

RESOLUCIÓN CS Nº 176/24

VISTO, el Expediente Nº 2836/2024 del registro de la Universidad Nacional de General San Martín, y

CONSIDERANDO:

Que la Secretaría de Extensión y Vinculación ha solicitado el tratamiento y la aprobación de un proyecto de Acuerdo Específico de Colaboración Académica entre la Universidad Nacional de General San Martín y la Asociación de Loterías, Quinielas y Casinos Estatales de Argentina (ALEA) para el dictado de la “Diplomatura sobre Innovación organizacional y tecnológica en gestión de juegos de azar”.

Que el Convenio tiene por objeto el desarrollo conjunto de la segunda edición de la “Diplomatura universitaria innovación organizacional y tecnológica en gestión de juegos de azar”.

Que el propósito de dicha Diplomatura es interiorizar al cursante sobre conceptos generales del proceso de transformación tecnológica, habilidades en el uso de las TIC y una mirada integral sobre los desafíos, oportunidades y modalidades organizacionales y tecnológicas en gestión de juegos de azar.

Que el procedimiento para este tipo de requerimientos se encuentra aprobado por Resolución CS Nº 290 de fecha 27 de diciembre de 2016.

Que conforme surge del Anexo establecido por el Reglamento General para la Celebración y Ejecución de Convenios, la Secretaría de Extensión y Vinculación tendrá a cargo su ejecución y la responsabilidad de supervisión.

Que han tomado la debida intervención la Secretaría General Académica, la Dirección de Presupuesto y Patrimonio y la Dirección General de Asuntos Jurídicos, conforme a lo establecido por el Artículo 9º del citado Reglamento.

Que la propuesta cuenta con dictamen favorable de las Comisiones de Administración y Presupuesto y de Enseñanza, Investigación y Extensión emitido en su sesión conjunta del 24 de junio de 2024.

Que fue considerada y aprobada por este Consejo Superior en su 5º reunión ordinaria del 1 de julio del corriente.

Que conforme a lo establecido por el Artículo 49º inciso l) del Estatuto de la Universidad Nacional de General San Martín, el Consejo Superior tiene atribuciones para el dictado de la presente Resolución.

Por ello,

**EL CONSEJO SUPERIOR
DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE GENERAL SAN MARTÍN
RESUELVE:**

ARTÍCULO 1º.- Aprobar el Acuerdo Específico de Colaboración Académica entre la Universidad Nacional de General San Martín y la Asociación de Loterías, Quinielas y Casinos Estatales de Argentina (ALEA) para el dictado de la “Diplomatura sobre Innovación organizacional y tecnológica en gestión de juegos de azar”, cuyo texto corre agregado como anexo a la presente Resolución.

ARTÍCULO 2º.- Encomendar al Señor Rector la suscripción del proyecto al que se hace referencia en el artículo que antecede.

ARTÍCULO 3º.- Registrar, comunicar a quienes corresponda y cumplido, archivar.

RESOLUCIÓN CS Nº 176/24

CDOR. CARLOS GRECO
Rector

ACUERDO ESPECÍFICO DE COLABORACIÓN ACADÉMICA
ENTRE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN MARTÍN
Y LA ASOCIACIÓN DE LOTERIAS, QUINIELAS Y CASINOS ESTATALES DE ARGENTINA
Para el dictado de la
Diplomatura universitaria sobre Innovación organizacional
y tecnológica en gestión de juegos de azar

Entre la **UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN MARTÍN**, en adelante “LA UNIVERSIDAD”, con domicilio en la calle Yapeyú N° 2068, San Martín, Provincia de Buenos Aires, representada en este acto POR el Cdor. Carlos Greco, D.N.I. N.º 14.095.441 en su carácter de Rector, con domicilio legal en Calle Av. 25 de Mayo 1405, San Martín, Provincia de Buenos Aires, por una parte, y por la otra, **LA ASOCIACION DE LOTERIAS, QUINIELAS Y CASINOS ESTATALES DE ARGENTINA**, en adelante “A.L.E.A”, con domicilio en la calle 27 de Abril 252, 1er piso, Of 24, Córdoba, representada en este acto por MARIO ALEJANDRO TRUCCO, D.N.I 18.412.890, en su carácter de Director Ejecutivo, convienen celebrar el presente Acuerdo Específico de Colaboración Académica suscripta entre las partes, la que se ajustará a las cláusulas y condiciones que se detallan a continuación:

PRIMERA. Las partes acuerdan que desarrollarán conjuntamente, a través de la SECRETARIA DE EXTENSIÓN Y VINCULACIÓN, la “**Diplomatura universitaria innovación organizacional y tecnológica en gestión de juegos de azar**” (en adelante, “la Diplomatura”) cuya descripción y programa se integran al presente como Anexo I.

