



REGISTRADO BAJO N° CDCIC-307/24

BAHIA BLANCA, 26 de noviembre de 2024

VISTO :

La Escuela de Actualización en Tecnologías de Informática (EATI), creado en 2018 con el fin de ofrecer cursos de formación en tecnológica informática, sobre tópicos de tendencia actual en la industria del software, para docentes, alumnos y graduados de la disciplina, mediante Resol. CDCIC-263/18;

La nota presentada por el Dr. Sebastian Gottifredi en relación a la cuarta edición de la EATI 2025; y

CONSIDERANDO:

Que la misma busca dar marco a un conjunto de cursos, orientados a alumnos del DCIC y profesionales de la informática de la ciudad y región, con el objetivo de introducir herramientas y tecnologías de notoria relevancia para la actualidad de la profesión;

Que es necesario establecer aspectos relevantes a la organización de la presente edición;

Que el Consejo Departamental aprobó, en su reunión ordinaria de fecha 26 de noviembre de 2024, dicho presupuesto;

POR ELLO;

**EL CONSEJO DEPARTAMENTAL DE CIENCIAS E INGENIERÍA DE
LA COMPUTACIÓN**

RESUELVE:

ARTICULO 1°: La Escuela de Actualización en Tecnologías de Informática - Cuarta Edición (EATI 2024)) se llevará a cabo en el Departamento de Ciencias e Ingeniería de la Computación entre el 24 y el 28 de Febrero de 2025.

ARTICULO 2°: Aprobar la nómina de cursos que se dictarán en la presente edición, de acuerdo a lo especificado en el Anexo I de la presente resolución.

ARTICULO 3°: Establecer que el dictado de los mismos estará a cargo de uno o más docentes de esta Unidad Académica, quienes serán los encargados de evaluar a los asistentes.

ARTICULO 4°: Para cada curso se establecerán requisitos curriculares recomendados para los asistentes. En caso de que la cantidad de inscriptos a un curso supere el cupo asociado, se establecerá un orden de mérito.



///CDCIC-307/24

ARTICULO 5°: El dictado de cada curso será de lunes a viernes durante la semana de realización de la escuela, con una duración diaria de tres horas. Cada jornada se dividirá en tres franjas horarias, durante las cuales se distribuirá el dictado de los tres cursos.

ARTICULO 6°: Los alumnos que aprueben un curso recibirán un certificado de asistencia y aprobación del mismo.

ARTICULO 7°: La inscripción de los alumnos será sin costo y los profesionales que deseen participar deberán abonar una inscripción para cada uno de ellos. El monto de la inscripción y forma de pago serán establecidos por el Comité Organizador de la EATI en febrero de 2025.

ARTICULO 8°: Los fondos recaudados en concepto de inscripción para cada curso se destinarán al pago de los profesores a cargo del dictado del mismo.

ARTICULO 9°: Disponer que la administración de los fondos la realice la Fundación de la Universidad Nacional del Sur, correspondiendo a dicha entidad la facturación de estos servicios, todo ello sustentado en el convenio existente entre la Universidad Nacional del Sur y la Fundación y ajustado al procedimiento establecido por la Resolución R-388/94.

ARTICULO 10°: Aprobar la distribución de fondos del monto a recaudarse según el siguiente detalle:

FUNS:	8%
Departamento de Ciencias e Ingeniería de la Computación:	10%
Rectorado:	10%
Gastos de ejecución y asignaciones al personal interviniente:	72%

ARTICULO 11°: Regístrese; comuníquese; Gírese a la Fundación Nacional del Sur a sus efectos. Cumplido archívese.-----



Anexo I - Nómina de Cursos EATI 2025

Kotlin Multiplatform: Desarrollo para Android, iOS, Web y Desktop con código

Kotlin Multiplatform (KMP) es una poderosa herramienta que te permite compartir lógica de negocios y código entre varias plataformas, como Android, iOS, Web y más, sin perder lo mejor de cada ecosistema.

En el curso veremos cómo configurar el entorno de desarrollo (Android Studio + KMP plugin) y usar su interfaz. Trabajaremos en varias herramientas desde una perspectiva multiplataforma, enfocándonos en navegación entre pantallas, imágenes remotas (Coil), consumo de APIs (Ktor), persistencia (Android Room), inyección de dependencias e integración de código nativo iOS (Swift).
Requisitos esperados: 2do año cursado de la carrera del DCIC que estés estudiando

Profesores: Lic. Emmanuel Lagarrigue

Requisitos Recomendados: 2do año cursado de una carrera del DCIC

Introducción al Lenguaje de Programación PYTHON

Python es un lenguaje de programación de alto nivel, interpretado y orientado a objetos, conocido por su claridad, simplicidad y facilidad de uso. Fue creado por Guido van Rossum y lanzado en 1991. Python se caracteriza por su sintaxis concisa y legible, lo que lo hace ideal para desarrolladores principiantes y expertos por igual. Su flexibilidad y extensa gama de librerías permite utilizarlo en una amplia gama de aplicaciones, desde desarrollo web y análisis de datos hasta inteligencia artificial, aprendizaje automatizado y más. La comunidad de Python es una de las más grandes y activas, lo que garantiza una constante actualización y mejora del lenguaje, así como una gran cantidad de recursos disponibles para aprender y resolver problemas.

Este es un curso introductorio a Python que tiene el objetivo de explicar los elementos básicos del lenguaje para sentar las bases para que el alumno pueda continuar por sí mismo explorando librerías y ambientes de programación. Los contenidos del curso incluyen: instalación, uso de consola y ambiente de programación, estructuras de control básicas (secuencia, condicional, iteración, funciones), tipos (numéricos, boolean, string, tuplas, listas, conjuntos, diccionarios), clases y objetos, excepciones, uso y creación de librerías, instalación de paquetes.

Profesor: Dr. Sergio A. Gómez

Requisitos Recomendados: 1er año cursado de una carrera del DCIC



Mi primer videojuego 2D: Una introducción a Godot Engine

Godot Engine es un motor de desarrollo de videojuegos de código abierto, el cual permite crear aplicaciones 2D y 3D para múltiples plataformas, incluyendo Android, Web y iOS. Gracias a su sistema modular de escenas y nodos, Godot es especialmente útil para construir y probar prototipos de videojuegos en poco tiempo.

En este curso, explicaremos las distintas herramientas que provee Godot con el objetivo de desarrollar un videojuego 2D. Particularmente, aprenderemos sobre la jerarquía interna de Godot -Nodos y escenas-, el lenguaje de programación GDScript y demás herramientas que te ayuden a dar tus primeros pasos en el desarrollo de videojuegos.

Profesor: Lic. Diego Orbe Leiva

Requisitos Recomendados: 2do año cursado de una carrera del DCIC