

TECNICATURA UNIVERSITARIA EN GESTIÓN Y ADMINISTRACIÓN DE JUEGOS DE AZAR

PLAN DE ESTUDIOS 2024



UPATECO

UNIVERSIDAD PROVINCIAL
ADMINISTRACIÓN • TECNOLOGÍA • OFICIOS

ÍNDICE

A. Denominación de la carrera

B. Titulación

- Nivel académico

C. Fundamentación según necesidades de formación en el sector público y/o privado

- Loterías, Quinielas y Casinos Estatales de Argentina
- Justificación de la necesidad y oportunidad de la propuesta
- El Modelo de Formación de la Universidad Provincial de Administración Pública

D. Duración total de la carrera expresada en trimestres

- Modalidad
- Régimen de cursado

E. Perfil profesional expresado en competencias

F. Área ocupacional, como descripción de los campos de acción y ámbitos de desempeño actual y potencial de una persona que ha desarrollado el conjunto de competencias profesionales.

G. Organización curricular con indicación del régimen de correlatividades y modalidad de certificación aplicable a cada competencia.

- Características de la carrera

H. Contenidos mínimos de cada uno de los espacios curriculares o módulos (Se podrán ofrecer y combinar diferentes formatos de estructuración de las actividades académicas dentro de cada módulo: talleres seminarios, conferencias u otros)

- Justificación de la formación por competencias

I. Trayectoria Formativa

J. Bibliografía general para la propuesta

A. DENOMINACIÓN DE LA CARRERA

TECNICATURA UNIVESITARIA EN GESTIÓN Y ADMINISTRACIÓN DE JUEGOS DE AZAR

Ubicación en la estructura académica: Área de Asuntos Académicos – Universidad Provincial de la Administración, Tecnología y Oficios (UPATecO) en convenio con la Asociación de Loterías, Quinielas y Casinos Estatales de Argentina (ALEA)

B. TITULACIÓN

TÉCNICO UNIVERSITARIO EN GESTIÓN Y ADMINISTRACIÓN DE JUEGOS DE AZAR

Se otorgará la titulación en conformidad con el art. 27 de la Ley N° 7803/13 (Modificación de LEY N° 8312 Déjese establecido que en la Ley 7.803 donde dice “Universidad Provincial de la Administración Pública” o “Universidad” deberá entenderse “Universidad Provincial de la Administración, Tecnología y Oficios (UPATecO).”), tendrá validez provincial (Resolución Rectoral y Aval de ALEA) y en jurisdicciones que tramiten su reconocimiento, y habilitará a los egresados a ejercer la profesión de acuerdo a la normativa vigente en el campo de saber específico del título obtenido y contará con el reconocimiento de ALEA.

Nivel académico: Tecnicatura Superior Universitaria.

C. FUNDAMENTACIÓN SEGÚN NECESIDADES DE FORMACIÓN EN EL SECTOR PÚBLICO Y/O PRIVADO

La piedra angular para la creación de la presente carrera se encuentra en el hecho de que las políticas públicas que ejecutan los estados provinciales en materia de administración, control y fiscalización de juegos de azar, con el fin de consolidar el desarrollo sostenible de la actividad en todo el territorio argentino, se desarrollan en un contexto externo que presenta nuevos desafíos, cambios constantes y el surgimiento de nuevos actores que requieren de un alto grado de profesionalización de sus recursos humanos. Estos, deben estar preparados para entender el contexto dinámico que enfrentan, para utilizar diversas metodologías de gestión, entendiendo y aplicando las nuevas tecnologías que surjan.

En nuestro país, la competencia de administración, control y fiscalización de juegos de azar, está a cargo de las provincias, no existiendo así, ningún organismo público rector a nivel federal que tenga autoridad sobre los estados provinciales, situación que otorga a ALEA un rol institucional central al momento de coordinar políticas, homogeneizar metodologías de trabajo y fortalecer a los recursos humanos del sector. En ALEA, confluyen tanto los 24 organismos reguladores como la totalidad de los operadores privados autorizados a explotar distintas modalidades de juegos de azar.

Casi 12000 personas integran los 24 organismos reguladores de juegos de azar y aproximadamente existen 250000 puestos de trabajo directos e indirectos en el sector de juegos de azar de Argentina, distribuidos en casi 25000 puntos de ventas, 500 salas de juegos y los operadores privados que recientemente explotan juegos de azar online en Argentina.

Ese conjunto de empleados, funcionarios, técnicos y profesionales, entre otros, encuentran en esta oferta académica universitaria, la primera iniciativa de formación profesional integral de Latinoamérica, diseñada y orientada específicamente al sector de juegos de azar, analizando sus procesos de gestión, sus normativas, sus tecnologías existentes y emergentes y los constantes desafíos que el contexto presenta.

La realidad del sector del juego de azar en Argentina, encuentra trabajando en conjunto a organismos públicos, operadores privados nacionales e internacionales, organizaciones del tercer sector, organizaciones del sector de la salud, instituciones educativas y a otros actores que coordinadamente, desde ALEA, configuran uno de los esquemas más eficientes y sólidos de explotación de juegos de azar de la región, que genera recursos para el bienestar de los argentinos y promueve el cuidado de la población vulnerable a los juegos de azar.

Esta Tecnicatura, se consolida así, como política pública estable y como un proyecto formativo federal, permanente y sustentable, con contenidos reutilizables y a través de la unión de saberes prácticos, formadores y colaboradores de distintas provincias.

Loterías, Quinielas y Casinos Estatales de Argentina

ALEA fue fundada en el año 1970 y desde ese momento, ha realizado una labor consistente en la articulación de los administradores y controladores estatales de juegos de azar del país y de las empresas que aportan conocimiento y tecnología al sector.

Desde su fundación, ALEA sostiene su permanente defensa del Estado como único ente autorizado para la explotación de los juegos de azar, entendiendo que ese monopolio es el que asegura que los montos ingresados por apuestas sean fehacientemente regulados y transferidos, de manera equitativa y como política estatal, a la salud, la educación, la seguridad y el desarrollo social y económico de cada provincia y de cada municipio.

El 8 de julio de 1970 fue el día del nacimiento de ALEA, en la provincia de Tucumán, con el apoyo de 12 instituciones allí representadas. Originalmente, la nueva institución sería llamada “Asociación Coordinadora de Entidades Emisoras de Lotería de la República Argentina”. Un año más tarde adoptaría su actual denominación.

En tanto asociación civil sin fines de lucro, de duración ilimitada, ALEA, desde sus comienzos, defiende, facilita y promueve la legalidad del juego en el país y los fines éticos y de bien público de quienes integran esta institución, para que sea transferido a la sociedad lo recaudado por las actividades lúdicas oficiales, en el marco del juego responsable y la responsabilidad social corporativa.

Para todo ello, profundiza la integración nacional de sus miembros, como así también la vinculación de esas entidades con instituciones y corporaciones del sector de la región iberoamericana y el resto del mundo, en pro de compartir y aumentar conocimientos, tecnologías y modalidades de juegos, combatir la explotación ilegal de esos productos, profesionalizar recursos y prevenir problemáticas como el lavado de dinero y el financiamiento del terrorismo.

En la actualidad, son veinticuatro (24) sus miembros regulares (organismos reguladores de Argentina, 23 provincias y la CABA) y veintiocho (32) sus miembros adherentes, empresas que aportan conocimiento y tecnología al sector, coordinados por la Asamblea de la Junta de Representantes Legales, la Junta Directiva, la Dirección Ejecutiva, la Secretaría Administrativa y las Comisiones de Trabajo y Asesoramiento y las Unidades Coordinadoras de Trabajo.

