

Pràctiques Externes

Codi: 44256
Crèdits: 6

Titulació	Tipus	Curs	Semestre
4317127 Humanitats i Patrimoni Digitals	OB	0	2

La metodologia docent i l'avaluació proposades a la guia poden experimentar alguna modificació en funció de les restriccions a la presencialitat que imposin les autoritats sanitàries.

Professor/a de contacte

Nom: Oriol Vicente Campos

Correu electrònic: Oriol.Vicente@uab.cat

Utilització d'idiomes a l'assignatura

Llengua vehicular majoritària: espanyol (spa)

Altres indicacions sobre les llengües

La llengua vehicular serà triada de comú acord per l'alumne i la institució

Prerequisits

Coneixements propis del Màster en Humanitats i Patrimoni Digitals. En general, es demanen coneixements a nivell de grau en disciplines de Ciències Humanes i/o Socials. La formació també pot ser útil a professionals graduats / des en informàtica que es vulguin especialitzar en l'ús de tecnologies digitals en l'àmbit de les Humanitats i estudis culturals. Es demana familiaritat amb els ordinadors i de paquets ofimàtics més usuals. Tot i que no és obligatori, es recomana una formació prèvia, a nivell bàsic, en l'ús de bases de dades informatitzades, cartografia assistida per ordinador, fotografia digital i estadística.

La bibliografia fonamental i de referència està en anglès, així com el programari a utilitzar. Es recomana per tant, coneixement de l'anglès a nivell de lectura especialitzada.

Objectius

El Mòdul "Pràctiques Externes" preveu la realització obligatòria de pràctiques específiques en diverses institucions culturals públiques i privades, on l'alumnat pot exercir la pràctica de diferents activitats relacionades amb els coneixements adquirits i les capacitats desenvolupades durant la docència teòrica-pràctica.

Les activitats pràctiques s'ajusten d'un estipulat en el procés PC3. Gestió de pràctiques externes al Sistema de Garantia Interna de Qualitat (SGIQ) de la Facultat de Filosofia i Lletres de la UAB.

D'acord amb el procés de declaració del SGIQ, els objectius formatius de les pràctiques externes al seu fill:

1. Permetre que l'alumnat apliqui i compleixi els coneixements teòrics i pràctics adquirits al llarg de la formació acadèmica.
2. Facilitar el coneixement de la metodologia de treball adequada a la realitat professional en que l'alumnat haurà d'operar, contrastant i aplicant els coneixements i les competències adquirides.
3. Afavorir l'adquisició de competències tècniques, metodològiques, personals i grupals que es preparen al graduat / a per a l'exercici d'activitats professionals.

4. Obtenir una experiència pràctica que faciliti la inserció de l'alumnat en el mercat de treball i millorar la seva ocupació futura.

5. Afavorir l'adquisició i posada en pràctica de valors d'innovació, creativitat i empenedoria.

Donat el caràcter obligatori de les pràctiques, la coordinació de la titulació es compromet a proporcionar una plaça adequada en una institució cultural o grup d'investigació, atenent al possible els interessos i sol·licituds de l'alumnat, però atenent a les disponibilitats i records de col·laboració subscrits cada any amb diferents institucions. En el cas que més d'un estudiant estiguin interessats en una mateixa plaça en institució o grup concret, la coordinació de la titulació, en col·laboració amb la comissió de docència i la institució implicada habilitaran un mecanisme de concurrència que té en compte els coneixements tècnics de l'estudiant, el seu expedient acadèmic i la seva experiència professional prèvia.

