

Denominación del Programa:  
**Museo de Informática UNPA-UARG**

### IDENTIFICACIÓN DEL PROGRAMA

#### 1. PRESENTACIÓN DEL PROGRAMA

##### 1.1. DENOMINACIÓN DEL PROGRAMA

**Museo de Informática UNPA - UARG**

##### 1.2. RESUMEN TÉCNICO DEL PROGRAMA (NO MÁS DE VEINTE RENGLONES)

En el año 2010 la Unidad Académica Río Gallegos de la Universidad Nacional de la Patagonia Austral aprobó el proyecto de creación del Museo de Informática para mostrar la evolución del equipamiento informático utilizado en la provincia de Santa Cruz y los principales cambios sociales que esto trajo aparejado. Este proyecto se constituyó como un Proyecto de Extensión permanente de la UNPA-UARG. El propósito del museo es acercar la historia de la computación y la digitalización de la información hacia los alumnos de la UARG y también hacia los actores externos de la universidad. En el año 2014 este proyecto se complementó con la presentación de un proyecto de investigación interdisciplinario que permitiera organizar las actividades del museo y abarcara otros aspectos tales como el registro oral. Se pretende ahora consolidar el crecimiento del museo y sus actividades de investigación, conservación, catalogación y difusión, potenciado por la reciente disponibilidad de un espacio propio.

Este programa plantea como objetivo general la creación de una colección de objetos y fondos documentales relacionados con la historia de la informática y las telecomunicaciones (TICs), brindando un panorama de la evolución del equipamiento informático a través del tiempo, los principales avances tecnológicos y su repercusión social.

La informática forma parte ya de nuestra cultura y se encuentra integrada en nuestros trabajos, colegios, sanidad y hasta en nuestros relojes, televisores, videoconsolas y en general en todo tipo de aparatos electrónicos domésticos y profesionales. Hoy por hoy es imposible imaginar el mundo sin la informática (Internet es un buen ejemplo). Pero, detrás de la actual informática tan evolucionada y con un ritmo de crecimiento y desarrollo a veces agobiante (sobre todo para el consumidor final), ha habido otra informática anterior, ha habido un origen, una historia evolutiva hasta lo que hoy conocemos.

Grandes empresas nacieron y murieron para dejar un recuerdo imborrable para muchos y sobre todo un legado técnico que ha conformado lo que hoy utilizamos. Ese legado es el que pretendemos dar a conocer a aficionados, profesionales, estudiantes y por supuesto a todo el que tenga curiosidad por lo que precede a lo que tan integrado está en nuestras vidas.

##### 1.3. LÍNEA DE EXTENSIÓN Y VINCULACIÓN

**Cultural y Artística**

##### 1.4. ÁREA TEMÁTICA

**Patrimonio Cultural**

**Turismo**

**Comunicación**

Denominación del Programa:  
**Museo de Informática UNPA-UARG**

1.5. CAMPOS DE APLICACIÓN/DISCIPLINA

Historia de la Informática / Historia de las Ciencias

1.6. TIPO Y SUBTIPO DE ACTIVIDAD

Difusión: Exposiciones y ferias

1.7. CARRERA/CARRERAS/PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN

Analista de Sistemas  
Licenciatura en Sistemas  
Licenciatura en Comunicación Social  
Profesorado en Historia  
PI 29/A368-1 El Museo de Informática de la UNPA-UARG: organización, acciones y difusión (2016-2018)

1.8. COMITENTE/DESTINATARIO

Alumnos de Grado y Pregrado, alumnos de escuela media y primaria. Público en general.

1.9. PALABRAS CLAVE

Museo. Informática. Historia. Universidad

1.10. INSTITUCIONES INVOLUCRADAS

UNPA - UARG

1.11. ÁREA DE GESTIÓN / SECRETARÍAS DE LA UNIVERSIDAD INVOLUCRADAS

(ÁREAS DE LA UNIVERSIDAD INVOLUCRADAS DIRECTAMENTE EN EL PROGRAMA)

SECRETARÍA	INSTITUTO	UNIDAD DE GESTIÓN
Secretaría de Extensión	Instituto de Tecnología Aplicada	UARG
Secretaría de Investigación		

1.12. PRESENTACIÓN EN AÑOS ANTERIORES

Como antecedentes del programa, pueden mencionarse por un lado la disposición ad referéndum 689/2009 del Decano de la UARG aprobando por 12 meses el proyecto de extensión "Museo de Informática de la UNPA-UARG", ratificado por Acuerdo 042/2010 del Consejo de Unidad. Asimismo, el Consejo de Unidad emitió el acuerdo 462/2011 aprobando el proyecto de extensión "Creación del Museo de Informática de la UNPA-UARG" sin plazo ni fecha de finalización, bajo cuyo amparo se desarrolló el proyecto durante los últimos 7 años.