SEGUNDA. El objeto de dicha Diplomatura es interiorizar al cursante sobre conceptos generales sobre el proceso de transformación tecnológica, habilidades en el uso de las TIC y una mirada integral sobre los desafíos, oportunidades y modalidades organizacionales y tecnológicas en gestión de juegos de azar.

TERCERA. La Diplomatura se dictará de manera virtual en el campus virtual de LA UNIVERSIDAD durante el año 2024.

CUARTA. Se crea una unidad de coordinación para el desarrollo de la Diplomatura. La unidad estará compuesta por un representante de ALEA y un representante de la UNIVERSIDAD. Se

procederá a la conformación de la unidad de coordinación una vez suscripto el convenio y se comunicará fehacientemente a todas las partes.

QUINTA. LA UNIVERSIDAD se compromete a administrar los recursos económico-financieros para el adecuado desarrollo de 1 (UNA) cohorte de la Diplomatura, durante el plazo de tiempo que requiera el dictado de la misma.

SEXTA. El inicio de las actividades académicas previstas en la Diplomatura estará supeditado a la cantidad de inscriptos en la misma, estableciéndose un mínimo de 25 participantes y un máximo de 35 por cohorte. A los participantes que completen satisfactoriamente los requisitos de aprobación de la Diplomatura, LA UNIVERSIDAD les otorgará las certificaciones correspondientes. La UNIVERSIDAD también confeccionará diplomas de participación con logos y firmas de ambas partes.

SÉPTIMA. Las partes se comprometen a desempeñar las siguientes funciones:

- a) La Universidad:
 - a. Alta de los participantes en el aula virtual;
 - b. Provisión y mantenimiento de la plataforma educativa, responsabilizándose por su diseño y la normalización de los materiales incorporados a la misma;
 - c. Apoyo didáctico y operativo para que el material docente resulte de fácil asimilación y esté disponible oportunamente en la Plataforma;
 - d. Generación de contenidos de los campos transversales y genéricos de la Diplomatura;
 - e. Proponer los docentes de los campos transversales y genéricos de la Diplomatura;
 - f. Realizar la contratación y pago de los docentes encargados de llevar adelante el dictado de los contenidos.
- b) ALEA:
 - a. Realizar el proceso de inscripción;
 - b. Proponer docentes para los campos específicos de juegos de azar

OCTAVA: ALEA se compromete a abonar a la UNIVERSIDAD como contraprestación por los servicios prestados en el marco del presente, \$6.250.000 (PESOS SEIS MILLONES DOSCIENTOS CINCUENTA MIL) en dos pagos sucesivos de \$ 3.125.000 (PESOS TRES MILLONES CIENTO

VEINTICINCO MIL), a efectuarse el primero dentro de los diez (10) días de comenzada la cohorte y el segundo pago dentro de los diez (10) días de finalizado el dictado de la Diplomatura.

Los pagos se efectuarán mediante transferencia a la UNIVERSIDAD NACIONAL DE GENERAL SAN MARTÍN, Cuenta Corriente en Pesos N° 313235/89 de la sucursal San Martín N° 3245 del Banco de la Nación Argentina bajo la CBU N° 01100402-20000313235894; CUIT N° 30-66247391-6.”

NOVENA. Cada una de las partes se compromete a no difundir información de la otra parte que no sea de dominio público, y a las que hubiera tenido acceso en virtud del desarrollo de la actividad objeto de este Acuerdo.

DÉCIMA. Las partes, de común acuerdo, podrán modificar los contenidos de la Diplomatura, con el objeto de optimizar su desarrollo, sin que ello afecte las actividades que se encuentren en curso hasta su completa finalización.