Las seis comisiones se desarrollan en: Asuntos Jurídicos, Asuntos Administrativos e Internos, Gestión Comercial, Asuntos Internacionales, y Asuntos Informáticos, Telemáticos y de Telecomunicaciones; y las Unidades Coordinadoras de Trabajo se distribuyen en Juego Responsable, Responsabilidad Social Empresaria, Prevención de Lavado de Activos y Gestión de Calidad, Prevención del Juego Ilegal y Clandestino y Juego Online, junto a las áreas de Estadística de Formación y de Comunicación, fueron creadas para desarrollar espacios de trabajo conjuntos entre sus organismos miembros.

Inserción internacional

Argentina integra desde 2016 el Comité Ejecutivo de la World Lottery Association (WLA) y es miembro de la WLA desde 1972, cuando era denominada AILE. Participación que permite tomar contacto con los temas comunes del sector en todo el mundo, como el avance de los juegos en las nuevas tecnologías y la preocupación de la imposibilidad de control en muchas de ellas, como así también conocer sobre el desarrollo de las Apuestas Deportivas, las certificaciones de calidad, la lucha contra el juego ilegal, la responsabilidad social y el cuidado del apostador, entre otros.

Capacitación

ALEA brinda capacitación al personal de las loterías de la Argentina, que representan casi doce mil (12.000) trabajadores, a través de cursos y seminarios periódicamente y, también, ofrece jornadas de debate entre los miembros sobre los distintos aspectos que afectan a nuestra actividad: juego ilegal, prevención de lavado de activos, Juego online, etc. Además, organiza mesas de debate y capacitaciones en juego responsable y prevención del juego problema, entre otros temas.

Sin embargo, no existe formación superior en el país que aborde de manera técnica y estable, contenidos que desarrollen los perfiles profesionales de quienes intervienen en la administración y gestión general de la actividad.

Por lo mencionado hasta aquí, es esencial el desarrollo de equipos técnicos con el dominio de conocimientos y prácticas suficientes para la mejora continua en el control y gestión profesional de una actividad sensible, que produce importantes ingresos con destino social e involucra a distintos actores que, directa o indirectamente, se benefician de los servicios de juego de azar.

Justificación de la necesidad y oportunidad de la propuesta formativa

Las actividades lúdicas representan unas de las actividades más importantes del hombre que facilitan el enriquecimiento e intercambio cultural y social. Las sociedades y las culturas se identifican e intercambian bienes en un proceso permanente de comunicación en el que se destaca el valor de las relaciones interpersonales. El juego es una forma alternativa de recreación y uso del tiempo libre, de significativa influencia en el concepto de desarrollo humano. Las consecuencias sociales, culturales, políticas y económicas que trae aparejado, han sido ampliamente estudiadas.

En los últimos años el crecimiento de la actividad turística en nuestro país hace prever la necesidad de formación de recursos humanos para el desarrollo de perfiles profesionales en administración y promoción de actividades lúdicas que incluya no sólo organismos y entidades del sector público sino también empresas prestadoras de servicios del sector privado que tienen que ver con la conducción, supervisión, fiscalización, auditoria, gestión y asistencia de la actividad lúdica tanto en el plano nacional como el local.

Nuestro país contempla una amplia gama de prácticas de juego, desde los tradicionales a los generados en espacios virtuales, vinculados con rasgos propios de nuestra cultura y relacionados con rasgos cosmopolitas especialmente en la Ciudad de Buenos Aires. Este hecho obliga a delinear un perfil profesional compatible con los diferentes escenarios, objetivos, necesidades e intereses, a la vez que potencie las fortalezas culturales de la Argentina.

Desde esta perspectiva, ALEA ofrece óptimas condiciones para formar al profesional en una amplia diversidad de espacios vinculados directamente a las áreas o campos que integran la profesión.

El marco complejo de la actividad profesional exige una propuesta formativa que integre los aspectos básicos, aplicados, prácticos y éticos profesionales desde una perspectiva multidisciplinaria e interdisciplinaria que posibilite al futuro egresado desempeñarse con idoneidad ante diversas situaciones y contingencias de la realidad en que le toque actuar.

La creación de esta Tecnicatura, desde ALEA, en un área de vacancia, es altamente significativa en el marco de la expansión y fortalecimiento de una política de profesionalización y equiparación de oportunidades de jóvenes y adultos para desarrollar su potencial y aportar en el crecimiento de una industria sana del juego.

Nuestra Asociación, como Institución comprometida con el fortalecimiento y la actualización del capital humano en áreas específicas tales como fiscalización, supervisión, promoción y administración de actividades lúdicas, contempla dentro de su Plan Estratégico aprobado, la creación de una oferta académica de educación superior y formal, que cubran la formación técnica superior en áreas de vacancia real. La creación de la Tecnicatura Universitaria en Administración y Gestión de Juegos de Azar, se fundamenta entre otros aspectos en:

- Los estudios de factibilidad realizados y las evaluaciones de los requerimientos de formación profesional emanados de los cuadros de personal que han cumplimentado diversos niveles de capacitación en los organismos miembros de ALEA.
- La disponibilidad de recursos provenientes del presupuesto de ALEA, para el apoyo a la formación, equipamiento requerido y aseguramiento del desarrollo de la propuesta.
- La necesidad de contar con formación que posibilite la profesionalización del personal en orden a las profundas transformaciones que presentan el entretenimiento y la actividad lúdica en la sociedad actual, reconociendo el proceso de desarrollo de la ciencia y tecnología como elemento fundamental para un desempeño profesional eficiente.
- La necesidad de adecuación al marco legal, que permita ofrecer una oferta académica con validez oficial en la capacitación profesional especializada.

La presente propuesta es resultado del trabajo interdisciplinario del que participaron:

- ALEA: Junta Directiva, Asamblea Extraordinaria y Comisiones de Asesoramiento.
- UPAP Salta, desde la Unidad de Asuntos Académicos.

ALEA, sus organismos miembros y aquellos operadores privados de gestión de juegos de azar, por la naturaleza de su dinámica laboral institucional, requieren para su actividad presente y a mediano plazo recursos humanos profesionalizados en áreas específicas tales como fiscalización, supervisión, promoción y administración de actividades lúdicas.

La formación Técnica propuesta corresponde a un área no atendida hasta el presente, pero de significativo valor desde el punto de la necesidad de profesionalizar y especializar a un significativo número de personal que se desempeña actualmente tanto en instituciones oficiales como privadas, respetando los principios de equidad e inclusión.

El presente proyecto de carrera se orienta a formar técnicos de nivel superior universitario, que contribuyan al desarrollo de una industria madura del juego, garantizando al usuario un servicio de entretenimiento seguro y eficiente, como alternativa de sano uso del tiempo libre. Profesionales que sean capaces de analizar y

atender la demanda creciente de profesionalización y especialización que proviene del Personal de Lotería Nacional Sociedad del Estado y previstas en las políticas y planes estructurales y operativos aprobados por el Directorio de la Empresa, extensiva a demás interesados en cursar la carrera.

El modelo formativo adoptado fue una construcción teórica y metodológica realizada por el Área de Desarrollo Académico y aprobada por la UPAP (UPATecO) dentro de su Reglamento Académico. Se explica como construcción histórica e implica resignificar la relación entre lo tradicional y lo innovador, promover múltiples prácticas de producción en ambientes reales y virtuales de trabajo, y diferentes modos de apropiación de los saberes, centrar el trabajo en los contenidos y su organización para la enseñanza y en la conformación de equipos de enseñanza y evaluación interdisciplinarios. Introduce a los estudiantes en un recorrido de profesionalización a partir del acceso a una base de conocimientos necesarios para abordar el campo de la Formación Científico Técnica básica, específica y aplicada. Procura, además, responder a las demandas y necesidades del contexto socio productivo en el cual se desarrolla, con una mirada integral y prospectiva que excede la preparación para el desempeño de puestos de trabajo u oficios específicos. Por último, ante cada evaluación final para el egreso de un espacio curricular, pone en tensión al estudiante, quien debe apelar a sus saberes teóricos, prácticos y al dominio de sus capacidades actitudinales para la resolución de situaciones problemáticas, en laboratorios cuasi experimentales en los que las cámaras y los micrófonos de 360° dejan registros reutilizables de su desempeño, a la vez que construyen experiencias enriquecedoras, útiles para su ejercicio profesional en espacios que luego, no serán controlados como los utilizados en los laboratorios de certificación de competencias.