En agosto de 2015 fue inaugurado un espacio propio para el Museo de Informática, ubicado en el Sector B del Campus Universitario de la UARG y compuesto por una sala de exposiciones y un pequeño depósito para las colecciones.

Denominación del Programa:  
**Museo de Informática UNPA-UARG**

**1.13 DIRECTOR DEL PROGRAMA**

NOMBRE	SOFIA, Albert Anibal Osiris		
CARGO	Docente Asociado Ordinario Dedicación Completa		
DIRECCIÓN	Gobernador Mayer 446		
LOCALIDAD:	Río Gallegos	C.P.:	9400 PROVINCIA: Santa Cruz
TEL.:	54-2966-436091	FAX:	54-2966-436091
CORREO ELECTRÓNICO:	imuseo@uarg.unpa.edu.ar		

Se adjunta breve Curriculum Vitae como anexo.

**1.14 CO-DIRECTOR DEL PROGRAMA**

NOMBRE	HAMMAR, Victoria		
CARGO	Docente Adjunto Interino Dedicación Parcial		
DIRECCIÓN	Juan Esteban 839		
LOCALIDAD:	Río Gallegos	C.P.:	9400 PROVINCIA: Santa Cruz
TEL.:	02966-15514618	FAX:	--
CORREO ELECTRÓNICO:	vhammar@uarg.unpa.edu.ar		

Se adjunta breve Curriculum Vitae como anexo.

**1.15 ESTRUCTURA DEL PROGRAMA (PROYECTOS QUE LO COMPONEN Y PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN O DESARROLLO O DE EXTENSIÓN Y VINCULACIÓN ASOCIADOS)**

**Proyectos que componen el Programa**

DENOMINACIÓN	DIRECTOR
Proyecto extensión Museo de Informática – Acuerdo N° 462/2011	SOFIA, Albert Anibal Osiris
Tutoría Académica 2016 “Descubriendo la historia de la informática”	SOFIA, Albert Anibal Osiris
Tutoría Académica 2017 “Fabricación de un ARCADE con Emuladores Retro”	SOFIA, Albert Anibal Osiris
Acción para la divulgación de las tareas de investigación, registro y conservación que se realizan en el Museo de Informática de la UNPA-UARG. Proyecto de Cultura Científica 2014.	HAMMAR, Victoria
Becaria de Extensión Glenda Flores – 2017	SOFIA, Albert Anibal Osiris
Pensando la historia de la informática: tecnologías y cambios sociales. Plan de trabajo de la alumna Becaria de Investigación Rosana Avendaño. 2014	HAMMAR, Victoria
Puesta en valor de la colección del Museo de Informática de la UNPA-UARG por medio del análisis de la historia oral y su relación con la sociedad actual. Plan de trabajo de la alumna Becaria de Investigación Rosana Avendaño. 2015	HAMMAR, Victoria
Informática, memoria y comunicación. Elaboración de un audiovisual sobre la historia oral relacionada a la evolución de la informática en Santa Cruz para ser utilizado como recurso educativo del Museo de Informática de la UNPA-UARG. Proyecto de Cultura Científica 2016.	HAMMAR, Victoria
La comunicación audiovisual: un recurso para la difusión del Museo de Informática de la UNPA-UARG. Plan de trabajo de la alumna Becaria de Investigación Andrea Fernández. 2016	HAMMAR, Victoria
Diagnóstico del Museo de Informática de la UNPA-UARG: Colección, conservación e inventario digital. Proyecto seleccionado en el Programa de Fortalecimiento de Museos Universitarios Argentinos de la Secretaría de Políticas Universitarias. Ministerio de Educación de la Nación. 2015	SOFIA, Albert Anibal Osiris

