



"2012 - Año de Homenaje al doctor D. MANUEL BELGRANO"

180

Ministerio de Educación RESOLUCION N° _____

BUENOS AIRES, 18 FEB 2013

VISTO el expediente N°9425/12 del registro del MINISTERIO DE EDUCACIÓN, por el cual la UNIVERSIDAD DE MENDOZA, FACULTAD DE INGENIERÍA solicita el otorgamiento de reconocimiento oficial y la validez nacional para el título de TÉCNICO UNIVERSITARIO EN PROGRAMACIÓN DE VIDEOJUEGOS, según lo aprobado por Resolución del Honorable Consejo Superior N° 19/12, 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.

DY
PP
JS



180

Ministerio de Educación RESOLUCION N° _____

Que dicha Universidad cuenta con autorización definitiva para funcionar por lo que, de acuerdo con lo establecido en el artículo 19 del Decreto N° 576/96, estas instituciones deben comunicar a este Ministerio la creación de nuevas facultades, escuelas, institutos, departamentos, carreras, grados o títulos, sin perjuicio del cumplimiento de las previsiones de los artículos 41, 42 y 43 de la Ley N° 24.521.

Que en consecuencia, tratándose de una Institución Universitaria legalmente constituida; habiéndose aprobado la carrera respectiva por el/los Acto/s Resolutivo/s ya mencionado/s, no advirtiéndose defectos formales en dicho trámite, corresponde otorgar el reconocimiento oficial al título ya enunciado que expide la UNIVERSIDAD DE MENDOZA, 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 N° 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 UNIVERSITARIO EN PROGRAMACIÓN DE VIDEOJUEGOS, que expide la UNIVERSIDAD DE MENDOZA, FACULTAD DE INGENIERÍA perteneciente a la carrera de TECNICATURA UNIVERSITARIA EN PROGRAMACIÓN DE VIDEOJUEGOS a dictarse bajo la modalidad presencial con *su* el plan de estudios y duración de la respectiva carrera que se detallan en el ANEXO

JM
P
J



Ministerio de Educación

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 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.

180

RESOLUCION N° _____

Prof. ALBERTO E. SILEONI
MINISTRO DE EDUCACIÓN



Ministerio de Educación

ANEXO I

ALCANCES DEL TÍTULO: TÉCNICO UNIVERSITARIO EN PROGRAMACIÓN DE VIDEOJUEGOS, QUE EXPIDE LA UNIVERSIDAD DE MENDOZA, FACULTAD DE INGENIERÍA

Se deja en forma expresa que la responsabilidad primaria y la toma de decisiones, en los siguientes alcances, la ejercen en forma individual y exclusiva los profesionales de carreras de grado en Informática, Ciencias de la Computación y/o Sistemas según el Régimen del art. 43 de la Ley de Educación Superior N°24.521.

* Colaborar con los profesionales de carreras de grado en Informática y/o Sistemas en la programación y el desarrollo de videojuegos mediante la adquisición de un conocimiento integral acerca de la creación de juegos.

* Participar en proyectos de desarrollo de videojuegos que puedan ser soportados por diferentes plataformas (computadoras, teléfonos móviles y consolas), en el desarrollo de elementos gráficos, texturas animaciones, modelos tridimensionales y la generación de documentos referidos al diseño de videojuegos; integrando equipos de trabajo en su áreas de programación, arte y/o gerenciamiento.



Ministerio de Educación

ANEXO II

UNIVERSIDAD DE MENDOZA, FACULTAD DE INGENIERÍA TÍTULO: TÉCNICO UNIVERSITARIO EN PROGRAMACIÓN DE VIDEOJUEGOS

COD	ASIGNATURA	REGIMEN	CARGA HORARIA SEMANAL	CARGA HORARIA TOTAL	CORRELATIVAS	MODALIDAD DICTADO	OBS.
-----	------------	---------	-----------------------	---------------------	--------------	-------------------	------

PRIMER AÑO-PRIMER SEMESTRE

01	Matemática Elemental	Semestral	4	60	-	Presencial	
02	Lógica	Semestral	4	60	-	Presencial	
03	Sistemas de Información I	Semestral	4	60	-	Presencial	
04	Programación I	Semestral	6	90	-	Presencial	
05	Inglés I	Semestral	4	60	-	Presencial	

PRIMER AÑO-SEGUNDO SEMESTRE

06	Sistemas de Información II	Semestral	4	60	03	Presencial	
07	Redes	Semestral	4	60	03	Presencial	
08	Base de Datos	Semestral	4	60	-	Presencial	
09	Programación II	Semestral	6	90	04	Presencial	
10	Inglés II	Semestral	4	60	05	Presencial	

SEGUNDO AÑO-TERCER SEMESTRE

11	Sistemas Operativos	Semestral	5	75	06	Presencial	
12	Física para Videojuegos	Semestral	4	60	-	Presencial	
13	Argumentos y Guiones	Semestral	5	75	-	Presencial	
14	Diseño Gráfico	Semestral	4	60	-	Presencial	
15	Inglés III	Semestral	4	60	10	Presencial	

SEGUNDO AÑO-CUARTO SEMESTRE

16	Programación de Gráficos	Semestral	4	60	09	Presencial	
17	Desarrollo de Juegos I	Semestral	5	75	-	Presencial	
18	Generación de Audio	Semestral	4	60	-	Presencial	
19	Gestión de Proyectos	Semestral	5	75	-	Presencial	
20	Inteligencia Artificial	Semestral	4	60	-	Presencial	

TERCER AÑO-QUINTO SEMESTRE

21	Ética Profesional y Legislación Laboral	Semestral	4	60	-	Presencial	
22	Desarrollo de Juegos II	Semestral	4	60	17	Presencial	
23	Juegos para Internet	Semestral	4	60	-	Presencial	
24	Aplicaciones Móviles	Semestral	4	60	-	Presencial	
25	Trabajo Final	Semestral	6	90	01 - 24	Presencial	

TÍTULO: TÉCNICO UNIVERSITARIO EN PROGRAMACIÓN DE VIDEOJUEGOS

CARGA HORARIA TOTAL: 1650 HORAS

18
JF