

RESOLUCION C. S. N° 66

JOSÉ C. PAZ, 30 JUN 2021

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 del 17 de marzo de 2015, la Resolución del MINISTERIO DE EDUCACIÓN N° 997/17, la Resolución del Rector Organizador N° 066/2015, las Resoluciones (CS) Nros. 97/2018, 90/2020, 108/2020, la Resolución del Rector N° 398/2020 y el Expediente N° 597/2021 del Registro de esta UNIVERSIDAD NACIONAL DE JOSÉ CLEMENTE PAZ, y

CONSIDERANDO:

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

Que la Ley de Educación Superior N° 24.521, en su artículo 29 le reconoce a las UNIVERSIDADES autonomía académica e institucional para crear carreras de grado y pregrado.

Que la enseñanza, la investigación, la extensión, la transferencia y la producción 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 proceso de desarrollo local y regional, a reconocer las causales y a proponer e instrumentar las soluciones (v. art 6° incs f) y g) del Estatuto Universitario).

UNPAZ
M

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 se propone servir y enriquecer su gestión (v. art 4° del Estatuto Universitario).

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 5° incs b) y h) del 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 títulos universitarios (v. art 5° incs. e) y f) del Estatuto Universitario).

Que desde esta perspectiva, ésta UNIVERSIDAD mediante las **Resolución del** entonces Rector Organizador Nro. 066/2015 se creó la Carrera de **TECNICATURA UNIVERSITARIA EN PRODUCCIÓN Y DISEÑO DE VIDEOJUEGOS.**

Que mediante Resolución del MINISTERIO DE EDUCACIÓN N°997/2017 se le otorgó reconocimiento oficial y su consecuente validez nacional al título de Técnico/a Universitario/a en Producción y Diseño de Videojuegos que expide ésta UNIVERSIDAD.

Que mediante la Resolución (CS) N° 97/2018 se aprobó el **REGLAMENTO DE GESTIÓN ACADÉMICA PARA EL DISEÑO, SEGUIMIENTO Y EVALUACIÓN DE PLANES DE ESTUDIOS DE LAS CARRERAS DE GRADO Y PRE-GRADO.**

Que desde esta perspectiva, y habiéndose realizado el estudio de pertinencia y factibilidad previsto en el artículo 1° del citado Reglamento, el DEPARTAMENTO DE

UNPAZ
M

ECONOMÍA, PRODUCCIÓN E INNOVACIÓN TECNOLÓGICA, propuso la creación de la Carrera LICENCIATURA EN PRODUCCIÓN Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS.

Que la creación de dicha carrera fue aprobada mediante la Resolución del CONSEJO SUPERIOR N° 90 del 5 de noviembre de 2020.

Que mediante la Resolución Rectoral N° 398/2020 se creó la Comisión Técnica para el Diseño y Elaboración del Plan de Estudios de la Carrera Licenciatura en Producción y Desarrollo de Videojuegos, dando así cumplimiento de lo establecido en el art 2° del REGLAMENTO DE GESTIÓN ACADÉMICA PARA EL DISEÑO, SEGUIMIENTO Y EVALUACIÓN DE PLANES DE ESTUDIOS DE LAS CARRERAS DE GRADO Y PRE-GRADO.

Que el CONSEJO DEPARTAMENTAL DE ECONOMÍA, PRODUCCIÓN E INNOVACIÓN TECNOLÓGICA, mediante el Acta de Sesión N° 22 del día 4 de diciembre de 2020 aprobó y elevó al CONSEJO SUPERIOR el Plan de Estudios Elaborado por dicha Comisión Técnica.

Que mediante Resolución (CS) N° 108/2020 se aprobó el Plan de Estudios de la Carrera LICENCIATURA EN PRODUCCIÓN Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS.

Que en virtud de lo previsto en el artículo 41 de la Ley Nacional de Educación Superior N° 24.521 la UNIVERSIDAD solicitó ante el MINISTERIO DE EDUCACIÓN DE LA NACIÓN el reconocimiento oficial y la validez nacional de los títulos que otorga la carrera.

Que en respuesta a la presentación ante el MINISTERIO, la Secretaría Académica informó observaciones efectuadas por el área de Asesoramiento y Evaluación Curricular de la Dirección Nacional de Gestión y Fiscalización Universitaria al Plan de Estudios de la Carrera.