Competències

- Actuar d'una manera creativa i original amb solidaritat i esperit de col·laboració científica.
- Analitzar críticament una problemàtica científica determinada basant-se en documentació específica.
- Avaluar les possibilitats de la tecnologia en la laboració de noves formes de creació i cocreació cultural, social i humanística.
- Dissenyar sistemes de realitat estesa per utilitzar-los en estudis socials i humanístics i projectes culturals.
- Gestionar projectes culturals que utilitzin tecnologies de la informació i de la computació en qualsevol dels seus àmbits.
- Incorporar la tecnologia informàtica a la comunicació i la transmissió de la cultura a públics especialitzats i no especialitzats, i avaluar-ne els resultats.
- Incorporar metodologies educatives per a la comunicació i l'aprenentatge dels continguts dels projectes relacionats amb les humanitats i el patrimoni digitals.
- Que els estudiants siguin capaços d'integrar coneixements i enfrontar-se a la complexitat de formular judicis a partir d'una informació que, tot i ser incompleta o limitada, inclogui reflexions sobre les responsabilitats socials i ètiques vinculades a l'aplicació dels seus coneixements i judicis.
- Que els estudiants sàpiguen aplicar els coneixements adquirits i la seva capacitat de resolució de problemes en entorns nous o poc coneguts dins de contextos més amplis (o multidisciplinaris) relacionats amb la seva àrea d'estudi.
- Que els estudiants sàpiguen comunicar les seves conclusions, així com els coneixements i les raons últimes que les fonamenten, a públics especialitzats i no especialitzats d'una manera clara i sense ambigüitats.
- Que els estudiants tinguin les habilitats d'aprenentatge que els permetin continuar estudiant, en gran manera, amb treball autònom o autodirigit.
- Reconèixer els principals reptes de l'àmbit d'estudi de les humanitats i el patrimoni digitals.
- Reconèixer i valorar les conseqüències socials del treball desenvolupat, tenint en compte la diversitat pròpia de les comunitats humanes en qüestions de gènere, identitat i multiculturalitat.
- Tenir coneixements que aportin la base o l'oportunitat de ser originals en el desenvolupament o l'aplicació d'idees, sovint en un context de recerca.
- Treballar en equips interdisciplinaris.
- Valorar la qualitat, l'autoexigència, el rigor i la responsabilitat en el treball científic i divulgatiu.

Resultats d'aprenentatge

1. Analitzar el funcionament de la tecnologia d'edició digital i anàlisi de continguts en textos i arxius sonors.
2. Analitzar el funcionament dels sistemes de realitat virtual, augmentada i mixta, i les seves aplicacions en humanitats i estudis culturals.
3. Analitzar els problemes pràctics que es deriven de l'aplicació de l'anàlisi de dades informatitzada en el camp de les humanitats i els estudis culturals.
4. Analitzar els problemes pràctics que es deriven de l'aplicació de la digitalització i la visió per computador en el camp de les humanitats i els estudis culturals.

