



**República Argentina - Poder Ejecutivo Nacional**  
1983/2023 - 40 AÑOS DE DEMOCRACIA

**Resolución**

**Número:**

**Referencia:** RM EX-2022-66295151-APN-DNGU#ME - VALIDEZ NAC. TÍTULO - TÉCNICO/A UNIVERSITARIO/A EN PROGRAMACIÓN DE VIDEOJUEGOS - UNIVERSIDAD NACIONAL DE HURLINGHAM

---

VISTO la Ley de Ministerios (t. o. Decreto N° 438/92) y sus modificatorias, la Ley de Educación Superior N° 24.521, el Expediente N° EX-2022-66295151-APN-DNGU#ME, y

**CONSIDERANDO:**

Que por la actuación mencionada en el VISTO tiene trámite la solicitud de otorgamiento de reconocimiento oficial y validez nacional para el título de TÉCNICO/A UNIVERSITARIO/A EN PROGRAMACIÓN DE VIDEOJUEGOS, efectuada por La UNIVERSIDAD NACIONAL DE HURLINGHAM, Instituto de Tecnología e Ingeniería, según lo aprobado por Resolución del Consejo Superior N° 77/22.

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 de conformidad con lo dispuesto por los artículos 29, inciso e) y 42 de la Ley de Educación Superior N° 24.521, 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 por no estar el presente título 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.

Que en el caso que el presente título sea sujeto de evaluación y acreditación, deberá cumplir en dicha instancia, con las exigencias y condiciones que oportunamente correspondieran.

Que en consecuencia, tratándose de una Institución Universitaria legalmente constituida; habiéndose aprobado la carrera respectiva por el Acto Resolutivo ya mencionado, no advirtiéndose defectos formales en dicho trámite, corresponde otorgar el reconocimiento oficial al título ya enunciado que expide la UNIVERSIDAD NACIONAL DE HURLINGHAM, 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 el inc. 8 del art. 23 quáter de la Ley de Ministerios (t. o. Decreto N° 438/92) y normas modificatorias.

Por ello,

EL MINISTRO DE EDUCACIÓN

RESUELVE:

ARTÍCULO 1°.- Otorgar reconocimiento oficial y su consecuente validez nacional al título de pregrado de TÉCNICO/A UNIVERSITARIO/A EN PROGRAMACIÓN DE VIDEOJUEGOS, que expide la UNIVERSIDAD NACIONAL DE HURLINGHAM, Instituto de Tecnología e Ingeniería, perteneciente a la carrera de TECNICATURA UNIVERSITARIA EN PROGRAMACIÓN DE VIDEOJUEGOS, a dictarse bajo la modalidad presencial con el plan de estudios y duración de la respectiva carrera que se detallan en el ANEXO (IF-2023-52300114-APN-DNGU#ME) de la presente Resolución.

ARTÍCULO 2°.- Considerar como actividades para las que tienen competencias los poseedores de este título, a las propuestas por la Institución como alcances del título y que se incorporan en el ANEXO (IF-2023-52299021-APN-DNGU#ME) de la presente Resolución.

ARTÍCULO 3°.- El reconocimiento oficial y la validez nacional que se otorga en el artículo 1° quedan sujetos a las exigencias y condiciones que corresponda cumplimentar en el caso de que se modifique y amplíe 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 4°.- Comuníquese y archívese.

## **ALCANCES DEL TÍTULO: TÉCNICO/A UNIVERSITARIO/A EN PROGRAMACIÓN DE VIDEOJUEGOS, QUE EXPIDE UNIVERSIDAD NACIONAL DE HURLINGHAM, INSTITUTO DE TECNOLOGÍA E INGENIERÍA**

La Tecnicatura debe formar egresadas/os que puedan participar en el desarrollo de proyectos de videojuegos de cualquier porte y variadas características, adaptándose a distintos tipos de proyecto, formas de trabajo y herramientas. El grado de esta participación dependerá de las características de cada implementación.

En particular, se espera que un egresado/a pueda:

1. Diseñar, codificar, probar, medir y mantener programas de computadoras que forman parte de sistemas informáticos.
2. Programar software de videojuegos desde sus fases iniciales de conceptualización, hasta la fase de implementación.
3. Llevar adelante todas las actividades de desarrollo e implantación de proyectos de videojuegos, incluyendo la elección de las herramientas a utilizar.
4. Exportar proyectos de videojuegos para diferentes plataformas digitales.
5. Integrar equipos interdisciplinarios que desarrollen procesos de análisis, diseño, despliegue y puesta en marcha de sistemas que integren tecnologías de la información.



República Argentina - Poder Ejecutivo Nacional  
1983/2023 - 40 AÑOS DE DEMOCRACIA

**Hoja Adicional de Firmas**  
**Anexo**

**Número:**

**Referencia:** EX-2022-66295151- -APN-DNGU#ME- UNIVERSIDAD NACIONAL DE HURLINGHAM -  
TECNICATURA UNIVERSITARIA EN PROGRAMACIÓN DE VIDEOJUEGOS

---

El documento fue importado por el sistema GEDO con un total de 1 pagina/s.

