



Ministerio de Cultura y Educación
Universidad Nacional de San Luis
Facultad de Turismo y Urbanismo
Departamento: Turismo
Area: Area de Formación General

(Programa del año 2026)
(Programa en trámite de aprobación)
(Presentado el 18/08/2026 17:57:53)

I - Oferta Académica

Materia	Carrera	Plan	Año	Período
INFORMÁTICA APLICADA	G.U.T.	18/20 24	2026	2° cuatrimestre

II - Equipo Docente

Docente	Función	Cargo	Dedicación
DE LUCA, MARCELA MARIA	Prof. Responsable	P.Adj Exc	40 Hs
AGUILERA MATURANO, ELIZABETH LETICIA	Responsable de Práctico	JTP Semi	20 Hs

III - Características del Curso

Credito Horario Semanal				
Teórico/Práctico	Teóricas	Prácticas de Aula	Práct. de lab/ camp/ Resid/ PIP, etc.	Total
3 Hs	Hs	Hs	Hs	3 Hs

Tipificación	Periodo
B - Teoria con prácticas de aula y laboratorio	2° Cuatrimestre

Duración			
Desde	Hasta	Cantidad de Semanas	Cantidad de Horas
03/08/2026	13/08/2026	15	45

IV - Fundamentación

Se propone introducir a los estudiantes en el uso y manejo de diversas herramientas informáticas aplicadas al turismo y adquirir la capacidad de manejarlas eficientemente a partir de la comprensión de conceptos básicos y de la práctica de diversos programas y aplicaciones online que permiten gestionar y comunicar información de manera adecuada. Se abordará el uso de medios digitales, narrativas multimediales e interactivas y tecnologías emergentes, orientadas a la producción de recursos que sean útiles para la práctica profesional del guía de turismo. Se prevé la realización de diversas actividades para profundizar en el manejo eficiente de programas y aplicaciones a través de un enfoque práctico y contextualizado que ayudan a la planificación, presentación y promoción de experiencias turísticas; herramientas que deberían estar presentes en el quehacer diario de un profesional en turismo.

V - Objetivos / Resultados de Aprendizaje

Que el alumno logre:

- Comprender los conceptos fundamentales de la informática y su aplicabilidad en el campo del turismo.
- Analizar la influencia de las nuevas tecnologías en el ámbito turístico.
- Utilizar programas gráficos y multimediales para elaborar materiales turísticos.
- Analizar las propiedades de la comunicación 2.0 y sus implicancias en las nuevas narrativas digitales.

- Desarrollar habilidades para utilizar herramientas digitales en la presentación de información turística.

VI - Contenidos

UNIDAD 1: Introducción a la informática

Concepto de informática. Componentes hardware y software. Diferencia entre dato e información. Tipos de archivos y su organización. Almacenamiento, recuperación y administración de información digital. Tipos de software según su uso. Programas y herramientas gráficas digitales para generar informes. La importancia de la comunicación digital en el turismo.

UNIDAD 2: Nuevas tecnologías en el sector turístico

La sociedad de la información y el turismo. Definición de tecnologías de la información y la comunicación (TIC). La inteligencia artificial, chatbots, realidad virtual y realidad aumentada, geolocalización, el internet de las cosas (IoT). Visitas virtuales. Plataformas de reserva online para excursiones. La web 2.0, redes sociales. El turista 2.0. Big data para mejorar la experiencia del cliente.

UNIDAD 3: Comunicación digital y narrativas inmersivas

Propiedades de la comunicación 2.0. Definición de Multimedia. El hipertexto. Nuevas narrativas en turismo. Las Netiquetas. Conceptos básicos de diseño visual y organización de la información. Instrucciones para la elaboración de diseño de folletos, mapas interactivos, itinerarios virtuales y guías digitales. Aplicaciones móviles útiles para el guía turístico.

VII - Plan de Trabajos Prácticos

- Trabajo Práctico 1: "Dato vs. Información en Turismo": Analizar una tabla de datos turísticos y elaborar un texto explicando la diferencia entre dato e información.
- Trabajo Práctico 2: "Elaboración de una hoja de ruta": Usar Word o Google Docs para diseñar una hoja de ruta turística, incluyendo itinerario, horarios y puntos de interés.
- Trabajo Práctico 3: "Presentación multimedia de una excursión": Crear una presentación en Canva, Genially o Google Slides con texto, imágenes, enlaces y audio opcional.
- Trabajo Práctico 4: "Mapa interactivo de un circuito turístico": Utilizar Google My Maps para marcar un recorrido con puntos de interés, descripciones y fotos.
- Trabajo Práctico 5: "Narrativa multimedia: un paseo virtual": Crear una mini narración multimedia (texto + imágenes + enlaces) contando una experiencia turística. Puede hacerse con Genially o Padlet.
- Trabajo Práctico 6: "Investigación de apps turísticas": Buscar y comparar 3 aplicaciones móviles turísticas y realizar un cuadro comparativo.
- Trabajo Práctico 7: "Diseño de un video" breve tipo reel o historia con narración sobre un circuito turístico utilizando la aplicación Movavi o Clipchamp.