DÉCIMA PRIMERA. Las partes constituyen domicilio en los denunciados en el encabezamiento del presente donde serán válidas las notificaciones que deban realizarse, y se comprometen a solucionar todo conflicto, amistosamente y de buena fe.

DECIMA SEGUNDA. Las partes se comprometen a procurar la solución de eventuales diferencias o controversias en forma fluida y amistosa. En caso de no arribar a un entendimiento, declaran someterse a la competencia de los Tribunales Federales en lo Contencioso Administrativo con asiento en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, renunciando expresamente a cualquier otro Fuero o Jurisdicción que les pudiera corresponder.

En prueba de conformidad, se firman DOS (2) ejemplares de un mismo tenor y a un solo efecto, en la Ciudad de San Martín, a losdías del mes de..... de 2024.—

Anexo N°1

Diplomatura universitaria sobre Innovación organizacional y tecnológica en gestión de juegos de azar

ORGANIZACIÓN GENERAL DE LA DIPLOMATURA

a) Fundamentos

La 4ta Revolución Industrial, montada sobre la revolución digital, proyecta una fusión de tecnologías donde se borran las fronteras entre lo físico, lo digital y lo biológico. En esta nueva etapa, los gobiernos deberán lidiar con una ciudadanía más empoderada, exigente de sus derechos, con mayor acceso a las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y que incorpora la inmediatez como requerimiento de solución de sus demandas.

La pluralidad y actualización de las necesidades y demandas de la sociedad interpelan al Estado, a sus instituciones y a sus agentes, para que renueven las acciones y respuestas al servicio de la sociedad y en la atención a la ciudadanía. Por lo tanto, los Estados se ven enfrentados a la necesidad de replantear la gestión de lo público en una era disruptiva.

¿Cómo interactúan las TIC con el sector público? ¿Qué peligros y oportunidades conlleva su incorporación al Estado? ¿En qué consisten las principales soluciones digitales implementadas en la gestión de juegos de azar? El desafío consiste en recuperar la confianza ciudadana, asumiendo un papel crucial en la prestación de servicios a la población, y maniobrar efectivamente entre las oportunidades y amenazas que plantea el acelerado cambio tecnológico. Los Estados deben promover soluciones digitales como la automatización de los procesos, el *big data*, el *blockchain*, las impresiones 3D, la inteligencia artificial y el internet de las cosas. Pero también deben enfrentar peligros como el aumento de la brecha digital, el ciberterrorismo, la exclusión en el mercado de trabajo, la manipulación político-electoral y la pérdida de privacidad.

La presente diplomatura aborda estas interrogantes desde una mirada integral y multidisciplinaria. Para ello propone entablar un diálogo permanente entre concepciones generales sobre el funcionamiento del Estado y los servicios digitales. La diplomatura propone reflexionar críticamente sobre las transformaciones tecnológicas y adquirir capacidades y herramientas indispensables para adaptarse a este proceso.

b) Objetivos

El principal objetivo de la Diplomatura es dotar a quienes la cursen de conceptos generales sobre el proceso de transformación tecnológica, habilidades en el uso de las TICs y una mirada integral sobre los desafíos, oportunidades y modalidades organizacionales y tecnológicas en gestión de juegos de azar.

Entre los Objetivos específicos de la Diplomatura podemos enumerar:

- 1) Explorar los debates y las tendencias que se dan en el campo de las tecnologías digitales en la actualidad, haciendo hincapié en los peligros y las oportunidades que plantea la revolución digital.
- 2) Proveer un marco conceptual integral y multidisciplinario que permita abordar el impacto de las TIC en el sector público y en la gestión de juegos de azar.
- 3) Comprender el funcionamiento de los principales desarrollos digitales y obtener una visión global de este conjunto de herramientas en el sector público y en la gestión de juegos de azar.

c) Perfil de las y los estudiantes

La Diplomatura está dirigida a profesionales, funcionarios públicos, empresarios, miembros de organizaciones sociales, estudiantes y, en general, a personas interesadas en profundizar su

conocimiento sobre el uso de las innovaciones digitales y herramientas para adaptarse al proceso de transformación tecnológica.

