

Prácticas Externas

Código: 44256
Créditos ECTS: 6

Titulación	Tipo	Curso	Semestre
4317127 Humanidades y Patrimonio Digitales	OB	0	2

Contacto

Nombre: Laura Mameli Iriarte

Correo electrónico: laura.mameli@uab.cat

Uso de idiomas

Lengua vehicular mayoritaria: español (spa)

Otras observaciones sobre los idiomas

La lengua vehicular será elegida de común acuerdo por el estudiante y la institución

Equipo docente

Oriol Vicente Campos

Clara Masriera

Prerequisitos

Conocimientos propios del Máster en Humanidades y Patrimonio Digitales. En general, se piden conocimientos a nivel de grado en disciplinas de Ciencias Humanas y / o Sociales. La formación también puede ser útil a profesionales graduados / as en informática que quieran especializarse en el uso de tecnologías digitales en el ámbito de las Humanidades y estudios culturales. Se pide familiaridad con los ordenadores y de paquetes ofimáticos más usuales. Aunque no es obligatorio, se recomienda una formación previa, a nivel básico, en el uso de bases de datos informatizadas, cartografía asistida por ordenador, fotografía digital y estadística.

La bibliografía fundamental y de referencia está en inglés, así como el software a utilizar. Se recomienda por tanto, conocimiento del inglés a nivel de lectura especializada.

Objetivos y contextualización

El Módulo "Prácticas Externas" prevé la realización obligatoria de prácticas específicas en diversas instituciones culturales públicas y privadas, en donde el alumnado pueda ejercitarse en la práctica de distintas actividades relacionadas con los conocimientos adquiridos y las capacidades desarrolladas durante la docencia teórico-práctica.

Las actividades prácticas se ajustan a lo estipulado en el proceso [PC3a. Gestió de les pràctiques externes](#) en el [Sistema de Garantía Interna de Calidad \(SGIQ\)](#) de la Facultad de Filosofía y Letras de la UAB.

De acuerdo con dicho proceso del SGIQ, los objetivos formativos de las prácticas externas son:

1. Permitir que el alumnado aplique y complemente los conocimientos teóricos y prácticos adquiridos a lo largo de la formación académica.

2. Facilitar el conocimiento de la metodología de trabajo adecuada a la realidad profesional en que los y las graduadas habrán de operar, contrastando y aplicando los conocimientos y competencias adquiridas.
3. Favorecer la adquisición de competencias técnicas, metodológicas, personales y grupales que preparen al graduado/a per el ejercicio de actividades profesionales.
4. Obtener una experiencia práctica que facilite la inserción del alumnado en el mercado de trabajo y mejore su ocupabilidad futura.
5. Favorecer los valores de innovación, creatividad y emprendimiento.

Dado el carácter obligatorio de dichas prácticas, la titulación se compromete a proporcionar una plaza adecuada en una institución cultural o grupo de investigación, atendiendo en lo posible los intereses y solicitudes del alumnado, pero ateniéndose a las disponibilidades y convenios de colaboración suscritos cada curso. En el caso de que más de un estudiante esté interesado/a en una misma plaza en cierta institución o grupo concreto para llevar a cabo una actividad específica, la coordinación de la titulación, en colaboración con la comisión de docencia y la institución implicada habilitarán un mecanismo de concurrencia que tendrá en cuenta los conocimientos técnicos del o la estudiante, su expediente académico y su experiencia profesional previa.

Competencias

- Actuar de una manera creativa y original con solidaridad y espíritu de colaboración científica.
- Analizar críticamente una problemática científica determinada en base a documentación específica.
- Diseñar sistemas de Realidad Extendida para su uso en estudios humanísticos y proyectos culturales.
- Evaluar las posibilidades de la tecnología en la elaboración nuevas formas de creación y co-creación cultural y humanística.
- Gestionar proyectos culturales que utilicen tecnologías de la información y de la computación en cualquiera de sus ámbitos.
- Incorporar la tecnología informática a la comunicación y transmisión de la cultura a públicos especializados y no especializados, y evaluar sus resultados.
- Incorporar metodologías educativas para la comunicación y aprendizaje de los contenidos de los proyectos relacionados con las Humanidades y Patrimonio Digitales.
- Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación.
- Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.
- Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.
- Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio.
- Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.
- Reconocer los principales retos del ámbito de estudio de las Humanidades y el Patrimonio Digitales.
- Reconocer y valorar las consecuencias sociales de su trabajo, teniendo en cuenta la diversidad propia de las comunidades humanas en cuestiones de género, identidad y multiculturalidad.
- Trabajar en equipos interdisciplinares.
- Valorar la calidad, la autoexigencia, el rigor, la responsabilidad en el trabajo científico y divulgativo.

