



**Universidad Nacional de Córdoba**  
1983/2023 - 40 AÑOS DE DEMOCRACIA

### **Resolución Firma Conjunta ST**

**Número:**

**Referencia:** EX-2023-00928834- -UNC-ME#PDT

---

VISTO:

La necesidad de desarrollar respuestas a las nuevas demandas educativas adaptadas a los nuevos entornos de Tecnologías de Información y Comunicación (TIC), cuyo uso es fuente de innovación para la enseñanza, contribuyendo al aprendizaje, ofreciendo metodologías y recursos para el estudiante del siglo XXI; y

CONSIDERANDO:

- Que, los estudiantes que actualmente ingresan al mundo universitario son jóvenes nativos digitales donde en su gran mayoría crecieron en ambientes cargados de tecnología y que esperan que el aprendizaje sea lo más rápido, sencillo y entretenido posible, maximizando la relación entre resultados obtenidos y tiempo de estudio.
- Que las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC), dependiendo de su uso, pueden ser una fuente de innovación para la enseñanza, contribuyendo al aprendizaje, ofreciendo metodologías y recursos para el estudiante del siglo XXI.
- Que la gamificación con nuevas tecnologías desempeña un papel fundamental en el mundo actual y tiene un impacto significativo en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que las tecnologías no solo transforman la manera en que los estudiantes adquieren conocimientos, sino que también mejora la calidad y la eficacia de la enseñanza, al involucrar a los estudiantes de manera activa y motivadora, esta metodología contribuye al desarrollo de habilidades valiosas y prepara a los individuos para enfrentar los desafíos de la sociedad actual y futura.
- Que, mediante estos juegos, se permitirá crear situaciones de experimentación práctica para desarrollar habilidades como una actividad intrínsecamente motivadora, en donde existe compromiso con el trabajo, con el equipo y con el aprendizaje.
- Que, para ello, es necesario establecer un espacio institucional de vanguardia en el Campus Norte de la Universidad Nacional de Córdoba, con las características necesarias para el logro de los objetivos propuestos.

Por ello;

EL PRORRECTOR DE DESARROLLO TERRITORIAL  
DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE CÓRDOBA

## RESUELVE:

ARTÍCULO 1°. Crear el Centro de Innovación y Aprendizaje Gaming Lab, dependiente de la Dirección de Extensión Territorial del Campus Norte de la Universidad Nacional de Córdoba, en un todo de acuerdo con lo dispuesto en el Anexo I, que forma parte integrante de la presente resolución.

ARTÍCULO 2°. Encomendar a la Directora de Extensión Territorial, Lic. Silvana Acosta, a coordinar el espacio y arbitrar los mecanismos necesarios para promover la vinculación con representantes de Instituciones públicas y privados, a los efectos de proceder a la constitución, puesta en marcha y organización para el normal funcionamiento de Gaming Lab.

ARTÍCULO 3°: Disponer que el Centro de Innovación y Aprendizaje Gaming Lab, desarrollará los siguientes enfoques:

a. Centro de Simulación de Realidad Virtual: Proporcionar experiencias inmersivas de RV para la educación y la investigación. Desarrollar contenido de RV relacionado con diversos campos de estudio.

b. Robótica Educativa: Ofrecer talleres y cursos de robótica para estudiantes de todas las edades. Fomentar la creatividad y el pensamiento lógico a través de proyectos de robótica.

c. Programación de Videojuegos: Enseñar a los participantes a crear sus propios juegos. Organizar competencias y desafíos de desarrollo de juegos.

d. E-sports: Promover equipos de e-sports y competencias. Ofrecer capacitación y entrenamiento para jugadores.

e. Sala de Streaming: Permitir a los creadores de contenido de TikTok y YouTube utilizar equipos de alta calidad para transmitir. Ofrecer talleres sobre producción de contenido y marketing. Colaborar estrechamente con docentes, proporcionando apoyo y capacitación continua en las técnicas de producción de contenido, creando un ambiente académico que promueva un intercambio constante de experiencia y conocimientos.

f. Roblox: Facilitar la creación y la educación dentro de la plataforma Roblox. Organizar eventos y desafíos dentro de los juegos de Roblox.

g. Inteligencia Artificial Aplicada: Crear un entorno que fomente la innovación y colabore en la generación de soluciones novedosas y prácticas en IA.

h. Digital Art: Ofrecer talleres de diseño gráfico y arte digital. Exponer obras de arte digital en el laboratorio.

ARTÍCULO 4°: Comunicar y archivar.