Denominación del Programa:  
Museo de Informática UNPA-UARG

### Proyectos asociados al Programa

DENOMINACIÓN	DIRECTOR
PI 29/A323-1 Pensando el Museo de Informática de la UNPA-UARG: Plan Museológico y Sistema Documental (2014-2015)	SOFIA, Albert Anibal Osiris
PI 29/A368-1 El Museo de Informática de la UNPA-UARG: organización, acciones y difusión (2016-2018)	SOFIA, Albert Anibal Osiris
ProDAT: Programa de Desarrollo y Asistencia Técnica para Terceros	SOFIA, Albert Anibal Osiris

### 1.16 AVAL DEL DIRECTOR DEL INSTITUTO

NOMBRE	OLIVA, Rafael		
CARGO	Docente Adjunto Ordinario Dedicación Completa		
DIRECCIÓN			
LOCALIDAD:	Río Gallegos	C.P.: 9400	PROVINCIA: Santa Cruz
TEL.:		FAX:	
CORREO ELECTRÓNICO:	ita@uarg.unpa.edu.ar		
FECHA, FIRMA Y SELLO			

### 1.17 AVAL DEL RECTOR/A O DECANO/A SEGÚN CORRESPONDA

NOMBRE	MELGAREJO, Guillermo		
CARGO	Decano Unidad Académica Río Gallegos		
DIRECCIÓN			
LOCALIDAD:	Río Gallegos	C.P.: 9400	PROVINCIA: Santa Cruz
TEL.:	54-2966-	FAX:	54-2966-
CORREO ELECTRÓNICO:	secdecano@uarg.unpa.edu.ar		
FECHA, FIRMA Y SELLO			

Se adjunta breve Curriculum Vitae como anexo

FIRMA DEL RESPONSABLE



Denominación del Programa:  
Museo de Informática UNPA-UARG

1.18 REFERENTE DEL PROGRAMA EN LAS OTRAS INSTITUCIONES INTERVINIENTES

INSTITUCIÓN					
ÁREA/SECTOR					
NOMBRE					
CARGO					
DIRECCIÓN					
LOCALIDAD:		C.P.:		PROVINCIA:	
TEL.:			FAX:		
CORREO ELECTRÓNICO:					

1.19 RESPONSABLE EN LA ORGANIZACIÓN

NOMBRE					
CARGO					
DIRECCIÓN					
LOCALIDAD:		C.P.:		PROVINCIA:	
TEL.:			FAX:		
CORREO ELECTRÓNICO:					

FIRMA DEL RESPONSABLE DE LA ORGANIZACIÓN

## DESCRIPCIÓN DEL PROGRAMA

### 2 DESCRIPCIÓN GENERAL DEL PROGRAMA

#### 2.1 PRESENTACIÓN DE LAS INSTITUCIONES INVOLUCRADAS (INCLUIDA LA UNIVERSIDAD)

Características gubernamentales, no gubernamentales, empresariales, etc.

La Universidad Nacional de la Patagonia Austral (UNPA) es una universidad pública argentina con sede central en la ciudad de Río Gallegos, provincia de Santa Cruz. Posee también sedes en Caleta Olivia, Río Turbio y Puerto San Julián.

Fue fundada por la ley 24.446 del 23 de diciembre de 1994 y en el año 2015 contaba con unos 7.000 alumnos, de los que 3.800 asistían a la sede Caleta Olivia y 1.700 a la sede Río Gallegos.

Formada a partir del redimensionamiento de la Universidad Nacional del Sur, dependiendo de la cual se había fundado en 1962 el primer Centro de Estudios Superiores (luego transformado en el Instituto Universitario de Santa Cruz), en 1991 se fundó como Universidad Federal de la Patagonia Austral, que sería transferida al régimen nacional poco más tarde en 1994.

A pesar de tener una historia relativamente reciente, pertenece a un antiguo deseo que se inició con un decreto del gobernador Juan Manuel Gregores, quién a mediados del siglo XX proponía la creación de centros universitarios con orientación tecnológica. En 1962 se constituyó el primer centro de estudios superiores adscrito a la Universidad Nacional del Sur, el cual se convirtió en el primer antecedente institucional de enseñanza de nivel superior universitario en la región.

Este centro que luego diera lugar al Instituto Universitario de Santa Cruz, junto a una serie de Centros de Estudios Terciarios no-universitarios constituyeron la base de creación de la Universidad Federal de la Patagonia Austral, que desde 1991 funcionó bajo el régimen de universidades provinciales. La transferencia efectiva a la jurisdicción nacional se realizó en el mes de enero de 1996. Finalmente, se promulgó su creación mediante la ley 24.446, sancionada el 23 de diciembre de 1994.