El Modelo de Formación de la Universidad Provincial de la Administración, Tecnología y Oficios

Los modelos tradicionales de educación están diseñados de tal forma que los aprendices son principalmente receptivos y forman parte de procesos de enseñanza que requieren de la repetición y la memoria.

Se deja poco lugar a la creatividad, a la libertad y al perfeccionamiento de habilidades que permiten al ser humano verdaderamente crecer y desarrollarse en una formación

integral, abarcando áreas significativas, que le faciliten progresar y modificar su vida en función del propio conocimiento.

En la actualidad, como bien se sabe, la educación se ha transformado en un proceso permanente que puede suceder a lo largo de toda la vida, ya que la naturaleza misma del hombre lo predispone a aprender por su capacidad innata de exploración, descubrimiento y necesidad de adquisición de nuevos conocimientos.

La UPATecO propone, en su oferta formativa, diferentes ciclos en los cuales se pretende avanzar sobre los conocimientos específicos en áreas disciplinares de necesidad crítica para ofrecer efectos positivos e impactos significativos en la gestión pública, en este caso particular, como disciplina científica capaz de fortalecer la gestión de las instituciones que administran juegos de azar.

Basada en el modelo andragógico de formación modular y certificación de competencias, esta propuesta se caracteriza en su implementación por tres elementos:

- La Andragogía

Como organización de los saberes para destinatarios mayores de edad, con carga laboral y de familia, tal vez alejados de los estudios formales desde hace mucho tiempo, y que se caracterizan por diferenciarse de los niños y adolescentes al requerir para aprender:

- a. La participación, ya que el estudiante interactúa con sus compañeros, intercambiando experiencias que ayudan a la mejor asimilación del conocimiento. Es decir, el participante puede tomar decisiones en conjunto con otros estudiantes y actuar con éstos en la ejecución de un trabajo o de una tarea asignada.
- b. La horizontalidad, que se manifiesta cuando el formador y el estudiante tienen características cualitativas similares (adulthood y experiencia). La diferencia la ponen las características cuantitativas (diferente desarrollo de la conducta observable).
- c. La flexibilidad, pues los adultos, al poseer cargas de tipo educativa, formativa, familiar y laboral, necesitan lapsos de aprendizaje acordes con sus aptitudes y destrezas.

- La formación evaluada de acuerdo a la adquisición de competencias

Este modelo de formación por competencias constituye una propuesta orientada a generar capacidades en referencia a normas preestablecidas, que tienen como base el aprendizaje significativo y la formación humana integral en su diseño curricular. Pretende alcanzar una mayor integración entre el proceso de formación y el futuro desempeño en una situación real de trabajo.

Una competencia es una capacidad, susceptible de ser medida, necesaria para realizar un trabajo eficazmente, es decir, para producir los resultados deseados por el organismo. El análisis de competencias tiene como objeto identificar los conocimientos teóricos, las habilidades prácticas y las actitudes o emociones que una persona pone en práctica para la resolución de una situación problemática.

Este modelo fomenta la construcción del aprendizaje autónomo, promueve la autocritica y la reflexión y supone un diseño curricular eficiente mediante la utilización de estrategias de aprendizaje mucho más flexibles a las tradicionalmente utilizadas.

Podemos destacar entre los fines de la UPATecO, la formación cultural interdisciplinaria dirigida a la integración del saber, la capacitación científica y profesional específica, la promoción de la excelencia y de la libertad académica, entre otros.

En tal sentido, un pilar fundamental de la UPATecO es su modelo de enseñanza como guía para sus procesos formativos, el cual se fundamenta en un concepto de educación no tradicional y está orientado a formar aquellos conocimientos, capacidades y valores que les posibilitará comprender y procurar la solución de problemas sociales, políticos y culturales, en un mundo complejo y en constante transformación que necesita de una disposición firme para la innovación y el cambio, como asimismo para la participación y la construcción reflexiva; que impone la incorporación articulada y coherente de ciertos elementos pertinentes con este concepto de educación.

El desarrollo de estos nuevos enfoques demanda a las teorías pedagógicas en general y a la andragogía en particular, generar acciones de reflexión e intervención que articulen de mejor manera la educación al proceso general del desarrollo, pero desde una perspectiva profundamente humanista, en la cual el sujeto sea el artífice de la construcción de su propio destino y de su perfeccionamiento permanente. Estas acciones necesariamente deben estar orientadas a propiciar que el adulto fortalezca su participación como:

- Generador de su propio conocimiento y de sus procesos de formación.
- Sujeto autónomo en la toma de decisiones sociales y políticas.
- Promotor y creador de procesos económicos y culturales.
- Agente de transformación social.

Considerando que la educación basada en el modelo andragógico con una visión humanista es la base de esta propuesta, se delinean a continuación los aspectos fundamentales que definen la postura institucional en referencia a la educación de adultos y la seguridad informática:

La UPATecO tiene como fin contribuir al desarrollo de un estado inteligente, eficaz, eficiente y moderno, al servicio de la consolidación de la democracia y del desarrollo humano y económico sostenible, con inclusión e igualdad social, a través de la investigación, innovación, desarrollo y formación en políticas públicas.

La propuesta académica está orientada hacia el modelo andragógico de formación modular y certificación de competencias y se acompaña de las prácticas correspondientes a cada competencia, sin disociación de teoría y práctica.

Un modelo educativo innovador que consiste en una recopilación o síntesis de distintas teorías y enfoques pedagógicos, que orientan a los formadores en la elaboración de los programas de estudios y en la sistematización del proceso de enseñanza y aprendizaje. El modelo adoptado por la UPATecO es andragógico, pues se entiende que los procesos de aprendizaje varían de acuerdo a las edades; y en el caso de la educación de adultos, con mayor o menor intensidad, estos buscan el conocimiento para su inmediata aplicación práctica que les permita generar cambios o mejoras en sus empleos o profesiones. Desde esta visión la formación para la gestión pública es una oferta de calidad y es también una política de Estado con una visión a largo plazo, con la misión de contribuir a la modernización del Estado para el desarrollo humano sostenible, a través de la formación, investigación e innovación disruptivas en gestión pública, con el objetivo de ser un modelo a seguir por todas las provincias del país y de Latinoamérica.

Desde la institución se promueve la educación para el servicio público con el fin de formar trabajadores preparados para afrontar la realidad con una inquebrantable vocación por el servicio al prójimo, se trabaja por el desarrollo de un modelo de gestión de políticas públicas orientadas a lograr resultados con valor social, es decir, resultados que mejoren la calidad de vida de las personas; con el desafío de enseñar a

través del diseño de espacios físicos y virtuales que posibiliten el aprendizaje en cualquier momento y lugar.

La concepción del sujeto que aprende desde el paradigma andragógico, o sea la actividad educativa en la vida adulta, es diferente a los procesos educativos en los que participan niños y jóvenes. Ya que no existe una mediación entre una generación joven y una adulta, no se trata necesariamente de que una generación transmite a otra más joven su cultura. La figura del maestro no representa forzosamente la transmisión vertical, sino que aparece la figura del orientador o facilitador del conocimiento.

Ante esta realidad la UPATecO se enfoca en el diseño de procesos individualizados que consideren las particularidades de cada sujeto, valorando el trabajo colectivo, grupal, mutuo y colaborativo. Situación que no es difícil de concretar ya que los adultos, por sus experiencias cotidianas, están habituados al trabajo en equipo, confrontan experiencias, poseen un alto nivel de capacidad de abstracción e integración del conocimiento con su posterior aplicabilidad al medio social en el cual se desempeñan profesionalmente.