VIII - Regimen de Aprobación

La aprobación de la asignatura se obtiene cumpliendo una de 2 condiciones: como alumno PROMOCIONAL o como alumno REGULAR.

Para la APROBACIÓN de la asignatura la calificación surgirá de las notas logradas en la presentación de los 7 trabajos prácticos, logrando la PROMOCIÓN aquellos alumnos que aprueben de PRIMERA INSTANCIA cada TP con una nota mayor o igual a 7 (siete) y la REGULARIDAD aquellos alumnos que aprueben con un valor menor a 7 (siete) y mayor o igual a 4 (cuatro), estos últimos tienen la oportunidad de recuperar las actividades para mantener la regularidad, de lo contrario su condición será de LIBRE.

Para los alumnos PROMOCIONALES la asistencia a las clases debe ser de un 80 % del total de las horas del cuatrimestre. Siendo de un 70 % para los alumnos REGULARES. En caso de no cumplir con este requisito el alumno quedará LIBRE.

Los alumnos regulares deberán rendir según calendario académico un EXAMEN ORAL, los alumnos libres un EXAMEN ORAL y ESCRITO con PRESENTACIÓN DE TRABAJOS PRÁCTICOS y los alumnos PROMOCIONALES una instancia obligatoria de coloquio integrador, que se llevará a cabo el último día de clase, donde obtendrán la nota definitiva lograda en la asignatura, en caso de ausencia o no aprobar el coloquio el alumno quedará en condición de REGULAR.

IX - Bibliografía Básica

- [1] Dave Evans (2011). Internet de las cosas Cómo la próxima evolución de Internet lo cambia todo. Cisco IBSG. (Disponible en aula virtual).
- [2] Del Mar Alonso Almeida, M. (2019). Robots, inteligencia artificial y realidad virtual: una aproximación en el sector del turismo. Cuadernos de Turismo, 44, 13-26. <https://doi.org/10.6018/turismo.44.404711>
- [3] García, S. R., & García, Y. H. (2017). Impacto de las TIC en el sector turístico y su importancia. Universidad & Ciencia, 6(3), 66-76. <https://revistas.unica.cu/index.php/uciencia/article/view/564>
- [4] Lira Camargo, J., & Lira Camargo, L. (2021). Informática Básica para Todos: Iniciando con la tecnología (Primera edición digital). Edición Jorge Lira Camargo. Lima. Perú. ISBN: 978-612-00-5989-0. (Disponible en aula virtual).
- [5] Suau Jiménez, F. (2012). El turista 2.0 como receptor de la promoción turística: estrategias lingüísticas e importancia de su estudio. PASOS. Revista de Turismo y Patrimonio Cultural, 10(4), 143-153. (Disponible en aula virtual).

X - Bibliografía Complementaria

- [1] Carla. (2025, 31 enero). Turismo Inmersivo y Tecnología, Cómo Conectar con los Visitantes. Innoarea Studios. <https://innoareastudios.com/turismo-inmersivo/#:~:text=El%20papel%20del%20storytelling%20en,lo%20sienten%20y%20lo%20entienden.>
- [2] Manozzo, S. A. (s. f.). Experiencias inmersivas para redescubrir el patrimonio cultural. Utopía. <https://utopia.fundacionbyb.org/vivir/experiencias-patrimonio#:~:text=I%C3%BAdico%20y%20educativo.,Narrativa%20inmersiva,de%20las%20Cataratas%20del%20Iguaz%C3%BA.>

XI - Resumen de Objetivos

Desarrollar habilidades para utilizar herramientas digitales en la presentación de información turística. Elaborar materiales turísticos multimedia. Analizar nuevas tecnologías y propiedades de la comunicación 2.0 y las narrativas inmersivas.

XII - Resumen del Programa

UNIDAD 1: Introducción a la informática. Conceptos. Dato e información. Tipos de archivos. Almacenamiento. Tipos de software según su uso.

UNIDAD 2: Nuevas tecnologías en el sector turístico. La sociedad de la información. Nuevas tecnologías digitales aplicadas al turismo. La web 2.0, redes sociales. El turista 2.0. Aplicaciones móviles para el guía turístico. Big data.

UNIDAD 2: Comunicación digital y narrativas inmersivas. Propiedades de la comunicación 2.0. Nuevas narrativas en turismo. Recursos y plataformas para el diseño de mapas interactivos y guías turísticas digitales, itinerarios virtuales y guías digitales.

XIII - Imprevistos

En la Campus virtual de la UNSL se encuentra el aula que lleva el nombre de la asignatura donde los estudiantes tienen todo lo necesario para transitar el cuatrimestre. Clases teóricas, manuales de práctica, foros de consultas, actividades, buzón de tareas, fechas importantes, etc.

XIV - Otros

ELEVACIÓN y APROBACIÓN DE ESTE PROGRAMA	
	Profesor Responsable
Firma:	
Aclaración:	
Fecha:	