Las instituciones preexistentes a la Universidad se propusieron, desde 1987, organizar la educación superior en la Patagonia Austral. Esta vocación regional permitió que en el año 1989 la recién creada provincia de Tierra del Fuego formalizara su participación en el proyecto, mediante un tratado al que suscribieron los gobernadores de las provincias, con la perspectiva de que las unidades académicas funcionaran en cuatro localidades santacruceñas y en la provincia de Tierra del Fuego. En el año 2010 contaba con unos 5.000 alumnos. Este largo proceso de crecimiento fue el producto del apoyo y el estímulo constante de las comunidades del sur del continente así como del esfuerzo de docentes, de alumnos y del personal técnico y de administración, que permiten el desarrollo, crecimiento y normalización de la Universidad Nacional de la Patagonia Austral.

Objetivos institucionales: La UNPA tiene por principal objetivo responder a las demandas regionales de educación superior, no sólo de formación profesional sino fundamentalmente de producción de conocimientos científicos y tecnológicos.

Más información puede consultarse en los sitios web oficiales <http://www.uarg.unpa.edu.ar> y <http://www.unpa.edu.ar>

Roles y funciones de cada una.

La Unidad Académica Río Gallegos de la UNPA provee al proyecto de un espacio físico permanente para desarrollar las tareas de extensión e investigación del programa, así como la normativa relacionada y la posibilidad de presentación de proyectos de financiamiento para las mismas.

Acuerdos, convenios u otros mecanismos que aseguren su aporte efectivo al programa

El Museo ha sido declarado de Interés Provincial por parte de la Honorable Cámara de Diputados de la Provincia de Santa Cruz mediante declaración 202/09.

El Museo ha sido declarado de Interés Educativo por parte de la Honorable Cámara de Diputados de la Provincia de Santa Cruz mediante declaración 090/16.

Adherido al sistema de Colecciones Nacionales Argentinas -CONAR- de la Secretaría de Cultura de la Nación, desde Abril de 2015.

**Denominación del Programa:**  
**Museo de Informática UNPA-UARG**

Dirección Nacional de Patrimonio y Museos. El Museo de Informática se adhirió en mayo de 2015 al Servicio Nacional de Inventarios del Patrimonio, utilizando para ese fin la definición de sus iniciales a nivel nacional: MI.  
Adherido a la Asociación Argentina de Centros y Museos de Ciencia y Tecnología -AACeMuCyT- desde abril de 2016.  
Integrado a la oferta de museos de la localidad en organismos de la municipalidad de Río Gallegos y provinciales de Santa Cruz, desde 2016.

## 2.2 DIAGNÓSTICO / PROBLEMAS QUE ABORDA LA PROPUESTA / IDENTIFICACIÓN DEL PROBLEMA

Los museos, tal como los conocemos hoy, poseen una larga historia de cambios en su concepción. Aunque las definiciones sobre qué es un museo fueron modificándose a lo largo del tiempo, el interés principal por agrupar y conservar ciertos objetos ha continuado, manifestándose de distintas maneras en todo el mundo, de acuerdo a su contexto socio-cultural.

En sus inicios, los museos eran espacios atestados de objetos sin una clasificación definida, verdaderos depósitos de objetos raros. Con el crecimiento de las ciudades y el desarrollo de la actividad profesional, los museos fueron modificándose gradualmente. La práctica museológica fue abarcando nuevos campos de estudios y considerando aspectos antes desestimados.

Así comenzó un proceso continuo de revisión y búsqueda para definir qué debe hacerse en un museo y qué acciones deben implementarse para lograrlo. Mientras se creaban nuevos museos, y los ya existentes se actualizaban, crecía en los profesionales se preguntaban cómo debía organizarse un museo de acuerdo a sus funciones y tareas específicas, ya que el campo de estudio se ampliaba día a día con nuevos desafíos. Pero entonces, ¿a qué se denomina museo? ¿Cuáles son las funciones principales de un museo? Según la definición dada por el ICOM en 1974 y ratificada luego en 1989, un museo es una *“Institución permanente, sin fines lucrativos, al servicio de la sociedad que adquiere, conserva, comunica y presenta con fines de estudio, educación y deleite, testimonios materiales del hombre y su medio”*.