UNPAZ
M

Que en vistas a lo expuesto la Comisión Técnica elaboró las modificaciones al **Plan de Estudios** que subsanan las observaciones planteadas por el área ministerial **interviniente**.

Que, asimismo, el DEPARTAMENTO DE ECONOMÍA, PRODUCCIÓN E INNOVACIÓN TECNOLÓGICA elaboró un proyecto de caducidad gradual del Plan de Estudios 2017 de la carrera **TECNICATURA UNIVERSITARIA EN PRODUCCIÓN Y DISEÑO DE VIDEOJUEGOS** para organizar y fortalecer la trayectoria formativa de las/los estudiantes y graduados/as de esa Tecnicatura en el contexto de la modificación y extensión a Licenciatura.

Que dicho plan persigue un doble propósito: en primer lugar, establecer itinerarios formativos por cohorte y ofrecer a las/los estudiantes la información necesaria para prever sus recorridos de formación y, en segundo lugar, ofrecer un menú de alternativas que posibilitan a las/los estudiantes de las cohortes de ingreso previas a 2021 y las/los graduados beneficiarse con las innovaciones incorporadas al Plan 2021.

Que la DIRECCIÓN DE DESARROLLO CURRICULAR, dependiente de la SECRETARÍA ACADÉMICA, no presentó objeciones.

Que el CONSEJO DEPARTAMENTAL DE ECONOMÍA, PRODUCCIÓN E INNOVACIÓN TECNOLÓGICA, en la Sesión N° 25 del 11 de junio de 2021 mediante el Acta del mismo número, aprobó el Plan de Estudios modificado de acuerdo a lo observado por el área ministerial pertinente.

Que, posteriormente, en la misma Sesión N° 25 del 11 de junio de 2021 el CONSEJO DEPARTAMENTAL DE ECONOMÍA, PRODUCCIÓN E INNOVACIÓN TECNOLÓGICA aprobó el Plan de Caducidad Gradual del Plan de Estudios 2017 de la

UNPAZ
M

carrera TECNICATURA UNIVERSITARIA EN PRODUCCIÓN DE MEDIOS AUDIOVISUALES.

Que el mencionado proyecto fue analizado y compartido por este CONSEJO SUPERIOR.

Que en virtud de lo previsto en el artículo 63 inciso d) del Estatuto de esta UNIVERSIDAD, se establece que es función del CONSEJO SUPERIOR crear, suspender o suprimir carreras de extensión, grado y posgrado.

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

Que la DIRECCIÓN DE ASUNTOS JURÍDICOS, dependiente de la SECRETARÍA LEGAL Y TÉCNICA, tomó la intervención de su competencia.

Que la presente medida se adopta en ejercicio de las atribuciones conferidas por el artículo 63 incisos d) y g) 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 1°.- Apruébese el PLAN DE TRANSICIÓN DE LA TECNICATURA UNIVERSITARIA EN PRODUCCIÓN Y DISEÑO DE VIDEOJUEGOS A LA LICENCIATURA EN PRODUCCIÓN Y DISEÑO DE VIDEOJUEGOS, que como anexo I forma parte de la presente.

UNPAZ
M

ARTÍCULO 2°.- Apruébese la Tabla de equivalencias que como anexo II forma parte de la presente.


ARTÍCULO 3°.- Notifíquese al MINISTERIO DE EDUCACIÓN DE LA NACIÓN de la medida aprobada en el artículo precedente.

ARTÍCULO 4°.- Regístrese, comuníquese, publíquese en el Boletín Oficial de esta UNIVERSIDAD NACIONAL DE JOSÉ CLEMENTE PAZ y 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° 66

UNPAZ


PLAN DE TRANSICIÓN DE LA TECNICATURA UNIVERSITARIA EN PRODUCCIÓN Y DISEÑO DE VIDEOJUEGOS (A LA LICENCIATURA EN PRODUCCIÓN Y DISEÑO DE VIDEOJUEGOS)

Plan 2017 (RM 997/17) – Plan 2021

El Plan de Transición que aquí se enuncia tiene la función de organizar y fortalecer la trayectoria formativa de los/las estudiantes y graduados/as de la Tecnicatura Universitaria en Producción y Diseño de videojuegos en el contexto de la modificación (y extensión a Licenciatura) del plan de estudios de la carrera.