- Formación modular

El módulo, constituye la unidad académica mínima con objetivos propios y estrategias de aprendizaje destinados al desarrollo de competencias transversales o específicas. Articulados entre sí según diseños curriculares particulares, conforman roles o carreras y cuentan con una guía para el diseño de aspectos comunes a las distintas temáticas que trate.

La organización modular, además de favorecer la versatilidad de la composición de los distintos elementos (académicos y no académicos) que lo integran y estimular la mejora continua, permite la capacitación y certificación en temas puntuales de quienes ocupan un puesto de trabajo en las administraciones públicas, sin necesidad de continuar una carrera profesional de mayor extensión.

Una competencia se refuerza con su módulo equivalente, mientras que un puesto de trabajo que compone distintas competencias requiere de un rol o de una carrera como integración de las principales competencias necesarias para el correcto desempeño del agente en ese puesto, con sus particulares responsabilidades.

Por último, la formación modular significa una manera de eficientizar los recursos públicos en educación, al disponer de unidades de aprendizaje pre diseñadas (cada

norma de competencia tendrá su módulo equivalente), para la construcción de nuevos planes de estudio en la medida que sean requeridos, simplemente uniendo los módulos con sus contenidos y actividades evaluativas ya desarrollados.

Concepto de competencia

Entendemos a una competencia, como la integración de conocimientos teóricos, habilidades prácticas y aptitudes emocionales y sociales suficientes para la realización exitosa de un propósito concreto.

Evaluación

La evaluación del dominio de una competencia por un estudiante, es un proceso general que integra tres acciones esenciales y consecutivas: verificación, comparación y emisión de juicio.

- La primera hace referencia al proceso sistemático de relevamiento u obtención de información, se aplican una técnica y unas herramientas para obtener datos que surgen de un desempeño o un producto que desarrolla el estudiante.
- La segunda representa la contrastación entre la información obtenida y los parámetros establecidos en la norma de competencia en los llamados “criterios de verificación”
- En la tercera se emite juicio sobre el grado o mérito evidenciado. Es la decisión que contesta si el estudiante es competente, o todavía no lo es.
- Verificación.
- Comparación.
- Juicio de valor.

Ahora bien, para realizar valoraciones sobre el dominio de una competencia, es necesario conocer cómo se evidencian, como se exteriorizan o ponen de manifiesto, pues el primer paso requiere la recopilación de información que permite concluir si un estudiante en condición de certificable es competente o todavía no.

Clasificación de las competencias

Sin ánimos de agotar las diversas formas en que las competencias se pueden agrupar, las diferenciamos por su contenido principal y por la forma en la que se ponen de manifiesto.

1. Según su contenido principal

- a. Competencias técnicas: Asegura la integración de conocimientos, habilidades y actitudes necesarias para el desarrollo de actividades o la toma de decisiones específicas dentro de cada perfil técnico. Su contenido se dirige a aspectos que deben dominar quienes desarrollen actividades específicas de un puesto, función o empresa, por ello, se denominan funcionales en la clasificación que adopta la comunidad europea para la normalización de competencias.
- b. Competencias generales: Ofrecen contenidos transversales a distintos planes de estudio sobre aspectos básicos, necesarios para completar la formación técnica y actitudinal del egresado.
- c. Competencias blandas: Se centran principalmente en aspectos actitudinales y su desarrollo potencia la gestión de las emociones, la realización de aspectos intrapersonales y de las relaciones interpersonales de los participantes.

2. Según su evidencia

Esta clasificación es de suma utilidad en los procesos de evaluación y certificación de competencias ya que las agrupa por la manera en que se exterioriza su contenido principal.

- a. Competencias de desempeño: se evidencian a través de comportamientos que desarrolla el participante para resolver una situación determinada en forma favorable. Ejemplo: comunicación oral y no verbal.
- b. Competencias de producto: Se evidencian a través de productos tangibles que desarrolla el participante, sin que sea necesaria la evidencia de comportamientos. Ejemplo: Construcción de indicadores.
- c. Competencias mixtas: Se manifiestan mediante comportamientos y productos tangibles que desarrolla el participante para resolver una situación determinada en forma favorable. Ejemplo: Organización del

trabajo. Quien domina esta competencia debe coordinar una serie de entrevistas, explicar la utilidad de la aplicación del proceso, completar formularios y describir puestos de trabajo. Todas esas manifestaciones de competencia implican el desarrollo de productos y determinadas maneras de desempeñarse.

D. DURACIÓN TOTAL DE LA CARRERA EXPRESADA EN TRIMESTRES

- Tres (3) años de estudios organizados en doce (12) bimestres
- Horas 1662
- Modalidad: a distancia, mediante aula invertida con talleres VIRTUALES. (Se contempla en el presente plan la modalidad mixta de talleres presenciales y virtuales)

E. PERFIL PROFESIONAL EXPRESADO EN COMPETENCIAS

La finalidad principal del trayecto formativo propuesto es contar con personal técnico especializado, con competencias suficientes para supervisar, conducir, fiscalizar, gestionar y auditar actividades lúdicas en salas o espacios virtuales, equipadas con recursos multimediales de última generación y/o tradicionales.

A tal fin, el egresado logrará:

- Conocer los contextos económicos-socio-históricos-políticos de los escenarios locales y globales en que se inscriben las políticas públicas de administración, gestión, control y fiscalización de juegos de azar vigentes de las actividades lúdicas.
- Evidenciar habilidades en el manejo de técnicas y estadísticas y cálculos aplicadas a la actividad lúdica.
- Dominar habilidades comunicacionales, utilizando técnicas que le permitan una eficiente expresión e interacción en el ámbito laboral.
- Poseer habilidades lingüísticas mínimas para comunicarse en lenguas extranjeras en su ámbito de trabajo.
- Ser capaz de detectar en el desarrollo del juego, y alertar sobre posibles situaciones de fraude o delitos vinculados a las actividades lúdicas.
- Poseer actitud responsable y compromiso ético en su actividad laboral.

- Tener capacidad para abordar problemas técnicos sustentándose en sus conocimientos básicos y específicos en función de la realidad social, productiva y de mercado en que deba actuar.
- Conocer los principios del liderazgo, la conformación de equipos de trabajo y la gestión de los recursos humanos.
- Demostrar capacidad para aplicar estrategias alternativas en la resolución de conflictos en ambientes lúdicos complejos.
- Estar en condiciones de interpretar y aplicar normas y procedimientos de calidad para el mejoramiento de los procesos de administración, gestión, control y fiscalización de los juegos de azar.
- Aplicar normas y procedimientos de administración, gestión, control y fiscalización de los juegos de azar en salas o espacios virtuales.
- Planificar, ejecutar y evaluar proyectos de administración y gestión de actividades lúdicas.
- Conocer los principios de la comunicación político e institucional de las organizaciones públicas y privadas de juegos de azar.
- Demostrar conocimientos y habilidades en el manejo de normativas, procesos y procedimientos aplicado en la seguridad de la información en la industria de juegos de azar.
- Aplicar técnicas de programación en el desarrollo de actividades recreativas, tiempo libre y ocio, utilizando recursos de última generación multimediales y tradicionales.
- Conocer fundamentos de derecho local y comparado vigente para el sector de juegos de azar.
- Aplicar técnicas de control y fiscalización sobre el cumplimiento de la legislación vigente.
- Conocer y aplicar la normativa y reglamentaciones vigentes para prevenir el lavado de activos financieros y la financiación del terrorismo.
- Conocer la normativa vigente, conceptos básicos y metodología para el diseño, implementación y evaluación de políticas públicas en la promoción de juegos responsable y prevención de juego patológico.