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE HURLINGHAM, Instituto de Tecnología e Ingeniería**

**TÍTULO: TÉCNICO/A UNIVERSITARIO/A EN PROGRAMACIÓN DE VIDEOJUEGOS**

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

**PRIMER CUATRIMESTRE**

Matemática para informática I	Cuatrimestral	4	64	-	Presencial	
Introducción a lógica y problemas computacionales	Cuatrimestral	4	64	-	Presencial	
Introducción a los videojuegos	Cuatrimestral	6	96	-	Presencial	
Nuevos entornos y lenguajes: la producción de conocimiento en la cultura digital	Cuatrimestral	2	32	-	Presencial	

**SEGUNDO CUATRIMESTRE**

Taller de diseño conceptual de juegos	Cuatrimestral	6	96	Introducción a los videojuegos	Presencial	
Programación estructurada	Cuatrimestral	6	96	Introducción a lógica y problemas computacionales, Matemática para informática I	Presencial	
Arte digital para videojuegos	Cuatrimestral	4	64	-	Presencial	
Inglés I	Cuatrimestral	2	32	-	Presencial	

**TERCER CUATRIMESTRE**

Bases de datos	Cuatrimestral	6	96	Matemática para informática I	Presencial	
Programación con objetos	Cuatrimestral	8	128	Programación estructurada	Presencial	
Introducción a motores de videojuegos	Cuatrimestral	4	64	Programación estructurada	Presencial	
Materia UNAHUR	Cuatrimestral	2	32	-	Presencial	

**CUARTO CUATRIMESTRE**

Programación de videojuegos I	Cuatrimestral	6	96	Programación de objetos, Introducción a motores de videojuegos	Presencial	
Electiva I	Cuatrimestral	4	64	Introducción a motores de videojuegos	Presencial	1 *

ASIGNATURA	REGIMEN	CARGA HORARIA SEMANAL	CARGA HORARIA TOTAL	CORRELATIVAS	MODALIDAD DICTADO	OBS.
Construcción de interfaces de usuario	Cuatrimestral	6	96	Programación con objetos	Presencial	
Inglés II	Cuatrimestral	2	32	Inglés I	Presencial	

#### QUINTO CUATRIMESTRE

Electiva II	Cuatrimestral	4	64	Programación de videojuegos I	Presencial	
Elementos de ingeniería de software	Cuatrimestral	6	96	Programación de videojuegos I, Bases de datos	Presencial	
Programación de videojuegos II	Cuatrimestral	6	96	Programación de videojuegos I	Presencial	

#### OTROS REQUISITOS

Actividades del espacio de Integración Curricular	---	0	-	-	---	2 *
Actividades formativas académicas y profesionales	---	0	-	-	---	3 *
Actividades sociales, culturales y deportivas en la Universidad	---	0	-	-	---	4 *
Actividades formativas de docencia e investigación	---	0	-	-	---	5 *

**TÍTULO: TÉCNICO/A UNIVERSITARIO/A EN PROGRAMACIÓN DE VIDEOJUEGOS**

**CARGA HORARIA TOTAL: 1408 HORAS**

#### OBSERVACIONES

1 \* Las materias Electivas podrán ser actualizadas en cada ciclo lectivo sobre propuestas que se definan a partir de sugerencias de la dirección de carrera.

2 \* Para completar la formación será necesario realizar una serie de actividades de diverso tipo que adquirirán formato de créditos, los cuáles se rigen por el “Reglamento para la consideración y asignación de créditos” del Instituto de Tecnología e Ingeniería de la universidad. Deberán certificarse 35 créditos, transitando al menos por 1 (una) actividad de cada tipo. Los mismos serán distribuidos en integración curricular, actividades formativas de docencia e investigación, actividades formativas académicas y profesionales y actividades sociales, culturales y deportivas en la Universidad. Para este tipo de actividad se deberán completar de 15 a 20 créditos.

3 \* Para completar la formación será necesario realizar una serie de actividades de diverso tipo que adquirirán formato de créditos, los cuáles se rigen por el “Reglamento para la consideración y asignación de créditos” del Instituto de Tecnología e Ingeniería de la universidad. Deberán certificarse 35 créditos, transitando al menos por 1 (una) actividad de cada tipo. Los mismos serán distribuidos en integración curricular, actividades formativas de docencia e investigación, actividades formativas académicas y profesionales y actividades sociales, culturales y deportivas en la Universidad.

Para este tipo de actividad se deberán completar de 3 a 7 créditos.

4 \* Para completar la formación será necesario realizar una serie de actividades de diverso tipo que adquirirán formato de créditos, los cuáles se rigen por el “Reglamento para la consideración y asignación de créditos” del Instituto de Tecnología e Ingeniería de la universidad. Deberán certificarse 35 créditos, transitando al menos por 1 (una) actividad de cada tipo. Los mismos serán distribuidos en integración curricular, actividades formativas de docencia e investigación, actividades formativas académicas y profesionales y actividades sociales, culturales y deportivas en la Universidad.

Para este tipo de actividad se deberán completar de 3 a 7 créditos.

5 \* Para completar la formación será necesario realizar una serie de actividades de diverso tipo que adquirirán formato de créditos, los cuáles se rigen por el “Reglamento para la consideración y asignación de créditos” del Instituto de Tecnología e Ingeniería de la universidad. Deberán certificarse 35 créditos, transitando al menos por 1 (una) actividad de cada tipo. Los mismos serán distribuidos en integración curricular, actividades formativas de docencia e investigación, actividades formativas académicas y profesionales y actividades sociales, culturales y deportivas en la Universidad.

Para este tipo de actividad se deberán completar de 3 a 7 créditos.



República Argentina - Poder Ejecutivo Nacional  
1983/2023 - 40 AÑOS DE DEMOCRACIA

**Hoja Adicional de Firmas**  
**Anexo**

**Número:**

**Referencia:** EX-2022-66295151- -APN-DNGU#ME- UNIVERSIDAD NACIONAL DE HURLINGHAM -  
TECNICATURA UNIVERSITARIA EN PROGRAMACIÓN DE VIDEOJUEGOS

---

El documento fue importado por el sistema GEDO con un total de 3 pagina/s.