5. Analitzar els problemes pràctics que es deriven de l'aplicació de les tecnologies que possibiliten la interacció persona-ordinador en el camp de les humanitats i els estudis culturals.
6. Analitzar l'estat actual del desenvolupament professional i laboral en l'àmbit de la gestió cultural.
7. Aplicar coneixements apresos les tecnologies de realitat virtual, augmentada i mixta en humanitats i estudis culturals.
8. Aplicar criteris de rigor científic en l'elaboració de treballs acadèmics i professionals.
9. Aplicar els aspectes ètics en l'anàlisi de les necessitats culturals de diversos tipus de públic.
10. Destacar els aspectes ètics de la comunicació i l'aprenentatge, així com el respecte a la diversitat d'opinions, de maneres de ser i de fer.
11. Identificar els àmbits d'aplicació de l'anàlisi de dades informatitzada en el camp de la gestió cultural.
12. Identificar els àmbits d'aplicació de la digitalització i la visió per computador en el camp de la gestió cultural.
13. Identificar els àmbits d'aplicació de la interacció persona-ordinador en el camp de la gestió cultural.
14. Identificar l'estat actual del desenvolupament professional de les aplicacions informàtiques en humanitats i patrimoni.
15. Incloure en les propostes i reflexions dels treballs realitzats aspectes vinculats a les perspectives de gènere, accessibilitat universal, multiculturalitat i intergeneracionalitat.
16. Innovar incorporant la creativitat i l'originalitat en els estudis humanístics i culturals, amb un clar compromís de qualitat.
17. Integrar-se en equips de treball multidisciplinaris en els quals les reflexions i els procediments didàctics tinguin protagonisme.
18. Interpretar en un cas pràctic l'ús de tecnologies multimèdia i enfocaments basats en la intel·ligència artificial per augmentar l'accessibilitat i comunicabilitat de l'anàlisi i el procés de dades.
19. Interpretar en un cas pràctic l'ús de tecnologies multimèdia i enfocaments basats en la intel·ligència artificial per augmentar l'accessibilitat i comunicabilitat de la digitalització de dades humanístiques i culturals i dels programes de visió per computador.
20. Interpretar en un cas pràctic la manera de comunicar, gestionar i publicar en xarxa documents escrits i sonors.
21. Justificar l'impacte objectiu dels projectes digitals en diferents circumstàncies i entorns institucionals.
22. Justificar l'impacte objectiu dels projectes digitals en diversos tipus de públic i el nivell d'aprenentatge aconseguit.
23. Justificar l'ús particular d'eines de gestió digital en casos concrets.
24. Justificar la idoneïtat dels mecanismes d'aprenentatge implementats en el projecte cultural digital.
25. Jutjar els resultats obtinguts per eines informàtiques de cocreació a través d'estudis de cas.
26. Observar i explicar l'anàlisi de dades informatitzada en el camp de la gestió cultural.
27. Observar i explicar l'aplicació de la digitalització i la visió per computador en el camp de la gestió cultural.
28. Observar i explicar l'aplicació de la interacció persona-ordinador en el camp de la gestió cultural.
29. Proposar idees innovadores i competitives basades en els coneixements adquirits en camps, a priori, no relacionats de manera directa.
30. Que els estudiants siguin capaços d'integrar coneixements i enfrontar-se a la complexitat de formular judicis a partir d'una informació que, tot i ser incompleta o limitada, inclogui reflexions sobre les responsabilitats socials i ètiques vinculades a l'aplicació dels seus coneixements i judicis.
31. Que els estudiants sàpiguen aplicar els coneixements adquirits i la seva capacitat de resolució de problemes en entorns nous o poc coneguts dins de contextos més amplis (o multidisciplinaris) relacionats amb la seva àrea d'estudi.
32. Que els estudiants sàpiguen comunicar les seves conclusions, així com els coneixements i les raons últimes que les fonamenten, a públics especialitzats i no especialitzats d'una manera clara i sense ambigüitats.
33. Que els estudiants tinguin les habilitats d'aprenentatge que els permetin continuar estudiant, en gran manera, amb treball autònom a autodirigit.
34. Resoldre problemes pràctics relacionats amb l'anàlisi i el processament de les dades.
35. Resoldre problemes pràctics relacionats amb l'ús de textos i sons digitalitzats en projectes culturals digitals.
36. Resoldre problemes pràctics relacionats amb la digitalització de documents.
37. Resoldre problemes pràctics relacionats amb la interacció persona-ordinador.
38. Resoldre problemes pràctics relacionats amb la reconstrucció virtual d'objectes arqueològics, monuments històrics i altres elements patrimonials.

39. Resoldre problemes pràctics relacionats amb les tecnologies d'aprenentatge digital.
40. Revisar i explicar l'abast de les estratègies de cocreació i les plataformes d'innovació per a la creació i gestió de projectes culturals digitals.
41. Sintetitzar els coneixements avançats que hi ha en l'àrea.
42. Tenir coneixements que aportin la base o l'oportunitat de ser originals en el desenvolupament o l'aplicació d'idees, sovint en un context de recerca.
43. Valorar l'enfocament educatiu adoptat en el projecte cultural digital.
44. Valorar les possibilitats reals d'incidir en la ciutadania mitjançant l'acció cultural.