En este marco, se persigue un doble propósito: en primer lugar, establecer itinerarios formativos por cohorte y ofrecer a los estudiantes la información necesaria para prever sus recorridos de formación. En segundo lugar, el Plan incluye un menú de alternativas que posibilitan a los estudiantes de las cohortes de ingreso previas a 2021 y los graduados beneficiarse con las innovaciones incorporadas al Plan 2021.

A continuación se describen las etapas de implementación del Plan 2021.

IMPLEMENTACIÓN DEL PLAN DE ESTUDIOS RCS 108/2021

El Plan 2021 comienza a implementarse en el segundo semestre de 2021, alcanzando a los/las ingresantes 2020 y 2021 (e ingresantes de años anteriores con menos del 50% de las asignaturas del Plan 2017 aprobadas). La Tabla 1 muestra la implementación gradual de la oferta académica del Plan 2021 y sus destinatarios.

TABLA 1

Implementación de la oferta académica del Plan 2021

UNPAZ	AÑO ACADÉMICO	IMPLEMENTACIÓN	DESTINATARIOS DEL PLAN 2021	OBSERVACIONES
	2° cuatrimestre e 2021 - 1° cuatrimestre e 2022	Se implementa: <ul style="list-style-type: none"> ● 1er año ● 2do año y las siguientes unidades curriculares de 3°, 4° y 5º año:	<ul style="list-style-type: none"> ● Ingresantes 2021. ● Estudiantes de cohortes anteriores a 2021 con menos del 50% de las asignaturas del plan 	<ul style="list-style-type: none"> ● Ingresantes 2020 y de años anteriores con menos del 50% de las asignaturas del plan 2017 aprobadas pasarán

ANEXO
RESOLUCIÓN C. S. N° 66

	2do. Cuatr. 2021: -Economía de la Cultura -Juegos Serios II -Industria del videojuego 1er. Cuatr. 2022: -Juegos serios I -Inglés I -Metodología de la Investigación I -Q.A. (Control de calidad) -Marketing Digital -Taller de diseño UIX-GUI -Aspectos legales del desarrollo	2017 aprobadas. = ● Estudiantes de cohortes anteriores a 2021 que hayan aprobado el 50% o más del plan 2017 y soliciten cambio de plan.	automáticamente al Plan 2021. La acreditación de unidades curriculares se realizará según Tabla de equivalencias.
2° cuatrimestre 2022 - 1° cuatrimestre 2023	Se implementa: ● 1er año ● 2do año ● 3er año ● 4to año ● 5to año (excepto Ética y liderazgo, y Taller proyectual).	● Cohorte de ingreso 2021. ● Ingresantes 2022. ● Estudiantes de cohortes anteriores a 2021 que hayan aprobado el 50% o más del plan 2017 y soliciten cambio de plan.	
2° cuatrimestre 2023 - 1° cuatrimestre 2024	Se implementan todos los años de la licenciatura.	● Cohortes de ingreso 2021 y 2022 ● Ingresantes 2023 ● Estudiantes de cohortes anteriores a 2021 que hayan aprobado el 50% o más del plan 2017 y soliciten cambio de plan.	

UNPAZ

**ANEXO
 RESOLUCION C. S. N° 66**
VIGENCIA Y CADUCIDAD GRADUAL DEL PLAN DE ESTUDIOS RM 997/17

Destinatarios: ingresantes 2017 a 2020

Los/as estudiantes que ingresaron a la Tecnicatura en Producción y Diseño de Videojuegos entre 2017 y 2020 (y hayan aprobado el 50% o más del plan 2017) y no soliciten cambio de plan, tendrán la posibilidad de completar su carrera bajo el Plan 2017, de acuerdo con el cronograma de oferta académica que consta en la Tabla 2. El Plan 2017 dejará de implementarse al finalizar el año académico 2025.