De esta manera, al definir las características de los museos, se observa que existen otras instituciones que sin ser museos responden también a dicha definición. Estas instituciones o centros son denominadas instituciones museológicas e incluyen a las bibliotecas, los archivos, los jardines botánicos, los parques naturales, incluso los zoológicos.

Ahora bien, entendida la definición de museo, podemos preguntarnos ¿a qué se refiere el término Museología? ¿Es lo mismo que Museografía? Francisca Hernández (1994) lo describe claramente al explicar que *“la Museología se preocupa de la teoría o funcionamiento del museo (su historia, su papel en la sociedad, la conservación, educación y organización). Por el contrario, la Museografía estudia su aspecto técnico: instalación de las colecciones, climatología, arquitectura del edificio, aspectos administrativos, etc. Podríamos definirla como la infraestructura en la que descansa la Museología. En consecuencia, Museología y Museografía se complementan mutuamente”*.

Los museos son espacios donde se aprende y donde se transmiten experiencias culturales de generación en generación. Son instituciones que aparecen en la sociedad para darle sentido a la vida. Por medio de la interpretación de los objetos se investiga el mundo, tratando de lograr un abordaje integral de los diferentes temas.

Pero, teniendo en cuenta la gran diversidad de museos existentes, y las distintas disciplinas que intervienen en el proceso, ¿cómo se logra organizar sus tareas? Existen enfoques diferentes sobre este asunto, de acuerdo a la ideología de cada país. Pero hay algo en que lo diferentes autores acuerdan: la necesidad de definir ciertas funciones principales que guíen el quehacer museológico.

Según el ICOM, un museo debe cumplir, además de sus funciones de institución administrativa, con tres funciones básicas: la *preservación*, que incluye la documentación, la restauración, la conservación y el almacenaje; la *investigación*, que se refiere al estudio e interpretación de la información de la colección y por último la *comunicación*, que es la encargada de transmitir los conocimientos hacia los visitantes, por medio de las exhibiciones, los folletos informativos, la cartelería y los programas educativos, entre otros.

Por esto, la tarea de preservar el patrimonio desde la universidad significa un gran compromiso, ya que se debe tener en cuenta no sólo la forma de conservar y estudiar los objetos, sino también la manera en que éstos son comunicados o

*Denominación del Programa:*  
**Museo de Informática UNPA-UARG**

transmitidos y para ello se requiere de preparación profesional, planificación integral y de un arduo trabajo en conjunto e interdisciplinar.

Los museos surgidos desde una universidad son recursos indiscutidos de investigación y generación de contenidos educativos, importantes tanto para complementar la formación académica de los alumnos, como para constituirse como espacios de educación no formal en los cuales se refuerza y extiende el vínculo de la universidad con la comunidad.

En este contexto, el Museo de Informática se ha propuesto los siguientes objetivos específicos:

- Crear y conservar una colección de piezas informáticas que ilustren la historia de la informática, bien por su representación, particulares características o popularidad, y mantenerla con rigor museístico.
- Resguardar el patrimonio histórico relacionado con la informática fundamentalmente en el ámbito provincial.
- Fomentar el desarrollo cultural, tecnológico y científico.
- Creación, en la medida de lo posible, de colecciones interactivas para poder revivir la experiencia real de la utilización de tecnología informática arcaica o en desuso.

### 2.3 RELEVANCIA Y JUSTIFICACIÓN

#### Relevancia y Justificación

A pesar de la relativa reciente creación de la disciplina informática, a mediados de los años '40, los avances en la misma son tan vertiginosos y constantes que en extremadamente escaso periodo de tiempo el equipamiento utilizado entra en rápida obsolescencia, generalmente descartando tecnologías que son reemplazadas en el plazo de pocos años. Es así que a pesar de haber pasado apenas 70 años desde el nacimiento de la informática, existen numerosas tecnologías que han estado en uso hasta hace pocos años, pero que las nuevas generaciones no conocen e incluso no han oído nombrar (cintas, tarjetas perforadas, tarjetas magnéticas, etc.).

A nivel mundial, en los últimos 3 a 5 años se han generado en forma simultánea diferentes proyectos para preservar el equipamiento y la memoria de la corta historia de la informática. Estas iniciativas se desarrollan principalmente en universidades e institutos de investigación de Europa y Estados Unidos. A nivel nacional existen también desde el año 2010 algunas iniciativas provenientes asimismo de universidades, pero en todos los casos son en los grandes centros poblados (Buenos Aires, Santa Fe). En la región y a nivel local no se conocen iniciativas similares.

