



RESOLUCIÓN UNRN AND CDEyVE Nº 18/2025

San Carlos de Bariloche, 1 de octubre de 2025

VISTO, el Expediente Nº 1695/2025 del registro de la UNIVERSIDAD NACIONAL DE RÍO NEGRO, y

CONSIDERANDO

Que el Expediente Nº 1695/2025 tramita la aprobación de los lineamientos generales para el funcionamiento del Club de Programación en la localización San Carlos de Bariloche, de la Sede Andina de la UNIVERSIDAD NACIONAL DE RÍO NEGRO.

Que la Dirección de la Escuela de Producción y Tecnología elevó la propuesta de aprobación de los lineamientos generales para el funcionamiento del Club de Programación de la Sede Andina.

Que en el año 2025 estudiantes de Ingeniería en Computación, Ingeniería en Telecomunicaciones y Licenciatura en Economía de la Sede Andina pasaron la primera ronda del Torneo Argentino de Programación (TAP), que cuenta como instancia clasificatoria para la competencia regional latinoamericana del International Collegiate Programming Contest (ICPC), un concurso internacional destinado a estudiantes universitarios que busca desafiarlos con problemas de programación.

Que en el año 2025, el XXXI Congreso Argentino de Ciencias de la Computación (CACIC), organizado por la Red de Universidades Nacionales con Carreras en Informática (RedUNCI), se realizará por primera vez en la Sede Atlántica de la UNIVERSIDAD NACIONAL DE RÍO NEGRO. Este evento se consolida como la instancia nacional más importante para el intercambio de conocimientos y experiencias en el ámbito de las Ciencias de la Computación, congregando a investigadores, docentes, estudiantes y profesionales del campo a nivel federal.

Que en el mencionado Congreso participan estudiantes y docentes de carreras vinculadas a la programación y tecnología de la Sede Andina.



Que la creación del Club de Programación tiene como objetivo reunir las actividades no formales que se vienen desarrollando para promover las vocaciones hacia la ciencia y la tecnología, para a su vez motivar su desarrollo y acercarlas a la comunidad, entre otros.

Que los/as organizadores/as del evento no requieren aporte económico alguno de la Universidad para la realización del mismo.

Que la Secretaría de Docencia y Vida Estudiantil y la Subsecretaría de Extensión de la Sede Andina avalan la propuesta.

Que en la sesión ordinaria del Consejo de Docencia, Extensión y Vida Estudiantil de la Sede Andina, realizada el día 1 de octubre de 2025 en los términos del artículo 13º del Estatuto Universitario, se ha tratado el tema en el punto 10 del Orden del Día, habiéndose aprobado por unanimidad por parte de las/os consejeras/os presentes.

Que la presente se dicta en cumplimiento del artículo 34º, del Estatuto de la UNIVERSIDAD NACIONAL DE RÍO NEGRO.

Por ello,

**EL CONSEJO DE DOCENCIA, EXTENSIÓN, Y VIDA ESTUDIANTIL
DE LA SEDE ANDINA
DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE RÍO NEGRO
RESUELVE:**

ARTÍCULO 1º.- Aprobar los lineamientos generales para el funcionamiento del Club de Programación denominado “retUNRN” en la localización de San Carlos de Bariloche de la Sede Andina de la UNIVERSIDAD NACIONAL DE RÍO NEGRO, que como Anexo I forma parte de la presente Resolución.

ARTÍCULO 2º.- Establecer el funcionamiento del Club de Programación de la Sede Andina bajo la dependencia de la Subsecretaría de Extensión de la Sede Andina.

ARTÍCULO 3º.- Los/las integrantes del Club de Programación de la Sede Andina serán designados/as por disposición del Vicerrector de la Sede Andina, a propuesta de la Dirección de la Escuela de Producción y Tecnología y de su Consejo Asesor y con el aval de la Subsecretaría de Extensión.



ARTÍCULO 4º.- Registrar, comunicar y archivar.

RESOLUCIÓN UNRN AND CDEyVE Nº 18/2025

ANEXO I - RESOLUCIÓN UNRN AND CDEyVE Nº 18/2025

Lineamientos generales para el funcionamiento del Club de Programación “retUNRN” de la Sede Andina

Fundamentación

San Carlos de Bariloche y su zona de influencia constituyen un polo científico-tecnológico en constante expansión, con instituciones de referencia como la UNRN, el Instituto/Fundación Balseiro e INVAP, entre otras. En este contexto, la formación en programación y en tecnologías digitales resulta clave para potenciar el desarrollo regional, generar vocaciones tempranas y articular saberes con el ecosistema científico-productivo local.

El Club de Programación retUNRN se propone como un espacio extracurricular, inclusivo y colaborativo, que complemente la educación formal y estimule la creatividad, la resolución de problemas y el aprendizaje entre pares. A través de entrenamientos, talleres y proyectos abiertos, el Club busca reducir brechas de acceso a la educación tecnológica, impulsar la alfabetización digital y fomentar la innovación con impacto social.

Para fortalecer su identidad y su alcance, el Club ya cuenta con logo institucional, dominio propio, página web oficial, grupo de comunicación en Discord y repositorio en GitHub, que facilitan la organización de actividades, el trabajo en red y la difusión de contenidos. Estos recursos aportan profesionalismo, continuidad y visibilidad a las iniciativas de la comunidad, y permiten integrar a estudiantes, docentes, mentores y actores del ecosistema tecnológico.