F. ÁREA OCUPACIONAL, COMO DESCRIPCIÓN DE LOS CAMPOS DE ACCIÓN Y ÁMBITOS DE DESEMPEÑO ACTUALES Y POTENCIALES DE UNA PERSONA QUE HA DESARROLLADO EL CONJUNTO DE COMPETENCIAS PROFESIONALES.

El egresado podrá desempeñarse en organismos públicos reguladores de juegos de azar y que gestionen, administren y/o supervisen actividades lúdicas, ejerciendo funciones de gerenciamiento, coordinación, gestión de procesos, auditoría o fiscalización, entre otras, estando capacitados para asumir funciones de liderazgo y toma de decisiones. Asimismo, estarán preparados para desempeñarse en empresas privadas que exploten juegos de azar con autorización estatal o que sean proveedores del sector, como asimismo en organizaciones del tercer sector que sean partes interesadas.

En función de las competencias adquiridas, el egresado podrá desplegar sus saberes en cuestiones vinculadas con planificación estratégica de acciones que permitan anticipar conflictos y gestionar soluciones, con eficiente gerenciamiento de los recursos humanos, materiales y de sistema necesarios.

Podrá, además, diseñar e implementar planes de adquisición y administración de bienes y servicios, dentro del marco de un modelo de gestión orientado a resultados, como también proponer circuitos administrativos y modificaciones en sus procesos para una mejor gestión.

Por último, la incorporación de competencias blandas dentro de la curricula, rodea los saberes técnicos con el dominio de aptitudes que permiten no disociar tales aspectos centrales, con los constitutivos de los grupos sociales, la naturaleza humana y su interrelación en equipos con objetivos específicos de trabajo.

G. ORGANIZACIÓN CURRICULAR CON INDICACIÓN DEL RÉGIMEN DE CORRELATIVIDADES (correlatividades para la instancia de certificación)¹, MODALIDAD DE CERTIFICACIÓN APLICABLE A CADA COMPETENCIA Y CARGA HORARIA APLICABLE A CADA MÓDULO.

Nº	PRIMER AÑO	BIMESTRE	MODO DE CERTIFICAR	MÓDULO CORRELATIVO (para Certificaciones)	CARGA HORARIA
1	Comunicación Verbal y No Verbal	1º	Desempeño	-	42

¹ Los estudiantes, para cursar el tercer año de la tecnicatura deberán estar en estado de certificable en todos los módulos del 1er año.

2	Escenarios geo-políticos actuales y Prospectiva	1°	Mixto	-	42
3	Juegos Tradicionales	2°	Mixto	-	42
4	Juegos de Casino	2°	Mixto	-	42
5	Introducción a Juego Online (JOL)	3°	Mixto	Juegos Tradicionales y Juegos de Casino	42
6	Pensamiento Analítico	3°	Mixto	-	42
7	Comunicación Política - Institucional	3°	Mixto	-	42
8	Antropología Cultural del Juego	4°	Mixto	-	42
9	Atención al Cliente - Ciudadano	4°	Mixto	-	42
CARGA HORARIA TOTAL PRIMER AÑO: 378 HS.					
N°	SEGUNDO AÑO	BIMESTRE	MODULO DE CERTIFICAR	MÓDULO CORRELATIVO (para Certificaciones)	CARGA HORARIA
10	Elementos del Derecho	5°	Mixto	-	42
11	Análisis Estadístico	5°	Mixto	-	42
12	Administración de empresas	5°	Mixto	-	42
13	Reingeniería tecnológica e innovaciones lúdicas	6°	Mixto	-	42
14	Gestión de Personas	6°	Mixto	-	42
15	Calidad y Resultados aplicado a la Gestión Integral de Juegos de Azar	6°	Mixto	Administración de Empresa	42
16	Gestión de Proyectos de Juegos de Azar	7°	Mixto	Calidad y Resultados aplicado a la Gestión Integral de Juegos de Azar	116
17	Liderazgo y Trabajo en equipo	8°	Mixto	-	42
18	Práctica Profesionalizante I	7° y 8°	Mixto	Introducción al JOL/ Escenarios geopolíticos actuales y prospectiva/ Calidad y Resultados aplicada a la Gestión Integral de Juegos de Azar	196
CARGA HORARIA TOTAL SEGUNDO AÑO: 606 HS.					

N°	TERCER AÑO	BIMESTRE	MODO DE CERTIFICAR	MÓDULO CORRELATIVO (para Certificaciones)	CARGA HORARIA
19	Ambientes lúdicos complejos	9°	Mixto	Calidad y Resultados aplicado a la Gestión Integral de Juegos de Azar	42
20	Práctica Profesionalizante II	9°	Mixto	PPI/Reingeniería Tecnológica e Innovaciones Lúdicas	156
21	Administración financiera	10°	Mixto	-	42
22	Promoción de Juego Responsable y prevención de Juego Patológico	10°	Mixto	Ambientes Lúdicos Complejos	42
23	Prevención de Lavado de Activos y Financiación del Terrorismo	10°	Mixto	Ambientes Lúdicos Complejos	42
24	Juegos con nuevas tecnologías	11°	Mixto	Introducción al JOL	42
25	Seguridad de la información	11°	Mixto	-	42
26	Inglés técnico	12°	Mixto	-	42
27	Proyecto Final Integrador	10°, 11° y 12°	Mixto	Todos los módulos anteriores	228
CARGA HORARIA TOTAL TERCER AÑO: 678 HS.					
CARGA HORARIA TOTAL DE LA CARRERA: 1662 HS					

Características de la carrera

La carrera se conforma de un tronco común de formación general que incluye herramientas informáticas, idioma inglés, planificación y herramientas de gestión pública y derecho administrativo.

Además, formará en competencias blandas como liderazgo, trabajo en equipo, pensamiento analítico entre otras.

Para graduarse, los estudiantes deberán presentar un proyecto final integrador de las competencias desarrolladas durante el desarrollo de la carrera.

La característica de este proyecto -además de su originalidad, coherencia y completitud- es generar valor a través de la profesionalización de los recursos humanos del sector de Juegos de Azar de Argentina

La totalidad de esos proyectos defendidos por los egresados conformará un compendio para su consulta y desarrollo. Estarán disponibles para los responsables, interesados en ampliar, publicar o llevarlos a la práctica en su área de injerencia, generando un banco de datos para procesos de mejora continua de la gestión pública y estatal.

H. CONTENIDOS MÍNIMOS DE CADA UNO DE LOS ESPACIOS CURRICULARES O MÓDULOS

1. Comunicación verbal y no verbal

La comunicación: Nociones Generales. Elementos de la comunicación. Tipos de comunicación. Tipos de comunicadores. Tipos de comunicación verbal: Características; barreras en la comunicación; errores en la comunicación; elementos conductuales de la comunicación; componentes conductuales de la comunicación oral. Comunicación no verbal: Factores asociados; kinesia; paralingüística; proxémica. La oratoria: El discurso. Destrezas: Ganar; respuesta creativa; empatía; asertividad apropiada; poder cooperativo; manejo de emociones; proyección y sombra; bosquejo del conflicto; desarrollo de opciones; negociación y mediación.

2. Escenarios Geopolíticos Actuales y Prospectiva

Nociones de economía global y regional y su relación con el sector de juegos de azar. Principales rasgos de los contextos socio -históricos - políticos -culturales actuales locales, regionales y mundiales y su interrelación con las políticas y marcos regulatorios vigentes en la actividad lúdica. El sector del entretenimiento como actividad económica y los niveles de participación en la economía. Acuerdos regulatorios de la actividad lúdica. El rol de la Asociación de Quinielas, Loterías y Casinos Estatales de Argentina. El rol de la Corporación Iberoamericana de Loterías y Apuestas de Estado (CIBELAE) y de la World Lottery Association (WLA) en la definición de políticas de control y promoción del juego. Principales desafíos en el sector. Políticas de juego vigentes.