En el año 2010 la Unidad Académica Río Gallegos de la Universidad Nacional de la Patagonia Austral aprobó el proyecto de creación del Museo de Informática para mostrar la evolución del equipamiento informático utilizado en la provincia de Santa Cruz y los principales cambios sociales que esto trajo aparejado. Este proyecto se constituyó como un Proyecto de Extensión permanente de la UNPA-UARG.

El propósito del museo es acercar la historia de la computación y la digitalización de la información hacia el interior de la comunidad universitaria, en especial hacia los alumnos de las carreras de Analista de Sistemas y Licenciatura en Sistemas (ambas dictadas en la UARG) y también hacia los actores externos de la universidad, como alumnos de escuelas secundarias e institutos, a través de muestras permanentes y actividades de extensión.

El museo cuenta con una colección de aproximadamente 800 objetos (entre maquinarias, accesorios y documentos) y espera en el futuro incrementar el acervo en función de los ofrecimientos de donación y las necesidades que se detecten al diseñar el guión de la exhibición.

Actualmente el museo se encuentra en la tarea de elaborar su guión museológico teniendo en cuenta la evolución de

*Denominación del Programa:*  
**Museo de Informática UNPA-UARG**

la informática y sus repercusiones sociales en Santa Cruz. Luego se espera continuar con la elaboración de un guión museográfico que organice la exposición respondiendo a las necesidades comunicacionales de los objetivos del proyecto. Se espera también la elaboración de diferentes recursos comunicacionales (gráficos y audiovisuales) a fin de darle forma y sentido al Museo de Informática como un proyecto permanente de investigación, conservación y extensión universitaria en la provincia de Santa Cruz.

**Identificación de los Comitentes/Destinatarios**

El público meta del museo está compuesto por los alumnos de la Unidad Académica Río Gallegos de la UNPA, principalmente los estudiantes de las carreras de Analista de Sistemas y Licenciatura en Sistemas, aunque también contempla la participación de estudiantes de otras carreras, incluso alumnos de colegios y escuelas de nivel primario, secundario y superior.

El Museo de Informática es el único museo de su tipo en la región. A nivel nacional e internacional hay muy pocos museos sobre la historia de la informática. Si bien la ciudad en donde se emplaza el museo –Río Gallegos- es la capital de la provincia de Santa Cruz, es una ciudad reducida, de aprox. 100.000 habitantes. Su comunidad es considerada una comunidad aislada con respecto a los grandes centros urbanos del país (distante a 2800 km de Buenos Aires).

Por lo tanto el Museo de Informática posee un público bastante reducido, compuesto principalmente por estudiantes universitarios de primera generación, cuyas familias son en su mayoría provenientes de otras regiones del país y del extranjero (Chile, Bolivia, Perú).

También es considerado el público general, esperando posicionar al Museo de Informática como un atractivo turístico alternativo a nivel local.

## 2.4 IMPACTO ESPERADO Y METODOLOGÍA PARA MEDIRLO

Los destinatarios son fundamentalmente los docentes y alumnos de las carreras de sistemas de la Universidad (Analista de Sistemas, Licenciatura en Sistemas, Ingeniería en Sistemas), los que podrán utilizar los servicios del Museo para actividades didácticas y académico – científicas, tanto dentro de las asignaturas de los distintos planes de estudios como en el marco de proyectos de extensión, investigación y/o transferencia. Se espera en este sentido que el impacto sea significativo en la calidad de la enseñanza, al poder ofrecer de forma tangible un panorama del equipamiento utilizado por la disciplina desde sus orígenes, así como documentación, material de estudio y enlaces para las tareas de estudio.

En segundo término son destinatarios los participantes de la comunidad educativa de los distintos niveles de la enseñanza. Como ejemplo puede mencionarse la utilidad que podría brindar a las materias de Tecnología del Nivel Medio. En este caso el impacto esperado es importante, ya que es de destacar no solamente la utilidad directa que pueda brindar a alumnos y docentes del nivel medio, sino como vehículo para acercar a la Universidad a posibles futuros estudiantes.

Adicionalmente son destinatarios también la comunidad en general, como una oferta adicional incrementando los atractivos de la localidad, pudiendo integrarse el museo a la oferta turística local.

