

LICENCIATURA EN MUSEOLOGIA
Y GESTION DEL PATRIMONIO CULTURAL

Programa

**“Medios Audiovisuales
y Nuevas Tecnologías”**

Prof. Titular: PAZZARO, Marcelo

2019

Programa - 2019

Carrera: Licenciatura en Museológica y Gestión del Patrimonio Cultural

Materia: MEDIOS AUDIOVISUALES Y NUEVAS TECNOLOGIAS

Carga Horaria: 2hs. Semanales

Comisión: TNA

1.- FUNDAMENTACIÓN

El siglo XXI, inmerso en la Sociedad de la Información, ha revolucionado para siempre nuestra forma de comunicarnos y, en consecuencia, de relacionarnos. Las nuevas **Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs)** han impactado en la sociedad, modificándola en todos sus sectores, y se han terminado de introducir en el ámbito de las instituciones museísticas.

Los museos se han visto en la necesidad de incorporar recursos audiovisuales y nuevas tecnologías que ofrecen múltiples posibilidades de enriquecer la experiencia del visitante antes de la visita al museo, durante y después. Desde hace varios años ya implementan *apps* (aplicaciones para los celulares *smartphones* o “inteligentes”), códigos QR, pantallas táctiles y las tecnologías siguen evolucionando e incorporan nuevos conceptos como realidad aumentada, impresiones 3D.

En la era de la cultura participativa, los museos deben aprender a hacer uso de las páginas webs, las redes sociales y la digitalización de sus colecciones y traspasar sus muros para que sean accesibles a cualquier persona con una conexión a internet. Los usuarios ya no son más simples receptores pasivos sino que participan activamente en el proceso de construcción de la información.

El propósito principal de esta materia es dar a conocer un panorama general de la aplicación de las TIC en la comunicación con el público en los museos. Es nuestra responsabilidad como profesionales de los museos conocer los nuevos medios que revolucionaron el discurso museístico de los últimos años y pensar en su aplicación en las instituciones en las que trabajamos, sabiendo que cada comunidad tendrá necesidades diferentes y que dispondrá de diferentes recursos.

2.- OBJETIVOS

- Fundamentar la **importancia del uso de las nuevas tecnologías** en la actual museografía y el diseño de exposiciones.
- Fomentar el uso de las **nuevas tecnologías** en el propio alumnado.

- Dar ejemplos del uso de las Nuevas Tecnologías en diferentes **instituciones culturales**.
- Materializar la realización de un **proyecto de exposición virtual o alguna otra herramienta tecnológica** al finalizar el curso gracias a los conocimientos adquiridos durante el proceso.

3.- CONTENIDOS FORMATIVOS

1. Microsoft Office: Word, Excel y Power Point. Usos básicos de cada programa, impresión y extensiones de archivos.
2. Softwares para diseño gráfico: Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe InDesign. Uso de la tipografía y maquetado básico. Resolución de imágenes. Conceptos básicos de tipos de archivos y extensiones.
Software 3d: Sketch Up.
3. Tipos de impresión y soportes: papel, vinilo, lona, telas, etc. Diferencias entre cada uno y aplicación en la museografía.
4. Navegación y búsquedas online: Redes Sociales (Facebook, Twitter, Instagram, Pinterest, Youtube). Relevancia de cada una de ellas y su correcto uso en la web. Necesidad de los museos de formar parte de las redes. Interacción con el usuario: cómo y cuándo subir contenidos.
5. Tecnología en sala: producción, audio, imagen, instalaciones audiovisuales. Interactividad.
- 6- Presupuesto.

4.- BIBLIOGRAFIA

Será presentada en los próximos días

5.- METODOLOGIA DE TRABAJO Y ENSEÑANZA

Clases teóricas-prácticas

Aprobación de dos trabajos prácticos

6.- PAUTAS DE ACREDITACION Y EVALUACION

La asignatura tiene una duración de un ciclo anual.

El alumno deberá tener una asistencia no menor del 75% del total de clases.

El alumno aprobará la materia con la presentación de un trabajo final.