

000048

HURLINGHAM, 16 de Diciembre de 2022

VISTO, el Estatuto Universitario, las Resoluciones Nro. 04/22 y 05/22 del Consejo Superior, la Resolución C.S. N° 014/2022, la Disposición SA 02/2022, y

CONSIDERANDO:

Que por Resolución N° 014/2022 el Consejo Superior aprobó la modificación al Régimen Académico General para las Carreras de Grado y Pregrado de la UNIVERSIDAD NACIONAL DE HURLINGHAM (UNAHUR), conforme Anexo I de dicha Resolución.

Que el capítulo 5 del Anexo que integra el referido régimen académico establece el procedimiento necesario para la tramitación de equivalencias de materias en la UNAHUR.

Que mediante la Disposición de Secretaría Académica 02/2022 se aprobó el procedimiento administrativo aplicable para la tramitación de equivalencias.

Que mediante la Resolución Nro. 77/22 el Consejo Superior aprobó el Plan de estudios de la Tecnicatura Universitaria en Programación de Videojuegos.

Que de igual modo, a través de la Resolución Nro. 329/22 el Consejo Superior aprobó el Plan de estudios de la Tecnicatura Universitaria en Inteligencia Artificial.

Que ambas carreras surgen de una evaluación de la Tecnicatura Universitaria en Informática (RCS. 87/16) llevada adelante por la comisión de carrera de Tecnicatura y Licenciatura en Informática del Instituto de Tecnología e Ingeniería.

Que a partir de la información relevada durante tal evaluación y su posterior análisis, se ha observado la necesidad de proponer sumar estas nuevas modalidades específicas de tecnicatura en el área de informática, que continúen el espíritu original de propiciar la continuidad académica y el paso de la formación de pregrado al grado permitiendo que el recorrido realizado en las Tecnicaturas sea validado en la Licenciatura en Informática.

Que atento al dictado de las nuevas carreras de pregrado del Instituto de Tecnología e Ingeniería, será necesario otorgar las equivalencias correspondientes entre éstas y la Tecnicatura Universitaria en Informática y la Licenciatura en Informática.

Que previendo un número significativo de solicitudes de equivalencias, resulta pertinente adecuar la tramitación de equivalencias directas de alumnos que decidan inscribirse en las carreras Tecnicatura Universitaria en Programación de Videojuegos o Tecnicatura Universitaria en Inteligencia Artificial que acrediten espacios curriculares

000048

aprobados en la carrera Tecnicatura Universitaria en Informática; y a su vez establecer equivalencias directas de las materias aprobadas en las carreras de pregrado antes mencionadas con la Licenciatura en Informática.

Que corresponde elevar la presente propuesta a la Secretaría Académica a fin de dar continuidad al procedimiento administrativo.

Que la presente medida se dicta en uso de las atribuciones conferidas por el Estatuto y el Reglamento Interno del Consejo Directivo de Instituto de la UNIVERSIDAD NACIONAL de HURLINGHAM y luego de haberse resuelto en sesión del día 16 de diciembre de 2022 de este Consejo Directivo.

Por ello,

EL CONSEJO DIRECTIVO DEL INSTITUTO DE TECNOLOGÍA E INGENIERÍA DE LA
UNIVERSIDAD NACIONAL DE HURLINGHAM

RESUELVE:

Artículo 1°.- Aprobar el régimen de equivalencia directa entre los espacios curriculares de la carrera Tecnicatura Universitaria en Informática, la Licenciatura en Informática y las carreras Tecnicatura Universitaria en Programación de Videojuegos o Tecnicatura Universitaria en Inteligencia Artificial del Instituto de Tecnología e Ingeniería, según se detalla en el anexo único.

Artículo 2°.- Regístrese, comuníquese y cumplido, archívese.

RESOLUCIÓN CDITI. N° 000048



Lic. Nicolás Vilela
SECRETARIO GENERAL
Universidad Nacional de Hurlingham



Gustavo Medrano

Director del Instituto de Tecnología e
Ingeniería

000048

ANEXO

Listado de materias para equivalencias automáticas:

| Asignatura/as aprobada/as | Carrera | Equivalencia/as otorgada/as | Carrera |
|--------------------------------|---|---|---|
| Matemática I | Tec. Univ. en informática / Lic. en Informática | Matemática para Informática I | Tec. Univ. en Programación de Videojuegos |
| | | Matemática para Informática II (Electiva grupo I) | Tec. Univ. en Programación de Videojuegos |
| Introducción a la Programación | Tec. Univ. en informática / Lic. en Informática | Introducción a Lógica y Problemas Computacionales | Tec. Univ. en Programación de Videojuegos |
| | | Programación estructurada | Tec. Univ. en Programación de Videojuegos |
| Matemática I | Tec. Univ. en informática / Lic. en Informática | Matemática para Informática I | Tec. Univ. en Inteligencia Artificial |
| Matemática II | Tec. Univ. en informática / Lic. en Informática | Álgebra Lineal | Tec. Univ. en Inteligencia Artificial |
| Análisis Matemático | Lic. en Informática | Cálculo | Tec. Univ. en Inteligencia Artificial |
| Introducción a la Programación | Tec. Univ. en informática / Lic. en Informática | Introducción a Lógica y Problemas Computacionales | Tec. Univ. en Inteligencia Artificial |
| | | Taller de Programación I | Tec. Univ. en Inteligencia Artificial |

000048

| | | | |
|---|--|--------------------------------|---------------------------------------|
| Estructuras de Datos | Tec. Univ. en informática / Lic. en Informática | Taller de Programación II | Tec. Univ. en Inteligencia Artificial |
| Matemática para Informática I Matemática para Informática II | Tec. Univ. en Programación de Videojuegos Tec. Univ. en Inteligencia Artificial | Matemática I | Licenciatura en Informática |
| Introducción a Lógica y Problemas Computacionales | Tec. Univ. en Programación de Videojuegos | Introducción a la Programación | Licenciatura en Informática |
| Programación estructurada / Taller de Programación I | Tec. Univ. en Inteligencia Artificial | | |