Objetivos

1. Promover vocaciones tecnológicas y STEM: Acercar a estudiantes de todos los niveles a las ciencias de la computación y disciplinas STEM mediante experiencias motivadoras, mentorías y aprendizaje entre pares.



2. Formación y competencias en programación: Entrenar de manera continua en algoritmia, estructuras de datos y resolución de problemas, favoreciendo la participación en competencias como ICPC, OIA y hackatones.
3. Desarrollo de proyectos de software e innovación abierta: Impulsar la creación de aplicaciones web/móvil, proyectos de software libre y soluciones tecnológicas de impacto comunitario, articulando con actores locales y regionales, con repositorio oficial en GitHub para la gestión de código y documentación.
4. Alfabetización digital y divulgación: Ofrecer talleres escalonados (desde nivel inicial hasta avanzado) en programación, inteligencia artificial, seguridad informática y sistemas embebidos/IoT, contribuyendo a reducir brechas digitales.
5. Inclusión y diversidad: Fomentar la participación de mujeres, diversidades y estudiantes de contextos rurales o periféricos en un entorno seguro, inclusivo y libre de discriminación.
6. Comunidad y sostenibilidad: Consolidar una red colaborativa de estudiantes, docentes, mentores e instituciones, fortaleciendo la presencia en línea mediante el uso del logo, la web, el grupo de Discord y el GitHub para garantizar continuidad, documentación y visibilidad a largo plazo.

Organización del club

El Club se organiza en comisiones temáticas con responsables a cargo y se coordina desde la Escuela de Producción y Tecnología de la Sede Andina. La comunicación y la coordinación de tareas se apoyan en el grupo oficial de Discord, la página web y el repositorio GitHub.

- Comisión 1 – Programación competitiva: entrenamientos semanales, simulacros de ICPC/OIA y armado de equipos representativos UNRN.
- Comisión 2 – Proyectos de software y open-source: desarrollo de soluciones para la comunidad (web/móvil, sistemas internos), con gestión y documentación en el repositorio GitHub.
- Comisión 3 – IA, seguridad y datos: talleres introductorios en aprendizaje

automático y buenas prácticas de ciberseguridad aplicada.

- Comisión 4 – Sistemas embebidos e IoT: prácticas con Arduino/Raspberry Pi, prototipos de sensado, automatización básica y dispositivos conectados.
- Comisión 5 – Divulgación y articulación educativa: talleres en escuelas, coding dojos, muestras y eventos abiertos (demo days), utilizando la web y el Discord para convocatoria y seguimiento.

Espacio para el desarrollo del Club

Sede de actividades: Sede Andina. Se utilizarán aulas, laboratorios de informática y conectividad institucional. Se prevé la coordinación para uso de equipamiento conforme disponibilidad de la Sede.

Vinculación interinstitucional

- Sede Andina de la UNIVERSIDAD NACIONAL DE RÍO NEGRO: patrocinio institucional, espacios, laboratorios y acompañamiento académico.
- Escuelas secundarias locales: articulación para tutorías, charlas y entrenamientos introductorios, apoyados en la página web y el Discord para contacto y calendario.
- Instituto/Fundación Balseiro e INVAP: charlas técnicas, mentorías y articulación con la Red Nacional de Clubes de Ciencia.
- Clubes UNRN: actividades conjuntas (ej., desarrollo de videojuegos, ferias/muestras).
- Universidades vecinas: encuentros interuniversitarios y hackatones regionales.

Plan de trabajo

1. Entrenamiento en programación y competencias

- Reuniones semanales de resolución de problemas algorítmicos (Ej. Codeforces).
- Simulacros de ICPC y OIA, con formación de equipos representativos de la UNRN.
- Publicación de cronogramas, recursos de estudio y resultados en la web oficial.

2. Talleres de desarrollo tecnológico y alfabetización digital

- Introducción a la programación y desarrollo web/móvil para principiantes.
- Cursos de inteligencia artificial básica, ciencia de datos y ciberseguridad aplicada.
- Laboratorios de hardware, sistemas embebidos e Internet de las Cosas.

3. Proyectos de software libre e impacto social

- Desarrollo de aplicaciones web/móvil de utilidad universitaria o comunitaria.
- Trabajo colaborativo en el repositorio git con documentación y seguimiento de issues.
- Difusión de avances en la web oficial, fomentando la participación externa.

4. Divulgación, eventos y vinculación

- Organización de un hackatón interno abierto a estudiantes de la región.
- Charlas en escuelas, coding dojos y ferias científicas.
- Coordinación de actividades conjuntas con otros clubes y universidades vecinas.

5. Comunicación, documentación y comunidad

- Utilización del grupo oficial de Discord para la coordinación diaria, resolución de dudas y generación de nuevas ideas.
- Centralización de información y materiales en la página web oficial, que cuenta con dominio propio <https://www.retunrn.org>

6. Evaluación y proyección anual

- Elaboración de un informe semestral y uno anual con indicadores de participación, logros en competencias, cantidad y calidad de proyectos y alcance de los talleres.