La metodología de medición del impacto logrado será a través de las producciones científicas realizadas por sus integrantes, la cantidad de actividades de difusión realizadas en las instalaciones del museo o en eventos culturales, científicos o académicos, y la cantidad de visitantes que concurran al museo. Asimismo, se medirá la cantidad de consultas y comunicaciones que se establezcan desde el público hacia la institución por medio de los diferentes canales de comunicación, la cantidad de solicitudes para realizar visitas guiadas por las instalaciones del museo y el grado de participación de los asistentes en las actividades propuestas. También se registrará la cantidad de actividades que puedan surgir en relación a las tareas que se realizan en el museo.

*Denominación del Programa:*  
**Museo de Informática UNPA-UARG**

## 2.5. RESUMEN TÉCNICO DE LOS PROYECTOS QUE LO COMPONENTEN

Se detallan solamente los proyectos actualmente en desarrollo, el resto de los proyectos ya fueron finalizados.

### Resumen Técnico Proyecto 1: Tutoría Académica 2017 "Fabricación de un ARCADE con Emuladores Retro"

Indicar grado de avance, objetivos y probable aporte de resultados

En el marco de las tutorías académicas correspondientes al Proyecto Prominf, se ha comenzado con la actividad tendiente a involucrar a alumnos de Analista y Licenciatura en Sistemas para el diseño y fabricación de un Arcade similar a los de los años '80, funcionando con un emulador PC.

El objetivo es que los alumnos de las carreras de la UARG se integren en actividades concretas del Museo, aprendiendo antiguas tecnologías en el proceso. Se pretende contar al finalizar la actividad con un Arcade en funcionamiento para incorporar a la muestra de Home Computers como equipo propio que pueda utilizarse con fines didácticos y lúdicos.

### Resumen Técnico Proyecto 2: Becaria de Extensión Glenda Flores – 2017

Indicar grado de avance, objetivos y probable aporte de resultados

La Alumna de Licenciatura en Sistemas Glenda Flores fue postulada, obteniendo una beca de extensión para el periodo marzo a diciembre de 2017. La misma realiza tareas de organización del fondo documental y patrimonial del museo en compañía de otros integrantes del Museo. Además permite la apertura de la sala de exposiciones en horarios establecidos.

Posteriormente, comenzará a realizar tareas de registro y búsqueda de información sobre los objetos de la colección. Dichos datos serán almacenados en el sistema Omeka implementado en el museo, así como en la base de datos CONar de la SENIP. De esta manera la becaria colaborará en la carga de datos del museo al sistema Omeka, para permitir y mejorar el acceso a la colección por parte del público.

La becaria participará en actividades educativas que realiza el museo en su función de extensión hacia la comunidad. En ese contexto colaborará en la organización de propuestas didácticas orientadas a los diferentes grupos de visitantes y participará en exposiciones y encuentros para difundir las tareas que se realizan en el museo.

La beca deberá culminar con el desarrollo de una línea de tiempo de la historia de la informática en la provincia de Santa Cruz, destacando los objetos relacionados con esa línea de tiempo que se encuentren en la colección. Dicho documento se constituirá en material de consulta y exposición para el Museo.

### Resumen Técnico Proyecto 3: Proyecto de Cultura Científica Convocatoria 2016

Indicar grado de avance, objetivos y probable aporte de resultados

#### Proyecto de Cultura Científica Convocatoria 2016

"Informática, memoria y comunicación. Elaboración de un audiovisual sobre la historia oral relacionada a la evolución de la informática en Santa Cruz para ser utilizado como recurso educativo del Museo de Informática de la UNPA-UARG"

#### Grado de Avance:

Este proyecto se encuentra en pleno desarrollo. El mismo propone la realización de un audiovisual sobre la historia oral relacionada a la evolución de la informática en Santa Cruz para ser utilizado como recurso educativo del Museo de Informática de la UNPA-UARG. La pieza audiovisual está siendo elaborada empleando como base los archivos realizados sobre memoria oral en el marco del PI 29/A323. Se espera exhibir el producto resultante dentro de las instalaciones del Museo de Informática y en su sitio web, como una forma de poner en valor la colección del museo por medio de la difusión de los testimonios personales sobre la historia y evolución de la informática en Santa Cruz. Este proyecto se relaciona con el actual PI 29/A368 al proponer la elaboración de un producto audiovisual educativo para conservar, estudiar y difundir la historia oral relacionada a la evolución de la informática en Santa Cruz.

