

Museología

Contenidos de la asignatura Informática Aplicada

Carga Horaria: 32 Horas

Expectativas de Logro:

- Dominio de la computadora y los multimedios como herramientas al servicio de la resolución de problemas.
- Selección y aplicación de software adecuados al trabajo a realizar.
- Uso de los productos tecnológicos de base de datos para almacenar y recuperar información.
- Manejo de los principales software de uso para el diseño de bases de datos documentales para museos.
- Manejo de programas básicos para proyectar exhibiciones y desarrollo en el espacio.

Contenidos:

- Conceptos básicos del funcionamiento de PC. Principales sistemas operativos: uso y aplicación.
- Redes internas y globales de comunicación: intranet, Internet, extranet.
- Software de aplicación: procesador de textos, planilla de cálculo. Base de datos. Estructura de dato Organización. Almacenamiento.
- Documentación informatizada de las colecciones. Programas específicos
- Diseño Gráfico. Folletos y Panelería. Diseño en comunicación visual en general.
- 3D. Programas básicos para el desarrollo en tres dimensiones.