d) Requerimientos de admisión y cupo

Para ingresar al Diploma se deberá acreditar nivel medio, secundario o de pregrado. A su vez es necesario presentar la documentación solicitada por el equipo de gestión administrativa (Ficha de Inscripción, título y DNI, por ejemplo). El cupo máximo para el desarrollo adecuado de cada curso de la Diplomatura será de 35 estudiantes.

e) Mecanismos de calificación y promoción

La modalidad de evaluación en cada asignatura será determinada por el docente. La Diplomatura propone como trabajo práctico al finalizar cada asignatura (a) realizar ejercicios de opciones múltiples o de “verdadero/falso” con justificación por parte de los estudiantes; (b) respuestas escritas en los foros asincrónicos a partir de consignas específicas como reflexiones a partir de videos o situaciones prácticas en las que deba aplicar el conocimiento adquirido; (c) exposiciones orales en las clases sincrónicas. Además, en cada asignatura el estudiante deberá cumplir con un 75% de asistencia.

Cada asignatura tendrá como calificación el sistema de aprobado o desaprobado. Los estudiantes deberán entregar los trabajos prácticos de las asignaturas a partir de 15 (quince) días corridos una vez finalizada la asignatura y hasta los 30 (treinta) días. Si el estudiante, por motivos que pueda justificar, necesitara una prórroga para la entrega del trabajo deberá pedirla por escrito al equipo de gestión de la Diplomatura. En todos los casos sólo se extenderá por el término de 7 (siete) días. Para el caso en que no sea aprobado el trabajo final de la asignatura, el alumno dispondrá de 15 (quince) días corridos desde la comunicación de la calificación para entregar la nueva versión.

El trabajo práctico de la última asignatura será una evaluación integradora de los contenidos vistos a lo largo de la diplomatura y será considerado como el trabajo final del ciclo.

f) Acreditación del diploma

Se otorgará el Certificado de Estudios “**Diplomado Universitario en Innovación organizacional y tecnológica en gestión de juegos de azar**” a aquellos/as estudiantes que acrediten (a) la aprobación de todos los trabajos prácticos de las asignaturas, (b) la aprobación del trabajo integrador final y (c) cumplan con el requisito de asistencia (75%).

DISEÑO Y ORGANIZACIÓN CURRICULAR

a) Diseño curricular

La Diplomatura tendrá una organización que comprende 5 módulos de contenidos. En ellos se introduce a los conceptos básicos y las herramientas principales referidas al proceso de transformación tecnológica y la gestión de juegos de azar.

La Diplomatura tiene una carga horaria total de 60hs, distribuidas en 5 módulos de 12 horas cada uno. La modalidad es virtual y se realiza en el Campus Virtual de la Universidad Nacional de San Martín.

b) Plan de Estudios

Nº	Módulo	Semanas	Carga Horaria
1	Tecnologías aplicadas a gestión de juegos de azar	1ra a 3ra	12 hs
2	Tecnologías disruptivas: Big Data, Inteligencia Artificial, Blockchain e Internet de las cosas	4ta a 6ta	12 hs
3	Innovaciones para control y fiscalización de juegos de azar en entornos virtuales	7ta a 9na	12 hs
4	Gestión de la calidad y tecnológica	10ma a 12va	12 hs
5	Gestión de Proyectos	13va a 14va	12 hs

c) Contenidos mínimos de las unidades curriculares

MODULO 1: Tecnologías aplicadas a gestión de juegos de azar

La industria del juego contemporánea: centros lúdicos – comunidades de negocios. Diferentes escenarios de gestión. Áreas de innovación en las actividades lúdicas. Marcos regulatorios internacionales y provinciales del juego con nuevas tecnologías. Los principales juegos y sus principales innovaciones, sus principios básicos y sus desarrollos. Pantallas, consolas, tarjetas, elementos de visualización, multimedia, terminales móviles. Convergencia con sistemas de videogames. Sistemas redefinibles por software. Tecnologías experimentales 3D, holografía y realidad aumentada. Inmersividad. Tecnologías de software aplicadas al desarrollo de juegos. Prototipos y producción.

MODULO 2: Tecnologías Disruptivas: Big Data, Inteligencia Artificial, Blockchain e Internet de las cosas.

