Fundamentos de seguridad informática. Factores humano, lógico y físico. Políticas, y procedimientos de seguridad. Área de seguridad informática en una organización. Vulnerabilidad de sistemas informáticos. Arquitecturas de seguridad en sistemas informáticos de organizaciones. Planes de contingencias y continuidad de negocios. Leyes, normas, regulaciones sobre delitos informáticos. Auditoría, peritaje e informática forense.

Asignatura: Ciencia, Tecnología y Sociedad

Historia de la informática. Teoría General de sistemas. Pensamiento sistemático. Información. Computación y sociedad. Estructuras organizativas y sistemas de información. Los sistemas y su entorno. Sistematización. Automatización. El rol de los usuarios en el desarrollo y utilización de sistemas. Stakeholders. Software libre. Responsabilidad y ética profesional.

Asignatura: Análisis Matemático I

Ecuaciones e inecuaciones polinómicas, exponenciales y trigonométricas. Funcionales reales de una variable. Límite funcional y continuidad. Cálculo diferencial e Integral. Análisis de funciones. Sucesiones y series numéricas.

Asignatura: Gestión de Proyectos

Dirección de proyectos. Identificación de necesidades. La Dirección de proyectos. Gestión de requisitos. Gestión de Integración. Gestión del Alcance. Gestión de tiempos y la gestión de Costos. Gestión de la configuración. Gestión del mantenimiento. Rentabilidad. Financiamiento. Amortización de proyectos. Proyectos de I&D

CARRERA: TECNICATURA UNIVERSITARIA EN COMERCIO ELECTRONICO

Asignatura: Semántica de las Interfaces

Fundamentos en Interacción Hombre-Computadora (HCI). Técnicas de interacción Visual. Normas de Accesibilidad en la Web. Diseño gráfico en la Web. Sistemas de

normalización del color, contraste, significados y asociaciones. Tratamientos de imágenes. Percepción. Tipografía. El diseño de interfaces en el marco del desarrollo de sistemas. Generación de casos de uso. Formas de documentación. El diseño y el desarrollo como proceso conjunto.

Asignatura: Taller de comunicación

Lenguaje en las practicas comunicativas. El lenguaje como forma de construir realidad. Modalidades discursivas: el sujeto y su mundo. La organización y su entorno. La comunicación como construcción de realidad y discursos, teoría y de comunicación. Medios de comunicación masiva, los espacios de relaciones interpersonales. Campañas

CARRERA: LICENCIATURA EN PRODUCCION Y GESTION AUDIOVISUAL

Asignatura: Taller de radio expandida I

La radio como usina colectiva de producción capaz de sintetizar un código desde la singularidad, pero con el ritmo del conjunto. Lenguaje radiofónico sonoro. Géneros y formatos. Género dramático. Género musical. Género periodístico. Políticas informativas. Manuales de estilo. Proyectos. Experiencias. Audiencia. Vecindario. Suscripción algorítmica y comunidades sin fronteras. Artística. Musicalización. Radioarte. Vanguardias artísticas. Programas y programaciones. Magazine. Temático

Asignatura: Taller de radio expandida II

Producción integral en el "medio radial" Roles y funciones en la producción. Nociones básicas de edición digital. Nociones básicas de locución. Guion. Investigación. Fuentes. Construcción de agenda. Radio y convergencia. La radio después de la radio. La radio y todo lo que se parece a la radio. Podcast y nuevas narrativas y formatos. Origen, actualidad y desplazamiento narrativos de la radio fuera de la radio.

Asignatura: Introducción al medio audiovisual

La representación de la realidad y las formas de mirar, escuchar y crear. Escala de planos. Alturas, posiciones y movimientos de cámara. Plano, escena, secuencia, plano secuencia. Principales características y usos del sonido. Raccord y ley del eje. Equipo y roles en la dirección y en la producción. Organigrama de producción. Arte. Etapas de la producción: desarrollo, preproducción, rodaje, posproducción y distribución. Equipamiento técnico. Producción y equipos de trabajo. Desglose de necesidades y tiempos. Presupuesto. Rutina, escaleta, guion. Plan de rodaje. Géneros audiovisuales y televisivos (ficción, entrenamiento, periodístico, infantil). Estrategias narrativas y formas de mirar. Lata y formato. Nuevas pantallas. VLOG, VR, 360°. Noticias e información. Subjetividad y objetividad. Target. FODA

Asignatura: Laboratorio de formatos I

Taller técnico y práctico. Experimentación teórica y formal para la generación de sentido en y para productos seriales, a partir de la caja de herramientas del lenguaje audio visual. Abordaje creativo diversos para formular un discurso. Problematicación del uso de elementos de retórica visual, sonora y discursiva en el diseño de esqueletos narrativos y estéticos, susceptibles de ser comunicados y replicados en distintos episodios de una misma serie. Producción de carpeta de proyecto (individual o colectivo), programa piloto y/o tráiler representativo del formato.