3. Juegos Tradicionales

Que se entiende por Estado. Orígenes del juego: Características, clasificación, juegos bancados. Juegos poceados. Política comercial. Conceptos y herramientas de JOL aplicadas a juegos lotéricos. El proceso transicional y potencialmente definitivo de los juegos lotéricos en entornos virtuales. Oferta de juegos lotéricos en la región.

4. Juegos de Casino

Aplicación del marco regulatorio específico a los juegos de Casinos. Principales juegos de Casinos, sus principios básicos y sus desarrollos. Fiscalización de juegos en ambientes complejos. Marco regulatorio general y específico. Técnicas de los juegos de Casinos más usuales en nuestro país. Impacto tecnológico y juegos. Desarrollo de procedimientos de fiscalización. Prácticas de fiscalización de juegos en Salas. Conceptos y herramientas de JOL aplicadas a juegos de casino. Proceso de transición del juego land-based al modelo potencialmente definitivo. Variantes de modelos de explotación de Salas de juegos en los países de la región. Las apuestas deportivas online como nueva oferta de juego online apalancada en el juego land-based

5. Introducción a Juego Online

Antecedentes. Contexto. Justificación de la potestad y regulación estatal. Actores involucrados. Definición de juegos en línea y diferencias con juego físico. Diferencias entre control y fiscalización online y física. Posibles modelos de gestión y negocio. Diferencias entre regulación y reglamentación (estándares técnicos). Sistema Integrado de Gestión y Control. Modalidades de interacción (formas de acceso: terminales físicas en puntos de venta o dispositivos móviles/PC). Modalidades de pago. Principales juegos en línea en el mercado. Estructura del análisis. Aspectos regulatorios. Aspectos reglamentarios. Herramientas disponibles para operativizar los aspectos reglamentarios.

6. Pensamiento Analítico

Pensamiento, percepción y experiencia: La curva de la experiencia en la teoría de la Gestalt: Sensación, excitación, darse cuenta, emoción, acción, movimiento, contacto, cierre, retirada, descanso. Pensamiento analítico: abducción, inducción deducción. Pensamiento analógico. Paradigma, teorema, conjetura, indicio. Pensamiento vertical y pensamiento lateral, definición, diferencias. Actitudes del pensamiento lateral.

Resolución de problemas mediante el pensamiento lateral. El lenguaje: Definición, distintas perspectivas, el rumor, la estructura del lenguaje, el uso comunicativo del lenguaje y el malentendido. El análisis de distintas situaciones utilizando como herramienta el lenguaje. La resolución de situaciones por medio del uso del lenguaje. Aplicación de los contenidos a la realidad organizacional: El pensamiento en el Estado como organización, paradigmas de lecturas: modelo ético jurídico, modelo psicosocial, modelo macrosocial, modelo médico hegemónico. Transdisciplina, interdisciplina, abordaje “entre varios”. Técnicas de análisis: árbol de problemas, FODA, planificación estratégica situacional: indicadores y resultados, las clasificaciones.

7. Comunicación político – institucional

Comunicación Estratégica. Comunicación de gobierno. Evolución de la comunicación. Comunicación Estratégica en organizaciones políticas y del sector público. Conceptos y de Definiciones de la Comunicación Estratégica y la Comunicación de gobierno. Comunicación Electoral o de Campaña. Comunicación de crisis. Comunicación de riesgo. Evolucionando de la comunicación: Nuevo paradigma comunicacional. Pensar en el uso de las Redes Sociales como parte de la planificación estratégica para los organismos gubernamentales: Cómo se fueron transformando los organismos del Estado Las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación): Ventajas y desventajas; avances tecnológicos; apertura de mercados a nivel global gracias a la implantación y ventajas del e-commerce; automatización de servicios y procesos internos y externos; flexibilidad en su relación con sus empleados y Fomento del trabajo colaborativo; Información precisa de nuestro mercado y clientes gracias a la implantación de soluciones Big D. 3. Herramientas y estrategias de marketing digital y gestión de redes sociales: Nuevos modelos de negocio y en la relación con el cliente/ciudadano; tipos de modelos de negocio; mejoras en la comunicación interna y externa; Social Media Plan; estrategia para redes sociales; organismos de gobierno. El impacto de las nuevas generaciones en estrategias de comunicación de juegos de azar. Código de Referencia de Publicidad Responsable para JOL en Argentina. Diferencias culturales en públicos apostadores.

8. Antropología Cultural del Juego

El “juego” desde una visión multidisciplinar. Significación del juego en el ámbito de la antropología cultural, su papel como generador y transmisor de cultura. Evolución del

juego en el ciclo vital humano, teniendo en cuenta relevantes corrientes antropológicas. El valor del juego en la vida humana: Sus bases científicas y sociológicas. Concepto y definición de los términos “juego” y “jugar”. Dimensión social y cultural del juego. Juego como transmisor de cultura. El juego en los procesos de enculturación, aculturación y cambio social. Juegotecas, juegos recreativos.

9. Atención al cliente - ciudadano

Atención al público: Dimensiones. Legislación y Calidad en los servicios; Aspectos generales de la atención al público. Carta Iberoamericana de Calidad en la Gestión Pública. Los públicos y la imagen que proyecta a los mismos: Concepto de público; tipología y características; buenas prácticas en la atención al público; Marketing personal; atención prioritaria a colectivos especiales. Tipos de atención al cliente/ciudadano: Atención de 1º línea o presencial; atención telefónica; habilidad para escuchar; atención virtual. Calidad Institucional: Procesos de calidad institucional; concepto; imagen corporativa; comunicación corporativa; canales de comunicación interna y externa. Misión, visión y valores. Organigrama. División y establecimiento de funciones, tareas y objetivos a cumplir. Diseño de trámites de derivación pertinente: Guía de recursos o Agenda institucional. Quejas y sugerencias: Acción correctiva; encuestas de satisfacción al usuario

10. Elementos de Derecho

Introducción al Derecho. Clasificación de las fuentes del derecho. Personas físicas y jurídicas. Acto jurídico. Normativa aplicable a las actividades lúdicas. Servicios públicos, privados y entes reguladores. Relacionar conceptos de Derecho General con casos reales. Derecho comparado en Iberoamérica.

11. Análisis Estadístico

Conceptos básicos de estadística y probabilidad. Conceptos y técnicas básicas en el análisis de la información. Cálculos aplicando principios matemáticos en la resolución de problemas inherentes al juego. Elementos de análisis matemático. Fenómenos deterministas y aleatorios. Variables aleatorias discretas y continuas y espacios de probabilidad. Elementos esenciales de la teoría de la probabilidad. Propiedades de la probabilidad. Análisis combinatorio. Distribuciones discretas de probabilidad.

Distribuciones de probabilidad continuas. Distribución normal. Propiedades. Teorema del Límite Central y su aplicación para la aproximación normal. Estadística descriptiva. Métodos gráficos y numéricos. Estimación. Métodos y propiedades. Intervalos de confianza.

12. Administración de Empresas

Marco teórico de Administración de Empresas. Aplicación en el desempeño operativo: principios y técnicas de la Administración de Empresas. Implementación de programas. Fundamentos de administración general. Nociones de administración de empresa. Costos. Fundamentos de derecho comercial, empresario y comercio internacional aplicado. Gerenciamiento organizacional. La Administración en los organismos públicos.

