



PROGRAMA DE LA ASIGNATURA
"Nuevas Tecnologías para la Difusión y Puesta en Valor del P. Arqueológico"

Grado en Arqueología por la Unv. de Granada, Unv. de Jaén y Unv.de Sevilla

Departamento de Prehistoria y Arqueología

Facultad de Geografía e Historia

DATOS BÁSICOS DE LA ASIGNATURA

Titulación:	Grado en Arqueología por la Unv. de Granada, Unv. de Jaén y Unv.de Sevilla
Año del plan de estudio:	2014
Centro:	Facultad de Geografía e Historia
Asignatura:	Nuevas Tecnologías para la Difusión y Puesta en Valor del P. Arqueológico
Código:	2420081
Tipo:	Obligatoria
Curso:	4º
Período de impartición:	Cuatrimstral
Ciclo:	
Área:	Arqueología (Área responsable), Expresión Gráfica Arquitectónica
Horas :	150
Créditos totales :	6.0
Departamento:	Prehistoria y Arqueología (Departamento responsable), Expresión Gráfica y Arquitectónica
Dirección física:	FACULTAD DE GEOGRAFÍA E HISTORIA, C/ DOÑA MARÍA DE PADILLA, S/N 41004 - SEVILLA
Dirección electrónica:	http://www.departamento.us.es/dpreyarq/web/

OBJETIVOS Y COMPETENCIAS

Objetivos docentes específicos

- Conocimiento de las bases conceptuales e instrumentales de los sistemas de representación, códigos y convenios gráficos e infográficos para la expresión y comunicación de las formas y su devenir en el tiempo
- Conocimiento de las principales herramientas empleadas en la toma y gestión mecanizada de datos asociados al patrimonio cultural y arqueológico
- Conocimiento de los sistemas de captura métrica y formal por medios analógicos y digitales
- Aplicación práctica de estos conocimientos a través de casos prácticos
- Identificación de necesidades en la difusión del patrimonio arqueológico a través de la imagen
- Desarrollo de capacidad crítica para el análisis de ensayos y proyectos tecnológicos aplicados al patrimonio arqueológico
- Capacidad para plantear un proyecto propio de aplicación tecnológica a la difusión y puesta en valor del patrimonio arqueológico

Competencias:

Competencias transversales/genéricas

- CG1 - Que los estudiantes reciban una formación general e integrada sobre el concepto y los distintos campos temáticos implicados en la Arqueología, entendiéndola como una ciencia multidisciplinar que permite al alumnado responder de forma positiva a las demandas sociales de conocimiento, conservación, gestión y difusión del territorio y del patrimonio histórico-arqueológico en él existente.
- CG2 - Que los estudiantes adquieran un conocimiento racional y crítico del pasado de la humanidad, con la finalidad de que puedan comprender el presente y hacerlo comprensible a los demás. El arqueólogo tiene la capacidad de relacionar los acontecimientos y procesos del pasado con los del presente y de discernir la forma en que aquéllos influyen en éstos.
- CG4 - Que los estudiantes adquieran un conocimiento básico de los métodos, técnicas e instrumentos de análisis principales de la Arqueología, lo que entraña, por un lado, la capacidad de examinar críticamente cualquier clase de registro arqueológico y, por otro, la habilidad de manejar los medios de búsqueda, identificación, selección y recogida de información, incluidos los recursos informáticos, y de emplearlos para el estudio e investigación del pasado.
- CG5 - Que los estudiantes se familiaricen con los métodos y las técnicas de investigación de otras disciplinas que comparten el ámbito de estudio de la Arqueología desde otras perspectivas (Ciencias de la tierra, biológicas, médicas, físico-químicas) y adquirir los rudimentos básicos de las mismas.
- CT2 - Que los estudiantes adquieran capacidad para participar, a partir del conocimiento especializado, en el contexto interdisciplinar propio de la Arqueología.
- CT3 - Que los estudiantes desarrollen una actitud positiva y responsable respecto a los controles de calidad de los resultados del trabajo arqueológico y de su presentación, y adquieran capacidad de organización y planificación de los distintos tipos de trabajo propios de la ciencia arqueológica.
- CT4 - Que los estudiantes desarrollen la capacidad de análisis y síntesis de temas arqueológicos, desarrollando razonamiento crítico y autocrítico.
- CT6 - Que los estudiantes sean capaces de gestionar la información: recopilación sistemática, organización, selección y presentación de toda clase de información arqueológica.
- CT7 - Que los estudiantes adquieran las habilidades y conocimientos de instrumentos informáticos y matemáticos aplicables a la Arqueología para usarlos eficientemente en la investigación y la comunicación.
- CT8 - Que los estudiantes desarrollen una especial sensibilidad hacia los diferentes entornos culturales y medioambientales, prestando especial atención a las cuestiones de igualdad, de la conservación medioambiental, de la convivencia pacífica y la no discriminación por razones de sexo, raza, religión o capacidad.