Tecnologías disruptivas: *Big Data*, Inteligencia Artificial, *Blockchain*, robótica, Internet de las cosas e impresiones 3D. De qué se trata cada una de estas innovaciones. Sus usos en la gestión pública. Los desafíos que plantean a la regulación estatal. *Smart Cities*.

MODULO 3: Innovaciones para control y fiscalización de juegos de azar

Evolución de los juegos of y on-line. Estado actual de los procedimientos de fiscalización específicos. Diferencias entre control y fiscalización offline y online. Tecnologías facilitadoras para el control y fiscalización en entorno online: aplicaciones en la fiscalización de actividades lúdicas. Tecnologías biométricas, autenticación y prevención de uso indebido de los juegos. Tecnología Informática: aplicaciones en la conectividad y autenticación del usuario. Aplicaciones en la interfaz con el usuario. Big Data e Inteligencia Artificial. Tecnologías para la protección de grupos vulnerables.

MODULO 4: Gestión de la calidad y tecnológica

La importancia de la definición de procesos simples y ágiles con el propósito de brindar bienes y servicios de calidad a los/as ciudadanos/as. Tipos de procesos. Diagramas de procesos. Eficiencia y

eficacia de los procesos. Herramientas prácticas para desarrollar procesos. La relevancia de generar guías que brinden una buena comunicación interna y externa de los procesos. Las estrategias de simplificación y reingeniería de procesos colaboran para entregar bienes y servicios de calidad a los/as ciudadanos/as. Análisis y rediseño de los procesos. Desarrollar secuencias e interacciones. Lograr mejoras significativas en los tiempos, costos, calidad y servicio. Breve acercamiento para implementar la reingeniería de procesos en la Gestión Pública. Los sistemas de Gestión de la Calidad y la implementación de Metodologías Ágiles promueven el fortalecimiento de bienes y servicios de calidad entregados a los/as ciudadanos/as. Ciclo de Deming. Calidad en la Administración y Gestión Pública. Construir de manera iterativa.

MODULO 5: Gestión de Proyectos

Las políticas públicas como “conjuntos funcionantes” y la gestión como alineamiento de resultados con propósitos. El análisis de la experiencia como precedente positivo y negativo. El diseño y la formulación de la gestión de proyectos en base a precedentes. Análisis de las políticas públicas diseñadas y formuladas como proyectos concretos, factibles y gestionables, basados en la experiencia previa y adaptados al contexto en el que tienen que conseguir resultados.

d) Bibliografía y materiales audiovisuales

Las asignaturas contarán con una serie de lecturas obligatorias que permitirán una mejor comprensión de las ideas expuestas en cada clase. Los textos obligatorios estarán disponibles en su totalidad en una carpeta de Google Drive antes de comenzar el cursado. Además, los docentes podrán utilizar todos los recursos audiovisuales que ofrece la plataforma de la UNSAM.

Por último, consideramos que todo curso debe implicar un diálogo efectivo que comunique intereses de docentes y estudiantes. Por ello, y conforme a las diferentes circunstancias del caso, se ajustarán contenidos y bibliografía final a medida que avance el cursado.

e) Plantel docente

Palumbo, Pablo: Licenciado en Ciencia Política y candidato a Doctor en Ciencia Política de la Universidad Nacional de San Martín (UNSAM). Es profesor de la Escuela de Política y Gobierno (UNSAM). Fue becario del CONICET y de la Comisión de Investigaciones Científicas de la Provincia de Buenos Aires (CIC). Sus líneas de investigación son liderazgo, transformación digital en el sector público y Gobierno Abierto.

Palmaz, Pablo: Licenciado en Administración y Políticas Públicas por la Universidad Nacional de San Martín. Es consultor externo de distintos organismos públicos nacionales y subnacionales en temas relacionados al diseño, desarrollo e implementación de tecnologías para la gestión pública. Se especializa en Gobierno Abierto, Brecha Digital y tecnologías para el sector público. En la actualidad se desempeña como Subsecretario de Relaciones Interinstitucionales de la Secretaría de Gobierno y Relaciones Institucionales de la UNSAM.