13. Reingeniería tecnológica e innovaciones lúdicas

La actividad lúdica como parte de un negocio integral. Transición de la sala a centro de entretenimiento, centros lúdicos y comunidades de negocios. Impacto social de la industria del juego contemporánea. Experiencias cooperativas e innovadoras de nuevos procesos de administración de juegos. La industria del juego contemporánea: centros lúdicos – comunidades de negocios. Diferentes escenarios de gestión. Áreas de innovación en las actividades lúdicas. Tecnologías facilitadoras: 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. Pantallas, consolas, tarjetas, elementos de visualización, multimedia, terminales móviles. Convergencia con sistemas de videojuegos. Sistemas re definibles por software. Tecnologías experimentales 3D, holografía y realidad aumentada. Tecnología Inmersiva. Tecnologías de software aplicadas al desarrollo de juegos. Prototipos y producción. Diferencias y similitudes entre países de Latinoamérica.

14. Gestión de Personas

Modelos de Gestión: Los distintos modelos de Gestión Pública. Las potencialidades de un Estado moderno: adaptaciones estructurales y mejora de procesos en la administración pública. Un Estado atento y cercano a las necesidades de la gente.

Herramientas para la gestión de los recursos humanos para el logro de resultados en organizaciones. Gestión del talento y coordinación de equipos de alto rendimiento. La gestión del rendimiento: el desempeño laboral y sus resultados. Dilemas del liderazgo: Roles, estilos de liderazgo, definiciones. Liderazgo situacional. Pensamiento estratégico y plano táctico de ejecución. Dilemas del líder: Toma de decisiones. RRHH: Nuevas competencias y perfiles de RRHH para nuevos modelos de negocios de JOL y control y fiscalización de los mismos. La gestión de capital humano desde la perspectiva de género.

15. Calidad y Resultados aplicados a la Gestión Integral de Juegos de Azar

Concepto de calidad: Identificación de sus características y atributos centrales. Herramientas normativas para la Gestión de la Calidad. Buenas prácticas específicas para el sector de Juegos de azar: Referencial Técnico ALEA-IRAM N° 19. Sistemas de gestión de la Calidad: Notas para una implementación.

16. Gestión de proyectos en Juegos de Azar

Principios básicos y técnicas de planificación estratégica y evaluación de proyectos. Planeamiento, evaluación y control de los recursos humanos, financieros, materiales, de servicios generales y difusión. Participación en procesos de aplicación de normas nacionales e internacionales de certificación de calidad en la gestión y la totalidad de los juegos de azar. Métodos y técnicas de planificación estratégica de salas y espacios en que se realizan actividades lúdicas. Elaboración y evaluación de proyectos. Normas nacionales e internacionales de control de calidad: su aplicación a ámbitos del juego.

17. Liderazgo y Trabajo en Equipo

Concepto. Cualidades y características del líder. Liderazgo “natural” versus aprendido. Tipos y estilo de liderazgo. Liderazgo democrático. Liderazgo y Trabajo en Equipo. Conceptos fundamentales de trabajo en equipo. Roles y disfunciones de los equipos: La importancia de la comunicación; ventajas y desventajas de trabajar en equipo. El trabajo en red: Evolución; composición de una red, recursos.

18. Práctica profesionalizante I

Consolidación de los conocimientos teóricos de los módulos específicos del primer año de la Tecnicatura, a partir de su proyección en el análisis de problemáticas existentes y de actividades prácticas y de campo, que involucren a cada estudiante con los procesos de gestión de administración y gestión de juegos de azar de un organismo regulador y de un operador privado.

19. Ambientes Lúdicos Completos

Conflictos: Su Detección; cómo prevenirlos o minimizarlos, como tratarlos; mediación, conciliación, el tercer lado. Conflictos en Saltas: Ejemplos. Interacción con otros departamentos. El marketing como herramienta para los conflictos en ambientes lúdicos. Juego responsable: Nociones de prevención, detección y atención de principales Ludopatías. Control y fiscalización en el juego físico.

20. Práctica profesionalizante II

Abordaje estratégico de los procesos de gestión operativos fundamentales del Mapa de Procesos tipo de una organización de Juegos de Azar que figura en el referencial Normativo N°19 IRAM-ALEA, incorporando conceptos y herramientas de gestión gerencial que permitan evaluar y operar sobre los mismos desde lo operativo y táctico.

21. Administración financiera

Administración financiera: El normal funcionamiento de la empresa y sus proyecciones a corto y mediano plazo. Nociones de administración financiera en el estudio de casos. Técnicas instrumentales básicas. Estudio y desarrollo de procesos de administración financiera en el ámbito de las actividades lúdicas. Nociones de matemática financiera aplicada. Administración por objetivos. Control y ejecución del proyecto. Evaluación financiera y de la administración de los recursos. Análisis de desvíos y detección de causas. Variables de análisis, logros y deficiencias.

22. Promoción del Juego Responsable y Prevención de Juego Patológico

Evolución del juego a lo largo de la Historia. La importancia del juego en el desarrollo. Origen y evolución de los juegos de azar. Principales exponentes Jean Piaget, Lev Vygotski, otros. ADICCIONES: Adicciones Conductuales. Adicción con y sin sustancia. Jugador patológico, jugador problemático, jugador social, jugador en riesgo, jugador

profesional. JUEGO RESPONSABLE. Juego Presencial y Juego online. Normativas jurisdiccionales aplicables. Procesos y tecnologías aplicadas a la prevención del Juego Patológico. La comunicación como herramienta para la promoción del juego Responsable. JUEGO RESPONSABLE Y CERTIFICACIONES: Esquemas metodológicos para certificaciones de terceros sobre cumplimiento de políticas de prevención del juego patológico y promoción del juego responsable. Modelos de certificaciones a nivel global y regional: WLA (World Lotteries Asociation), CIBELAE (Corporación Iberoamericana de Loterías y Apuestas del Estado) y RN 19 ALEA Argentina.

23. Prevención del Lavado de Activos y Financiación del terrorismo

Prevención Lavado de activos y Financiamiento del Terrorismo. Conceptos básicos y definiciones; tipo penal argentino; convenciones internacionales, formas y etapas de lavado. Organismos y Estándares Internacionales PLA/FT. GAFI, GAFILAT, grupo Egmont, estándares internacionales (40 recomendaciones), evaluaciones mutuas. Sistema de prevención global: Concepto de Unidad de Inteligencia Financiera, Normativa Argentina, facultades, competencias y obligaciones (UIF regionales y local). Sujetos Obligados, supervisión y régimen sancionatorio. Sistema integral de PLAFT Sector de juegos de azar: Definición APNFD, regulación UIF (regional y nacional), desarrollo de política de prevención (debida diligencia cliente, manual, procesos, etc.), Modelo de negocio (físico/virtual). Gestión de Riesgos: Tipologías, riesgos (tolerancia, metodologías, autoevaluación, Enfoque Basado en Riesgo), análisis de casos, matrices de riesgos. Herramientas tecnológicas aplicadas a PLAFT: Sistemas de monitoreo transaccional, alertas, implementación de medidas de congelamiento, gestión de debida diligencia de cliente, segmentación niveles de riesgo.

24. Juegos con nuevas tecnologías

Mecanismos de control. Contexto de la industria del juego. Introducción de iGaming: Definición y características; evolución y comparativas; regulaciones en el mundo, Latinoamérica y locales. Componentes del sistema: Sistema de Juego Online, requerimientos del registro de jugador, cuentas de juego, identificación para el acceso, funcionalidad de la cuenta de juego, registro de acceso, sesión de usuario, desconexión por inactividad, registro de las sesiones, suspensión por inactividad, suspensión cautelar de la cuenta de juego, cierre de cuenta de juego, registro de la

suspensión/cierre de la cuenta de juego. Geolocalización. Límites del sistema. Juegos: Reglas Básicas. Tablas de pagos y Porcentaje de Retorno. Generador de Números Aleatorios - GNA 36 Interfaz del juego. Características de los juegos (“features”). Integración en redes de juego con otros operadores. Deshabilitación de un juego o de una sesión de usuario. Juego incompleto. Juego automático. Repetición de jugadas. Jugadores virtuales. Juegos metamórficos. Participante en estado ausente. Juegos multi-participante con anfitrión. Pozos, pozos progresivos y premios adicionales. Requerimientos sobre variantes/modalidades de juegos específicas. Esquemas de control posibles. Información a gestionar: Reportes requeridos; sistema de retención de documentos electrónicos; procedimientos de control internos. Registro de Jugadores y cuentas. Movimientos de dinero. Protección de datos y Juego Responsable. Funcionamiento de los Juegos. Experiencia comparada en los países de la región.