Continguts

La Facultat de Lletres de la UAB manté acords de col·laboració per pràctiques docents amb diverses institucions culturals que aniran canviant cada any. També existeix la possibilitat de realitzar les pràctiques en laboratoris d'investigació de la UAB i de la UPF. A inicis de curs es convocarà a l'alumnat amb el llistat de places disponibles i dels temes i projectes que es poden realitzar a cada una. Si un estudiant creu que es pot fer alguna activitat pràctica a una institució que no està al llistat inicial, s'avaluarà la possibilitat de signar un acord amb l'institució. Si no es pogués signar en el temps disponible, l'alumne haurà de triar alguna activitat de entre les ofertes.

Metodologia

Realització de Treballs pràctics en matèria digital, ja sigui en la institució cultural escollida, en instal·lacions de les universitats o a elecció de l'alumnat, en comú acord amb el personal responsable de la institució. Davant la possible interrupció de les activitats presencials per raó de força major, el professorat publicarà les alternatives i les comunicarà a la institució col·laboradora i a l'alumnat.

Activitats formatives

Títol	Hores	ECTS	Resultats d'aprenentatge
Tipus: Dirigides			
Presentació inicial del treball a realitzar	2	0,08	9, 10, 14, 15, 16, 17, 29, 30, 31, 33, 42, 44
Tipus: Supervisades			
Realització de l'activitat pràctica	46	1,84	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44
Tipus: Autònomes			
Documentació	3	0,12	14

Avaluació

L'alumne que hagi realitzat les pràctiques a satisfacció de l'institució obtindrà 3.3 punts del total de 10 amb que es puntua a l'assignatura. En funció de les faltes d'assistència i l'estat de finalització de l'activitat, el personal de l'institució podrà reduir aquesta anotació.

Les pràctiques seran avaluades pel personal responsable de la institució que supervisa l'activitat de l'alumnat. El seu informe adreçat al professorat coordinador de les pràctiques afegirà altres 3.3 punts a la nota final.

L' alumnat elaborarà i lliurarà a l' institució i al professorat coordinador un informe raonat de l' activitat realitzada i de l' aprenentatge que consideri ha assolit amb la seva realització. Aquest informe, avaluat pel coordinador/a del mòdul atorgarà altres 3.4 punts a la nota final.

En el moment de finalització de l' activitat, el professorat informará (Moodle, SIA) del procediment i data de revisió de les qualificacions.

L'estudiant rebrà la qualificació de No avaluable sempre que no hagi fet un 50 % de les activitats pràctiques especificades a l' inici.

En cas que l'estudiant realitzi qualsevol irregularitat que pugui conduir a una variació significativa de la qualificació d'un acte d'avaluació, es qualificarà amb 0 aquest acte d'avaluació, amb independència del procés disciplinari que s'hi pugui instruir. En cas que es produeixin diverses irregularitats en els actes d'avaluació d'una mateixa assignatura, la qualificació final d'aquesta assignatura serà 0.

En cas que les pràctiques no es puguin fer presencialment s'adaptarà el seu format (mantenint-ne la ponderació) a les possibilitats que ofereixen les eines virtuals de la UAB. Els deures, activitats i participació a classe es realitzaran a través de fòrums, wikis i/o discussions d'exercicis a través de Moodle, Teams, etc. El professorat vetllarà perquè l'estudiant hi pugui accedir o li oferirà mitjans alternatius, que estiguin al seu abast.

Activitats d'avaluació

Títol	Pes	Hores	ECTS	Resultats d'aprenentatge
Informe de progrés de l'alumnat elaborat pel personal responsable en la institució.	33%	33	1,32	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44
Lliurament a la institució i professorat coordinador dels informes i memòries per part de l'alumnat.	33%	33	1,32	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44
Realització de les pràctiques.	33%	33	1,32	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44

Bibliografia

No rellevant en aquest mòdul