TABLA 2
Cronograma de caducidad gradual del Plan 2017 (RM 997/17)

Oferta de cursada: asignaturas de 1°, 2° y 3° año plan 2017 Apertura de mesas de exámenes finales y libres: asignaturas de 1° a 3° año plan 2017				
	Oferta de cursada: asignaturas de 2° y 3° año plan 2017 Apertura de mesas de exámenes finales y libres: asignaturas de 1° a 3° año plan 2017			
		Oferta de		

UNPAZ

ANEXO
RESOLUCIÓN C. S. N° 66

		<p>cursada: asignaturas de 3° año plan 2017</p> <p>Apertura de mesas de exámenes finales y libres: asignaturas de 1° a 3° año plan 2017</p>		
			<p>Apertura de mesas de exámenes finales y libres: asignaturas de 2° y 3° año plan 2017</p>	
				<p>Apertura de mesas de exámenes finales y libres: asignaturas de 3° año plan 2017</p>

UNPAZ

**ANEXO
 RESOLUCIÓN C. S. N° 66**
ANEXO II
EQUIVALENCIAS

El Plan de Transición ha sido diseñado teniendo en cuenta los requerimientos que plantea el pasaje de un plan a otro.

1. **Estudiantes ingresantes 2017-2020 con menos del 50% de materias del plan 2017 aprobadas (cambian automáticamente de plan): las asignaturas que estas/estos estudiantes hayan aprobado o regularizado en el Plan 2017 serán reconocidas para el Plan 2021 según la Tabla de Equivalencias que figura en la página siguiente.**

Para que las/los estudiantes ingresantes entre 2017 y 2020 tengan la posibilidad de pasar al Plan 2020 se ha previsto la acreditación de unidades curriculares mediante la modalidad de equivalencias directas entre asignaturas de ambos planes.

2. **Estudiantes de cohortes de ingreso anteriores a 2021 (que hayan aprobado el 50% o más del plan 2017) que opten graduarse bajo el plan 2017 y decidan cursar la licenciatura mediante la acreditación de equivalencias directas y la cursada de cinco unidades curriculares complementarias, que reponen contenidos del Plan 2021 y permite que los estudiantes logren los aprendizajes no contemplados en el Plan 2017.**
3. **Graduados del plan 2017 que decidan cursar la licenciatura.**

[Redacted Header]					
1	Historia de la cultura	64	1	Historia de la cultura I	64
2	Introducción a los medios de comunicación	64	5	Introducción a la comunicación	64
3	Historia del cine	64	7	Historia del cine	64
4	La tecnología y sus usos	64	2	La tecnología y sus usos	64
5	Literatura y pensamiento	64	3	Literatura y pensamiento	64
6	Introducción a la cultura argentina y latinoamericana	64	8	Pensamiento social argentino y latinoamericano	64
7	Las industrias culturales	64	6	Historia de la cultura II	64
8	Seminario de orientación	64	14	Gestión de proyectos	64
9	Cultura lúdica	64	12	Cultura lúdica: jugar es humano	64

UNPAZ

**ANEXO
 RESOLUCIÓN C. S. N.**

10	Industria de los videojuegos	64	19	Industria del videojuego	64
11	Recursos y liderazgo estratégicos	64	34	Ética y liderazgo	64
12	Recurso tecnológico	64	9	Fundamentos de la programación I	64
13	Realización I	64	10	Diseño lúdico I	12 8
18	Diseño lúdico II	64			
14	Diseño lúdico I	64	15	Diseño lúdico II	12 8
22	Diseño lúdico III	64			
15	Plan de negocios	64			
24	Cadena de valor	64	38	Planificación de negocios	64
16	Prototipado digital	64			
21	Realización II	64	16	Taller de prototipado digital	12 8
17	Prácticas sociales comunitarias I	64			
19	Plan estratégico comunicacional	64	22	Producción y prácticas lúdicas I	64
20	Ludificación, educación y entretenimiento	64	28	Marketing digital	64
23	Salud, publicidad y videojuegos	64	18	Juegos serios I	64
25	Legislación y propiedad intelectual	64	31	Juegos serios II	64
26	Prácticas sociales comunitarias II	64	21	Aspectos legales del desarrollo de videojuegos	64
		64	26	Producción y prácticas lúdicas II	64

UNPAZ

Los graduados de la Tecnicatura universitaria en producción y diseño de videojuegos (Plan 2017) deberán aprobar las siguientes materias del Plan 2020 como requisito para iniciar el trayecto formativo de la Licenciatura en producción y diseño de videojuegos:

Cód	Unidad curricular	C.H
4	Introducción al medio audiovisual	64

ANEXO
RESOLUCION C. S. N° 

11	Fundamentos de la programación II	64
13	Historia de los videojuegos	64
17	Taller de diseño y animación en 2D	64
20	Taller de diseño UIX/GUI (plan 2020)	64

UNPAZ