Resultados de aprendizaje

1. Analizar el estado actual del desarrollo profesional y laboral en el ámbito de la gestión cultural.
2. Analizar el funcionamiento de la tecnología de edición digital y análisis de contenidos en textos y archivos sonoros.
3. Analizar el funcionamiento de los sistemas de realidad virtual, aumentada y mixta y sus aplicaciones en humanidades y estudios culturales.

4. Analizar los problemas prácticos que se derivan de la aplicación de la digitalización y la visión por computadora en el campo de las humanidades y los estudios culturales.
5. Analizar los problemas prácticos que se derivan de la aplicación de las tecnologías que posibilitan la interacción persona-ordenador en el campo de las humanidades y los estudios culturales.
6. Analizar los problemas prácticos que se derivan de la aplicación del análisis de datos informatizado en el campo de las humanidades y los estudios culturales.
7. Aplicar conocimientos aprendidos las tecnologías de realidad virtual, aumentada y mixta en Humanidades y estudios culturales.
8. Aplicar criterios de rigor científico en la elaboración de trabajos académicos y profesionales.
9. Aplicar los aspectos éticos en el análisis de las necesidades culturales de diverso tipo de público.
10. Destacar los aspectos éticos de la comunicación y el aprendizaje, así como el respeto a la diversidad de opiniones, de maneras de ser y de hacer.
11. Identificar el estado actual del desarrollo profesional de las aplicaciones informáticas en humanidades y el patrimonio.
12. Identificar los ámbitos de aplicación de la digitalización y la visión por computadora en el campo de la gestión cultural.
13. Identificar los ámbitos de aplicación de la interacción persona-ordenador en el campo de la gestión cultural.
14. Identificar los ámbitos de aplicación del análisis de datos informatizado en el campo de la gestión cultural.
15. Incluir en las propuestas y reflexiones de los trabajos realizados aspectos vinculados a las perspectivas de: género, accesibilidad universal, multiculturalidad e intergeneracionalidad.
16. Innovar incorporando la creatividad y la originalidad en los estudios humanísticos y culturales, con un claro compromiso de calidad.
17. Integrarse en equipos de trabajo multidisciplinarios en los que las reflexiones y los procedimientos didácticos tengan protagonismo.
18. Interpretar en un caso práctico el uso de tecnologías multimedia y enfoques basados en la inteligencia artificial para aumentar la accesibilidad y comunicabilidad de la digitalización de datos humanísticos y culturales y de los programas de visión por computadora.
19. Interpretar en un caso práctico el uso de tecnologías multimedia y enfoques basados en la inteligencia artificial para aumentar la accesibilidad y comunicabilidad del análisis y proceso de datos.
20. Interpretar en un caso práctico la forma de comunicar, manejar y publicar en red documentos escritos y sonoros.
21. Justificar el impacto objetivo de los proyectos digitales en distintas circunstancias y entornos institucionales.
22. Justificar el impacto objetivo de los proyectos digitales en diverso tipo de público y el nivel de aprendizaje logrado.
23. Justificar el uso particular de herramientas de gestión digital en casos concretos.
24. Justificar la idoneidad de los mecanismos de aprendizaje implementados en el proyecto cultural digital.
25. Juzgar los resultados obtenidos por herramientas informáticas de co-creación a través de estudios de caso.
26. Observar y explicar el análisis de datos informatizado en el campo de la gestión cultural.
27. Observar y explicar la aplicación de la digitalización y la visión por computadora en el campo de la gestión cultural.
28. Observar y explicar la aplicación de la interacción persona-ordenador en el campo de la gestión cultural.
29. Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación.
30. Proponer ideas innovadoras y competitivas basadas en los conocimientos adquiridos en campos, a priori, no relacionados de forma directa.
31. Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.
32. Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.
33. Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinarios) relacionados con su área de estudio.

34. Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.
35. Resolver Problemas prácticos relacionados con el análisis y el procesamiento de los datos.
36. Resolver problemas prácticos relacionados con el uso de textos y sonidos digitalizados en proyectos culturales digitales.
37. Resolver problemas prácticos relacionados con la digitalización de documentos.
38. Resolver problemas prácticos relacionados con la interacción persona-ordenador.
39. Resolver problemas prácticos relacionados con la reconstrucción virtual de objetos arqueológicos, monumentos históricos y otros elementos patrimoniales.
40. Resolver problemas prácticos relacionados con las tecnologías e-learning.
41. Revisar y explicar el alcance de las estrategias de co-creación y las plataformas de innovación para la creación y gestión de proyectos culturales digitales.
42. Sintetizar los conocimientos avanzados que existen en el área.
43. Valorar el enfoque educativo adoptado en el proyecto cultural digital.
44. Valorar las posibilidades reales de incidir en la ciudadanía mediante la acción cultural.