Competencias específicas

- CE2 - Que los estudiantes sean capaces de interpretar los desarrollos teóricos de la Arqueología y su vinculación con los de las disciplinas afines.
- CE7 - Que los estudiantes analicen con conocimiento y sentido crítico las implicaciones éticas y legales del trabajo arqueológico.
- CE8 - Que los estudiantes conozcan las técnicas arqueológicas, así como los sistemas de evaluación de los yacimientos y las propuestas de integración o conservación.
- CE9 - Que los estudiantes adquieran habilidades en el manejo de las nuevas tecnologías como medio para el estudio y la difusión del conocimiento arqueológico.
- CE12 - Que los estudiantes obtengan la capacitación necesaria para diseñar proyectos educativos en distintos niveles de la enseñanza.
- CE13 - Que el estudiante sea capaz de presentar y exponer oralmente y por escrito proyectos de investigación, gestión y difusión en todos los campos relacionados con la Arqueología, utilizando un vocabulario específico tanto técnico como de interpretación.

CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

BLOQUE 1: HERRAMIENTAS Y RECURSOS GRÁFICOS E INFOGRÁFICOS PARA LA DIFUSIÓN Y PUESTA EN VALOR.

- Conocimiento y aprendizaje en el manejo de las herramientas y recursos digitales necesarios para la labor de puesta en valor y difusión del patrimonio.

BLOQUE 2: ANÁLISIS: METODOLOGÍAS Y ESTRATEGIAS PARA LA DIFUSIÓN Y PUESTA EN VALOR

- Estudios de casos, debate y planteamiento crítico antes las siguientes cuestiones:

BLOQUE 3: PROYECTO DE DIFUSIÓN.

- Desarrollo por parte del alumno de una simulación de puesta en valor y difusión del objeto estudiado en el caso práctico del bloque anterior.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

Relación de actividades formativas del cuatrimestre

Clases teóricas

Horas presenciales: 30.0

Horas no presenciales: 0.0

Metodología de enseñanza-aprendizaje:

Exposición de contenidos por parte del profesor.

Competencias que desarrolla:

CG1 - Que los estudiantes reciban una formación general e integrada sobre el concepto y los distintos campos temáticos implicados en la Arqueología, entendiendo ésta como una ciencia multidisciplinar que permite al alumnado responder de forma positiva a las demandas sociales de conocimiento, conservación, gestión y difusión del territorio y del patrimonio histórico-arqueológico en él existente.

CG2 - Que los estudiantes adquieran un conocimiento racional y crítico del pasado de la humanidad, con la finalidad de que puedan comprender el presente y hacerlo comprensible a los demás. El arqueólogo tiene la capacidad de relacionar los acontecimientos y procesos del pasado con los del presente y de discernir la forma en que aquéllos influyen en éstos.

CE9 - Que los estudiantes adquieran habilidades en el manejo de las nuevas tecnologías como medio para el estudio y la difusión del conocimiento arqueológico.

Exposiciones y seminarios

Horas presenciales: 10.0

Horas no presenciales: 30.0

Metodología de enseñanza-aprendizaje:

Desarrollo de un seminario monográfico de 10 horas sobre análisis de casos prácticos de aplicación de nuevas tecnologías al patrimonio arqueológico

Competencias que desarrolla:

CT2 - Que los estudiantes adquieran capacidad para participar, a partir del conocimiento especializado, en el contexto interdisciplinar propio de la Arqueología.