Asignatura: Laboratorio de formatos II

Taller técnico y práctico. Análisis y producción de formatos audiovisuales seriales a partir de matrices narrativas específicas. Objetivos comunicacionales, destinatarios/as y modos de circulación del producto final. Generación de un formato apropiado para cubrir una necesidad determinada. Planificación colectiva y producción integral de una serie audiovisual de no ficción.

CARRERA: LICENCIATURA EN PRODUCCIÓN Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS

Asignatura: Literatura y pensamiento

La literatura de los siglos XX y XXI. Desde la “tradición” clásica hasta las narrativas transmedia. Literatura, industria cultural y mercado. La lectura. Institucionalización de sentidos; leer con, contra y al margen de la tradición. Lectura, historia, política y territorio. Lectura y experiencia vital. La escritura. Oralidad, traducción, texto. ¿Qué es narrar? Relato y tradición: escribir con, contra y al margen de la tradición. Escritura, historia y territorio. Escritura y experiencia vital. El texto. Los géneros: máquina de lectura, canon e hibridación. Texto, lenguaje, territorios, cuerpos y memorias. “Mecanismos” de significación en los textos y en la constitución de series. Texto y verdad.

Asignatura: Producción y prácticas lúdicas I

Proceso de inducción. Análisis de público objetivo. Desarrollo y fundamentación del proyecto. Campañas de difusión. Presentación formal de proyectos. Plataformas virtuales de presentación. Escenario de entrega llave en mano (manual de aplicación, instrucciones de uso u otra característica particular del proyecto). Escenario de roles.

Asignatura: Producción y prácticas lúdicas II

Producción de eventos o campañas (virtuales y/o presenciales) con eje transversal en el aspecto y/o contenido lúdico. Análisis del escenario y público potencial. Desarrollo y fundamentación de propuestas. *Jams. Esports. Marketing.*

Advergaming. Campañas de difusión (medios, estratégicas). *Streaming.* Escenario de roles.

Asignatura: Cultura lúdica: jugar es humano

Análisis semántico de la cultura lúdica. Concepción socio-cultural. Características del juego. Orden y Tensión. Aguafiestas y tramposo. 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 argón 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: Diseño lúdico I

Introducción en la historia de los juegos y mecánicas. Análisis y categorización de juegos no digitales. Líneas filosóficas de diseño de juegos analógicos (la escuela americana, las escuelas europeas, y otras). Mercado argentino y mundial de juegos. Actores. Proceso de creación de juegos de mesa. Materiales y materialización. Elementos lúdicos y ludiformes. Procesos sistemáticos de diseño. Concepto de equilibrio y balance en el diseño lúdico. Elementos formales de un juego. Profundidad. Reglamento. Técnicas de prototipado en papel. Testeo de juegos. Simpleza vs variables. Tipos de retroalimentación. Iteración. Juegos híbridos.

Asignatura: Diseño lúdico II

Game Desing por definición. *Frameworks*. MDA (Mecánicas, Dinámicas y Estéticas). Documentos de diseño. Comunicación en los equipos de trabajo. Los géneros y sus limitaciones. Ludificación. Curva de aprendizaje y curva de dificultad. *Game Flow*. Áreas de Diseño: *Lavel desing*. Pitch, Elevator Pitch, EHC (Extended High Concept) y Flow chart. Producción. Iteración. Modos de gameplay. Híbrido. Analógico digital. Diseño aplicado a métodos de entrada. Plataformas. Repetición, recompensas y cajas de SKINNER. UI y UX. Profundidad vs amplitud, automatización vs abstracción. Balance. Monetización y economía en el juego. Modelos de diseño no lineales. Conceptos de pulido. Sistemas de testeo. Mantenimiento de sistemas de puntaje. Diseño modular y circular. Implementación de curva de aprendizaje y de dificultad. Sistemas de gestión del diseño. Diseño de contenido renovable. Diseño de contingencia. Diseño en contextos de comunicación y expresión. *Game desing document* (GDD). Non- Discolousre Agreement (NDA)