Contenido

La Facultad de letras de la UAB mantiene acuerdos de colaboración para prácticas docentes con diversas instituciones culturales que irán cambiando cada año. También existe la posibilidad de realizar las prácticas en laboratorios de investigación de la UAB I de la UPF. A inicios de curso se convocará al alumnado con el listado de plazas disponibles y de los temas y proyectos que se pueden realizar en cada una. Si un estudiante cree que se puede hacer alguna actividad práctica a una institución que no está al listado inicial, se evaluará la posibilidad de firmar un acuerdo con la institución. Si no se pudiera firmar en el tiempo disponible, el alumno deberá elegir alguna actividad de entre las ofertadas.

Metodología

Realización de Trabajos prácticos en materia digital, ya sea en la institución cultural elegida, en instalaciones de las universidades o a elección del alumnado, en común acuerdo con el personal responsable de la institución. Ante la posible interrupción de las actividades presenciales por razón de fuerza mayor, el profesorado publicará las alternativas y las comunicará a la institución colaboradora y al alumnado.

Nota: se reservarán 15 minutos de una clase dentro del calendario establecido por el centro o por la titulación para que el alumnado rellene las encuestas de evaluación de la actuación del profesorado y de evaluación de la asignatura o módulo.

Actividades

Título	Horas	ECTS	Resultados de aprendizaje
Tipo: Dirigidas			
Presentación inicial del trabajo a realizar	2	0,08	9, 10, 11, 15, 16, 17, 30, 32, 33, 31, 29, 44
Tipo: Supervisadas			
Realización de la actividad práctica	46	1,84	2, 3, 6, 4, 5, 1, 7, 8, 9, 10, 14, 12, 13, 11, 15, 16, 17, 19, 18, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 30, 32, 33, 34, 31, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 29, 43, 44
Tipo: Autónomas			
Documentación	3	0,12	11

Evaluación

El alumno que haya realizado las prácticas a satisfacción de la institución obtendrá 3.3 puntos del total de 10 con que se puntúa en la asignatura. En función de las faltas de asistencia y el estado de finalización de la actividad, el personal de la institución podrá reducir esta anotación.

Las prácticas serán evaluadas por el personal responsable de la institución que supervisa la actividad del alumnado. Su informe dirigido al profesorado coordinador de las prácticas añadirá otros 3.3 puntos en la nota final.

El alumnado elaborará y entregará a la institución y al profesorado coordinador informe razonado de la actividad realizada y del aprendizaje que considere ha logrado con su realización. Este informe, evaluado por el coordinador / a del módulo otorgará otros 3.4 puntos en la nota final.

En el momento de finalización de la actividad, el profesorado informará (Moodle, SIA) del procedimiento y fecha de revisión de las calificaciones.

El alumnado recibirá la calificación de No evaluable siempre que no haya hecho un 50% de las actividades prácticas especificadas al inicio.

En caso de que el alumnado realice cualquier irregularidad que pueda conducir a una variación significativa de la calificación de un acto de evaluación, se calificará con 0 este acto de evaluación, con independencia del proceso disciplinario que se pueda instruir. En caso de que se produzcan varias irregularidades en los actos de evaluación de una misma asignatura, la calificación final de esta asignatura será 0.

En caso de que las prácticas no se puedan hacer presencialmente adaptará su formato (manteniendo la ponderación) a las posibilidades que ofrecen las herramientas virtuales de la UAB. Los deberes, actividades y participación en clase se realizarán a través de foros, wikis y / o discusiones de ejercicios a través de Moodle, Teams, etc. El profesorado velará para que el estudiante pueda acceder o le ofrecerá medios alternativos, que estén a su alcance.

Actividades de evaluación

Título	Peso	Horas	ECTS	Resultados de aprendizaje
Entrega a la institución y profesorado coordinador de los informes y memorias por parte del alumnado	33%	33	1,32	2, 3, 6, 4, 5, 1, 7, 8, 9, 10, 14, 12, 13, 11, 15, 16, 17, 19, 18, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 30, 32, 33, 34, 31, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 29, 43, 44
Informe de progreso del alumnado elaborado por el personal responsable en la institución.	33%	33	1,32	2, 3, 6, 4, 5, 1, 7, 8, 9, 10, 14, 12, 13, 11, 15, 16, 17, 19, 18, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 30, 32, 33, 34, 31, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 29, 43, 44
Realización de las practicas	33%	33	1,32	2, 3, 6, 4, 5, 1, 7, 8, 9, 10, 14, 12, 13, 11, 15, 16, 17, 19, 18, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 30, 32, 33, 34, 31, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 29, 43, 44

Bibliografía

No relevante en este módulo

Software

Los programas informáticos dependerán de la naturaleza de la actividad