CT3 - Que los estudiantes desarrollen una actitud positiva y responsable respecto a los controles de calidad de los resultados del trabajo arqueológico y de su presentación, y adquieran capacidad de organización y planificación de los distintos tipos de trabajo propios de la ciencia arqueológica.

CT4 - Que los estudiantes desarrollen la capacidad de análisis y síntesis de temas arqueológicos, desarrollando razonamiento crítico y autocrítico.

CT8 - Que los estudiantes desarrollen una especial sensibilidad hacia los diferentes entornos culturales y medioambientales, prestando especial atención a las cuestiones de igualdad, de la conservación medioambiental, de la convivencia pacífica y la no discriminación por razones de sexo, raza, religión o capacidad.

CE7 - Que los estudiantes analicen con conocimiento y sentido crítico las implicaciones éticas y legales del trabajo arqueológico.

Prácticas de Laboratorio

Horas presenciales: 15.0

Horas no presenciales: 50.0

Metodología de enseñanza-aprendizaje:

Puesta en práctica y seguimiento de los conocimientos adquiridos en las clases teóricas

Competencias que desarrolla:

CG5 - Que los estudiantes se familiaricen con los métodos y las técnicas de investigación de otras disciplinas que comparten el ámbito de estudio de la Arqueología desde otras perspectivas

CT6 - Que los estudiantes sean capaces de gestionar la información: recopilación sistemática, organización, selección y presentación de toda clase de información arqueológica.

CT7 - Que los estudiantes adquieran las habilidades y conocimientos de instrumentos informáticos y matemáticos aplicables a la Arqueología para usarlos eficientemente en la investigación y la comunicación.

CE8 - Que los estudiantes conozcan las técnicas arqueológicas, así como los sistemas de evaluación de los yacimientos y las propuestas de integración o conservación.

CE9 - Que los estudiantes adquieran habilidades en el manejo de las nuevas tecnologías como medio para el estudio y la difusión del conocimiento arqueológico.

CE13 - Que el estudiante sea capaz de presentar y exponer oralmente y por escrito proyectos de investigación, gestión y difusión en todos los campos relacionados con la Arqueología, utilizando un vocabulario específico tanto técnico como de interpretación.

Prácticas de campo

Horas presenciales: 5.0

Horas no presenciales: 10.0

Metodología de enseñanza-aprendizaje:

Desarrollo de caso práctico de aplicación en un yacimiento arqueológico

Competencias que desarrolla:

CT6 - Que los estudiantes sean capaces de gestionar la información: recopilación sistemática, organización, selección y presentación de toda clase de información arqueológica.

CT7 - Que los estudiantes adquieran las habilidades y conocimientos de instrumentos informáticos y matemáticos aplicables a la Arqueología para usarlos eficientemente en la investigación y la comunicación.

CE9 - Que los estudiantes adquieran habilidades en el manejo de las nuevas tecnologías como medio para el estudio y la difusión del conocimiento arqueológico.

CE13 - Que el estudiante sea capaz de presentar y exponer oralmente y por escrito proyectos de investigación, gestión y difusión en todos los campos relacionados con la Arqueología, utilizando un vocabulario específico tanto técnico como de interpretación.

Clases teóricas

Horas presenciales: 0.0

Horas no presenciales: 0.0

SISTEMAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

Pruebas orales / escritas (40%)

Este tipo de pruebas equivaldrán al 40% de la puntuación máxima de la asignatura. De dicho porcentaje el 20% corresponde a una prueba escrita tipo test de evaluación de conocimientos teóricos y el otro 20% a la presentación oral de un proyecto de aplicación práctica que desarrollará el alumnado.

Actividades en clase y evaluación de prácticas (40%)

Las actividades prácticas que se realizan en clase se organizarán en cuatro ejercicios diferentes de acuerdo a los contenidos de la asignatura, cada uno de ellos equivalente a un 10% de la calificación máxima total: prueba de CAD, fotogrametría, bases de datos y sistemas de representación tradicional.

Presentación de trabajos (20%)

Este porcentaje de la calificación corresponderá al desarrollo y presentación del proyecto de aplicación práctica al que se dedica el bloque III de la asignatura.