



Ministerio de Educación

2009 - Año de Homenaje a Raúl Scalabrini Ortíz
2019 - AÑO DEL BICENTENARIO DE LA REVOLUCIÓN DE MAYO

RESOLUCION Nº **334**



BUENOS AIRES, **26 MAR 2010**

VISTO el expediente N° 9953/09 del registro del MINISTERIO DE EDUCACIÓN, por el cual la UNIVERSIDAD NACIONAL DEL LITORAL, Facultad de Ingeniería y Ciencias Hídricas, solicita el otorgamiento de reconocimiento oficial y la validez nacional para el título de TÉCNICO EN DISEÑO Y PROGRAMACIÓN DE VIDEOJUEGOS, según lo aprobado por Resolución del Honorable Consejo Superior N° 193/09, y

CONSIDERANDO:

Que de conformidad con lo dispuesto por los artículos 29, inciso e) y 42 de la Ley de Educación Superior, 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 de acuerdo con las previsiones del artículo 28 inciso a) de la Ley N° 24.521, una de las funciones básicas de las Universidades 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 por no estar en el presente, el título de que se trata, comprendido en ninguna de esas excepciones, la solicitud de la Universidad 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 Institución para su aprobación, sin perjuicio de que oportunamente, este título pueda ser incorporado a la nómina que prevé el artículo 43 y deba cumplirse en esa instancia con las exigencias y condiciones que correspondan.

51.
12/2/10



Ministerio de Educación

"2009 - Año de Homaje a Raúl Scalabrín y al 100º Aniversario de la Revolución de Mayo"

RESOLUCION Nº 334



Que en consecuencia tratándose de una Institución Universitaria legalmente constituida; habiéndose aprobado la carrera respectiva por la Resolución del Honorable Consejo Superior ya mencionada, no advirtiéndose defectos formales en dicho trámite, corresponde otorgar el reconocimiento oficial al título ya enunciado que expide la UNIVERSIDAD NACIONAL DEL LITORAL, 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 de lo normado por el inciso 14) del artículo 23 quáter de la Ley de Ministerios (t.o. Decreto Nº 438/92) y sus modificatorias.

Por ello y atento a lo aconsejado por la SECRETARÍA DE POLÍTICAS UNIVERSITARIAS,

EL MINISTRO DE EDUCACIÓN

RESUELVE:

ARTÍCULO 1º.- Otorgar reconocimiento oficial y su consecuente validez nacional al título de TÉCNICO EN DISEÑO Y PROGRAMACIÓN DE VIDEOJUEGOS, que expide la UNIVERSIDAD NACIONAL DEL LITORAL, perteneciente a la carrera de TECNICATURA EN DISEÑO Y PROGRAMACIÓN DE VIDEOJUEGOS a dictarse bajo la modalidad presencial en la Facultad de Ingeniería y Ciencias Hídricas con el plan de estudios y duración de la respectiva carrera que se detallan en el ANEXO II de la presente Resolución.

ARTÍCULO 2º.- Considerar como actividades para las que tienen competencias los poseedores de este título, a las propuestas por la Universidad como "alcances del título", y que se incorporan en el ANEXO I de la presente Resolución.

ARTÍCULO 3º.- El reconocimiento oficial y la validez nacional que se otorgan al título mencionado en el artículo 1º, quedan sujetos a las exigencias y condiciones

27/11/92



Ministerio de Educación

"2013 - AÑO DEL BICENTENARIO DE LA REVOLUCIÓN DE MAYO"



que corresponda cumplimentar en el caso de que el mismo sea incorporado a la nómina de títulos que requieran el control específico del Estado, según lo dispuesto en el artículo 43 de la Ley de Educación Superior.

ARTÍCULO 4º.- Regístrese, comuníquese y archívese.

Dr. H
I
J
S

RESOLUCION Nº 334

Prof. ALBERTO E. SILEONI
MINISTRO DE EDUCACIÓN



Ministerio de Educación

"2018 - AÑO DEL BICENTENARIO DE LA REVOLUCIÓN DE MAYO"

3 3 4



ANEXO I

ALCANCES DEL TÍTULO DE TÉCNICO EN DISEÑO Y PROGRAMACIÓN DE VIDEOJUEGOS QUE EXPIDE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DEL LITORAL, Facultad de Ingeniería y Ciencias Hídricas.

- ◆ Programar software de videojuegos desde sus fases iniciales de conceptualización, hasta la fase de implementación.
- ◆ Integrar grupos técnicos de tareas interdisciplinarias y de asesoramiento sobre aplicaciones informáticas para la programación de videojuegos.
- ◆ Colaborar en la selección y propuestas de hardware y software para el diseño y desarrollo de videojuegos.
- ◆ Aplicar técnicas propias del diseño y la programación de videojuegos que comprendan las buenas prácticas de la programación y el entorno del videojuego.

Dr.
/ /
/ /
/ /
/ /



ANEXO II

UNIVERSIDAD NACIONAL DEL LITORAL, Facultad de Ingeniería y Ciencias Hídricas.

TÍTULO: TÉCNICO EN DISEÑO Y PROGRAMACIÓN DE VIDEOJUEGOS.

PLAN DE ESTUDIOS

COD.	ASIGNATURAS	CARGA HORARIA SEMANAL	CARGA HORARIA TOTAL
------	-------------	-----------------------	---------------------

PRIMER AÑO:

PRIMER CUATRIMESTRE			
01	Introducción a la Programación	6	90
02	Introducción al Diseño de Videojuegos	6	90
03	Videojuegos y Sociedad	8	90
SEGUNDO CUATRIMESTRE			
04	Modelos y Algoritmos para Videojuegos I	6	120
05	Diseño de videojuegos I	8	90
06	Arte Digital para Videojuegos	6	90

SEGUNDO AÑO:

PRIMER CUATRIMESTRE			
07	Modelos y Algoritmos para Videojuegos II	8	120
08	Programación de Videojuegos I	8	120
09	Manipulación de Objetos en 2D	8	120
SEGUNDO CUATRIMESTRE			
10	Programación de Videojuegos II	6	120
11	Manipulación de Objetos en 3D	8	120
12	Diseño de Videojuegos II	6	90

TERCER AÑO:

PRIMER CUATRIMESTRE			
13	Optativa	6	90
14	Programación de Videojuegos III	8	120
15	Proyecto Final	--	210

CARGA HORARIA TOTAL: 1.680 Horas. ✓

SA.
FP
1
2009