#### Objetivos:

##### Objetivo general:

- Elaborar un audiovisual sobre la historia oral relacionada a la evolución de la informática en Santa Cruz para ser utilizado como recurso educativo del Museo de Informática de la UNPA-UARG.

##### Objetivos particulares:

- Analizar los testimonios audiovisuales registrados sobre la evolución de la informática en Santa Cruz.



**Denominación del Programa:**  
**Museo de Informática UNPA-UARG**

- Abordar diferentes contenidos pedagógicos para utilizar el audiovisual como un recurso para el aprendizaje.
- Preservar la memoria oral sobre la historia de la informática por medio de su estudio y difusión.

Aporte de resultados al proyecto:

Se espera que los visitantes del Museo de Informática puedan conocer, a través de los testimonios personales expresados en el audiovisual, las experiencias de quienes vivieron los principales cambios en la evolución de la informática en Santa Cruz. A través de este proyecto, se espera también generar un producto para ser utilizado como recurso educativo del Museo.

Indicadores del impacto esperado:

Cantidad de consultas dirigidas al museo (en forma personal, vía telefónica o correo electrónico) luego de proyectar/visualizar el producto audiovisual.

Cantidad de solicitudes para realizar nuevas visitas guiadas al Museo de Informática.

Cantidad de consultas realizadas sobre los objetos del museo que se describen en el audiovisual.

Cantidad de visitas al sitio web del museo y cantidad de visualizaciones del audiovisual.

Resumen Técnico Proyecto 4: Diagnóstico del Museo de Informática de la UNPA-UARG: Colección, conservación e inventario digital. Proyecto seleccionado en el Programa de Fortalecimiento de Museos Universitarios Argentinos de la Secretaría de Políticas Universitarias. Ministerio de Educación de la Nación. 2015

Indicar grado de avance, objetivos y probable aporte de resultados

El proyecto se desarrollará tomando como punto de partida el asesoramiento de un conservador/restaurador con experiencia en manejo de colecciones informáticas. Dicho profesional permitirá realizar un diagnóstico sobre el estado de conservación de los objetos del museo y sugerirá medidas para su manejo y cuidado.

En forma simultánea se consultará bibliografía y recursos actualizados sobre la conservación y el inventariado digital de objetos museológicos, que incluyan el marcaje y el registro fotográfico. Todo el equipo del proyecto participará en la elaboración de un manual para el manejo de la colección del museo. El trabajo se realizará en forma grupal o individual, según se considere necesario. En este proyecto participarán los docentes que integran el Proyecto de Investigación 29/A368 de la UNPA.

Actualmente el proyecto se encuentra aprobado y el financiamiento ha sido transferido a la Universidad, aunque aún no está disponible para su utilización efectiva.

Se espera completar equipamiento fotográfico para el registro de las colecciones y la asistencia de un conservador para organizar las actividades relacionadas a esas tareas.

**CURRICULUM VITAE DEL DIRECTOR Y CO-DIRECTOR DEL PROGRAMA**

3. CURRICULUM VITAE DEL DIRECTOR

Indicar: datos personales, estudios universitarios y de post-grado, tesis doctoral o de Maestría, conocimiento de idiomas, becas en orden cronológico de obtención, antecedentes en docencia, investigación y extensión, formación de recursos humanos, subsidios para actividades de docencia, investigación y extensión, publicaciones, trabajos inéditos, resúmenes publicados en revistas científicas de publicaciones periódicas, comunicaciones a congresos; reuniones y simposios, patentes o modelos de utilidad, actuaciones en sociedades científicas, premios y distinciones obtenidos, otros antecedentes que considere relevantes.

Se Adjunta CV\_SOFIA\_Osiris.pdf

3.1. CURRICULUM VITAE DEL CO-DIRECTOR

Indicar: datos personales, estudios universitarios y de post-grado, tesis doctoral o de Maestría, conocimiento de idiomas, becas en orden cronológico de obtención, antecedentes en docencia, investigación y extensión, formación de recursos humanos, subsidios para actividades de docencia, investigación y extensión, publicaciones, trabajos inéditos, resúmenes publicados en revistas científicas de publicaciones periódicas, comunicaciones a congresos; reuniones y simposios, patentes o modelos de utilidad, actuaciones en sociedades científicas, premios y distinciones obtenidos, otros antecedentes que considere relevantes.

Se Adjunta CV\_HAMMAR\_Victoria.pdf