Christian Zonzini: Licenciado en Ciencia Política y Magíster en Derechos Humanos y Democratización en América Latina y el Caribe por la Universidad Nacional de San Martín (UNSAM). Es docente e investigador especializado en Estado Abierto, derechos digitales y nuevas tecnologías. Asesora a la Secretaría de Gobierno y Relaciones Institucionales de la UNSAM en la elaboración de capacitaciones virtuales para funcionarios y público en general.

María del Pilar Rivas Corigliano: Es licenciada en Comercialización (UCES), con posgrado en Sistema de Calidad (UBA), especialista en modelos estratégicos, cursó el Máster en Innovación y

Desarrollo Emprendedor (Universidad de Salamanca). Ha desarrollado una extensa trayectoria en ámbito público y privado en áreas de Capacitación, Planificación Estratégica, Responsabilidad Social y Garantía de Calidad. Brinda asesoramiento y consultoría a organizaciones y proyectos de gobierno e Investigación Científico & Tecnológica, es profesora universitaria. Lleva dictadas más de 1500 actividades de capacitación en Programas de Formación. Coordinó la Dirección de Atención Ciudadana de la Provincia de Bs As y fue responsable del Equipo de Planificación Estratégica, control de Gestión y Seguimiento de Proyectos digitales en el gobierno de la Ciudad de Bs As y en el Gobierno Nacional.

Briseida Millián Lemus: Es doctoranda en Ciencia Política y Magíster en Derechos Humanos y Democratización en América Latina y el Caribe por la Universidad Nacional de San Martín (UNSAM). Ha trabajado con organizaciones sociales, agencias internacionales e instituciones del Estado. Actualmente es Directora de Programas y Proyectos en Impacto Digital (una asociación civil sin fines de lucro que busca desarrollar soluciones tecnológicas e innovadoras a problemas sociales desde una perspectiva de derechos humanos).

Patricia Fabiana Barbieri: Especialista en Innovaciones para control y fiscalización de juegos de azar en entornos virtuales

Lucas Bafetti: Especialista en Tecnologías aplicadas a gestión de juegos de azar

f) Cronograma estimado

Fecha	Clase	Módulo
Miércoles 03/07	Clase 1 18 a 21hs	Módulo 1: Tecnologías aplicadas a gestión de juegos de azar
Miércoles 10/07	Clase 2 18 a 21hs	Módulo 1: Tecnologías aplicadas a gestión de juegos de azar
Miércoles 17/07	Clase 3 18 a 21hs	Módulo 1: Tecnologías aplicadas a gestión de juegos de azar
Miércoles 24/07	Clase 1 18 a 21hs	Módulo 2: Tecnologías disruptivas: Big Data, Inteligencia Artificial, Blockchain e Internet de las cosas
Miércoles 31/07	Clase 2 18 a 21hs	Módulo 2: Tecnologías disruptivas: Big Data, Inteligencia Artificial, Blockchain e Internet de las cosas
Miércoles 07/08	Clase 3 18 a 21hs	Módulo 2: Tecnologías disruptivas: Big Data, Inteligencia Artificial, Blockchain e Internet de las cosas
Miércoles 14/08	Clase 1 18 a 21hs	Módulo 3: Innovaciones para control y fiscalización de juegos de azar en entornos virtuales



Miércoles 21/08	Clase 2 18 a 21hs	Módulo 3: Innovaciones para control y fiscalización de juegos de azar en entornos virtuales
Miércoles 28/07	Clase 3 18 a 21hs	Módulo 3: Innovaciones para control y fiscalización de juegos de azar en entornos virtuales
Miércoles 04/09	Clase 1 18 a 21hs	Módulo 4: Gestión de la calidad y tecnológica
Miércoles 11/09	Clase 2 18 a 21hs	Módulo 4: Gestión de la calidad y tecnológica
Miércoles 18/09	Clase 3 18 a 21hs	Módulo 4: Gestión de la calidad y tecnológica
Miércoles 25/09	Clase 1 18 a 21hs	Módulo 5: Gestión de Proyectos
Miércoles 02/10	Clase 2 18 a 21hs	Módulo 5: Gestión de Proyectos
Miércoles 09/10	Clase 3 18 a 21hs	Módulo 5: Gestión de Proyectos
16/10	Entrega TP FINAL	
23/10	Entrega de Notas y Certificados	