25. Seguridad de la Información

Introducción a la Seguridad de la Información. Conceptos básicos sobre Seguridad de la información: Pilares de la información y su seguridad; estándares y normativas existentes; políticas y objetivos de seguridad de la información. Análisis de riesgos y su tratamiento: Elementos y terminología; gestión de activos. Introducción a la Gestión del Riesgo: Principios de la Gestión del Riesgo; marco de trabajo de la Gestión del Riesgo; proceso de la Gestión del Riesgo; registro del proceso de Gestión del Riesgo; riesgo en la relación con terceros. Auditorías, evaluación de desempeño y mejora: Auditorías, seguimiento, medición, análisis y evaluación; revisión de la seguridad para la mejora; continuidad del negocio como herramienta de mejora; conformidad con los requisitos legales. Ciberseguridad: Seguridad de las contraseñas; correo electrónico fraudulento (Phishing); internet sano y responsable. La Seguridad de la Información en el juego online.

26. Inglés Técnico

Audio-comprensión, lecto- comprensión, conversación y escritura. Actuar en el ámbito laboral con lenguaje fluido. Hablantes extranjeros. Material técnico audiovisual y literatura técnica. Diferenciación de texto. Diseño de conversaciones. Técnicas básicas de expresión oral y escrita. Gramática, pronunciación, vocabulario específico técnico y estructuras dentro de un contexto relacionado a la Gestión de Juego de Azar física y online.

27. Proyecto final integrador

Justificación de la formación por competencias

De acuerdo al modelo formativo adoptado por la Universidad Provincial de Administración Pública, las unidades académicas ofrecen su definición, objetivos de aprendizaje y evidencias de dominio de los contenidos mínimos en estructuras denominadas normas de competencia.

Para posibilitar la formación por competencias y su posterior evaluación y certificación, es necesario estructurarlas con unos elementos mínimos. Ello produce una norma para cada competencia, aunque la estructura para todas las normas sea la misma.

Cada competencia se normaliza describiendo los siguientes elementos:

- a) La definición de la competencia: Señala con precisión la unidad de competencia de que se trata, delimitando y diferenciando posibles variantes o similitudes con otras.
- b) Objetivos de aprendizaje de la competencia: Son los ejes temáticos principales para el desarrollo de la competencia sobre los cuales, el formador a cargo, dispondrá la bibliografía y los recursos necesarios. Cada objetivo agrupa todos los temas que le pertenezcan o sean tan conexos, que se los considere parte de una unidad temática armónica. Es por ello que se pueden agrupar bajo el mismo objetivo.

Los objetivos son aquellos contenidos que la persona necesita saber, hacer y ser para mostrarse competente. Cada objetivo de aprendizaje funciona como criterio de competencia, quien los domine, será sin dudas competente y podrá demostrarlo.

Cada competencia tiene un grupo de objetivos de aprendizaje, sin números máximos ni mínimos. Se recomienda que cada objetivo de aprendizaje luego, al momento de armar la propuesta formativa, tenga una sesión equivalente, donde se dispongan contenidos y actividades suficientes para desarrollar ese objetivo.

- c) Las evidencias de competencia: Son acciones, decisiones, procesos o actitudes que el participante competente debe ser capaz manifestar para demostrar que

domina cada objetivo de aprendizaje. Cada objetivo de aprendizaje debe tener asociadas evidencias de competencia.

De modo tal que, ante la observación del desempeño del participante o del producto que entrega en la mesa o laboratorio de certificación, se pueda constatar y contestar, por sí o por no, a cada evidencia.

Cada evidencia de competencia debe tener unicidad de identificación. Debe tratarse de una única acción, decisión, proceso o actitud que se pueda evidenciar en el participante, y observar por el certificador de competencias. No debe tratarse de evidencias complejas, compuestas de diferentes acciones, decisiones, procesos o actitudes. La característica de unicidad permite, al momento de su constatación (evaluación), contestar por sí o por no ante cada una.

De tal manera, las evidencias de competencia se descomponen conformando una lista que se va agrupando por cada objetivo de aprendizaje.

I. TRAYECTORIA FORMATIVA

La trayectoria formativa comprenderá cuatro campos formativos:

- De competencias generales: Ofrecen contenidos de formación genérica en aspectos que cobran gran relevancia cuando se integran con los demás conocimientos. (Ej.: Comprensión del entorno organizacional, comunicación escrita, comunicación verbal y no verbal, informática, idiomas, etc.).
- De competencias blandas: Se centran principalmente en aspectos vinculados a la inteligencia emocional. (Ej.: Inteligencia emocional, pensamiento analítico, trabajo en equipo, liderazgo, gestión de las emociones, etc.).
- De competencias técnicas: Su dominio asegura la integración de conocimientos, habilidades y actitudes puntuales para el desarrollo de actividades específicas de cada puesto o perfil técnico (Ej.: Planificación estratégica, presupuesto para resultados, gestión de personas, organización del trabajo, gestión del desempeño, etc.).
- De prácticas profesionalizantes: Se trata de espacios curriculares destinados a la integración en casos concretos, de los contenidos ofrecidos en los campos de

formación citados. (Ej.: Auditoría y fiscalización, Práctica profesionalizante, etc.).

J. BIBLIOGRAFÍA GENERAL PARA EL DISEÑO DEL PROYECTO

- Reglamento Académico – Desarrollo Académico - 2017.
- Modelo Formativo – Desarrollo Académico – 2017.
- Guía del Formador – Desarrollo Académico – 2016.
- Plan Estratégico de ALEA 2016-2018. Aprobado por Asamblea Extraordinaria de ALEA.
- UNESCO: Conferencia Mundial Enseñanza Superior, Paris - Francia Julio 2009.
- Díaz Barriga, A. (1998) La investigación en el campo de la Didáctica- Modelos Históricos. Perfiles Educativos. D.F. México.
- Taba, H. (1991) Elaboración del Currículum, Teoría y Práctica. Editorial Troquel. Argentina.
- Díaz Barriga, A. (1997) Didáctica y Currículo. Editorial Paidós. D.F. México.
- Stenhouse, L. (2003) Investigación y desarrollo del currículum Ed. Morata – Madrid – España.
- Coll, C. (1996) Psicología y currículum Editorial Paidós. Argentina.
- De Alba, A. (1991) Currículo: crisis, mito y perspectiva Universidad Nacional. Autónoma de México, Coordinación de Humanidades, Centro de Estudios sobre la Universidad. D.F. México.
- Díaz Barriga, A. (1992) Didáctica, aportes para una polémica Editorial Aique. Buenos Aires – Argentina.
- Tedesco, J. (1987) El desafío educativo. Grupo Editor Latinoamericano. Argentina.
- Parra, G (1991) Lo sustancial y lo accesorio en el currículum Revista Argentina de Educación. Argentina.
- Sacristan-Gomez (1989) Enseñanza: su teoría y su práctica Editorial Akal. Madrid – España.
- Lafourcade P. (1982) Evaluación de los procesos del aprendizaje - Editorial Trillas. Buenos Aires. Argentina
- Stufflebean- Shinkfield (1987) Evaluación sistemática. Editorial Paidós. Buenos Aires – Argentina.

- Camillioni y otros La evaluación de los aprendizajes en el debate didáctico contemporáneo. Buenos Aires – Argentina.
- House, R. (1994) Evaluación, Ética y poder Ediciones Morata. Madrid- España.

