Universitat Autònoma de Barcelona

2023/2024

Uso Avanzado de Herramientas Digitales para el Estudio de la Antigüedad

Código: 104223
Créditos ECTS: 6

Titulación	Tipo	Curso	Semestre
2503702 Ciencias de la Antigüedad	OT	4	2

Contacto

Nombre: Sebastia Giralt Soler

Correo electrónico: sebastia.giralt@uab.cat

Idiomas de los grupos

Puede consutarlo a través de este enlace. Para consultar el idioma necesitará introducir el CÓDIGO de la asignatura. Tenga en cuenta que la información es provisional hasta el 30 de noviembre del 2023.

Equipo docente

Sebastia Giralt Soler

Alessando Ravotto

Prerrequisitos

Conocimientos básicos de los principales programas de ofimática.

Objetivos y contextualización

Esta asignatura es la continuación avanzada de la asignatura de formación básica "Instrumentos y herramientas digitales para el estudio de la antigüedad". Las humanidades digitales ya se han convertido en un requisito imprescindible en los diversos ámbitos profesionales en los que se puede encontrar un graduado en Ciencias de la Antigüedad, tanto si están relacionados con la divulgación desde museos, yacimientos arqueológicos, centros culturales y medios de comunicación, como con la enseñanza en cualquier nivel educativo, la archivística o la investigación. En esta materia, de orientación fundamentalmente práctica, el estudiante tendrá la oportunidad de capacitarse en el manejo de una amplia variedad de herramientas para cubrir las diversas necesidades a las que puede enfrentarse así como de aprender a valorar críticamente los recursos existentes.

Dentro de este marco de referencia, el alumnado logrará los siguientes objetivos:

- Obtener una panorámica actualizada del uso y objetivos de las herramientas informáticas aplicadas en el estudio de las ciencias de la antigüedad.
- Usar una parte de este instrumental informático en casos concretos, relacionados con el mundo de las Humanidades.

Competencias

- Dominar el uso de los instrumentos específicos, con especial atención a las herramientas digitales, para el análisis del mundo antiguo.
- Elaborar proyectos sobre aspectos del mundo antiguo con visión holística.
- Evaluar de manera crítica el trabajo realizado.
- Usar con precisión las técnicas de recopilación, organización y uso de la información y documentación relativas a la Antigüedad.

Resultados de aprendizaje

1. Emplear las herramientas digitales para recoger, clasificar, interpretar y publicar datos relevantes para el estudio de la Antigüedad.
2. Explicar las aportaciones singulares obtenidas a partir del uso de los instrumentos digitales que no se hubieran podido obtener de forma convencional.
3. Manejar y valorar críticamente los recursos digitales necesarios para el conocimiento y la difusión de las Ciencias de la Antigüedad.
4. Usar los recursos digitales, adecuados según el público y/o los objetivos, para difundir el patrimonio material e inmaterial legado por la antigüedad de un modo significativo para la sociedad actual.

Contenido

1. Historia de la Informática en las Ciencias de la Antigüedad

2. Panorámica de los recursos digitales al alcance de las Ciencias de la Antigüedad

3. Los textos

3.1 Procesamiento avanzado de textos y de bibliografía.

3.2 Formatos de archivos de texto estándar: txt, markdown y html.

3.3 Tratamiento y análisis de textos.

4. Las bases de datos

4.1 Mesas, elementos y registros. Bases de datos relacionales.

4.2 Desarrollos recientes: bases de datos no-relacionales, big data.

Prácticas con base de datos

5. Estadística

5.1 Tratamiento numérico de la información

5.2 Cuantificación y estadística descriptiva

Prácticas con hoja de cálculo

6. Imagen

6.1 Formatos gráficos: vector, raster, nube de puntos, meshes

6.2 Métodos de obtención de la imagen

Práctica de fotogrametría

7. Geografía, territorio y ciencias históricas

7.1 Sistemas de Información geográfica aplicados al patrimonio histórico: relacionar bases de datos con información cartográfica.

Práctica con una plataforma SIG

8. Gestión y conservación

8.1 Gestión de la información cultural: portales, proyectos y comunidades institucionales

8.2 Difusión del patrimonio cultural: realidad virtual y aumentada, espacios museográficos virtuales.

8.3 Uso de dispositivos móviles

9. Evaluación de aplicaciones digitales

9.1 Accesos

9.2Cibermetría

9.3 Accesibilidad y usabilidad

10. Difusión y didáctica

10.1 Presentación de trabajos, proyectos, investigaciones.

10.2 Publicación en Internet: tipo de aplicaciones, trabajo colaborativo, condiciones legales.

10.3 Redes sociales.

10.3 Herramientas para la didáctica.

Metodología

Los contenidos de la asignatura se tratarán, en primer lugar, desde el punto de vista teórico, proporcionando al alumnado una base de conocimiento actualizada.

En segundo lugar, una parte importante del curso está orientada a la vertiente práctica, profundizando y poniendo en práctica las principales técnicas digitales aplicadas a casos de estudio reales.

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			
Prácticas en aula	25	1	1, 4
Teoría	20	0,8	2, 3, 4
Tipo: Supervisadas			
Tutoría	30	1,2	
Tipo: Autónomas			
Estudio de casos concretos y elaboración de trabajo	75	3	2, 1, 3, 4

Evaluación

I. Ejercicios y pruebas de evaluación

La evaluación del estudiante se hará a partir de:

Asistencia y participación a clase (20%)
Resolución de ejercicios prácticos (40%)
Elaboración y publicación digital de trabajos y proyectos (40%)

II. Condiciones para ser evaluado

No evaluables.

Los estudiantes y las estudiantes que figuren al acta final y de los cuales el profesorado no tenga como mínimo el 20% de los ejercicios y pruebas arriba descritas serán calificados como "no evaluables".

Evaluables.

La escala de evaluación va de suspenso hasta sobresaliente (MH), de acuerdo con los porcentajes mencionados en el apartado correspondiente.

III. Condiciones de la recuperación

Para poderse presentar a la recuperación el estudiante:

- Tendrá que tener como mínimo un 3,5 de nota mediana de curso.
- Tendrá que haber sido previamente evaluado en un conjunto de actividades el peso de las cuales equivalga a un mínimo de 70% de la calificación total.

IV. Procedimiento de revisión de las calificaciones

El estudiante tiene el derecho de revisar todos los ejercicios periódicos y los trabajos, a clase y/o en las horas de tutoría de la asignatura.

Para la revisión de la calificación final provisional y la de la prueba de recuperación se fijará un día, que será anunciado en el acta.

El estudiante tiene la obligación de consultar el acta de calificación de la asignatura antes desu cierrepara asegurar que no ha habido ningún error en el traspaso de notas por parte del profesor.

Plagio y copia

En caso de que el estudiante 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.

Esta assignatura no prevé el sistema de evaluación única.

Actividades de evaluación continuada

Título	Peso	Horas	ECTS	Resultados de aprendizaje
Asistencia y participación en clase	20	0	0	2, 1, 3, 4
Presentación y publicación digital de proyectos y trabajos	40	0	0	1, 4
Resolución personal de ejercicios	40	0	0	2, 3

Bibliografía

A pesar de que, a continuación, se proporcione una bibliografía básica de referencia, los textos para esta asignatura, de cariz eminentemente práctico, se actualizan constantemente para reseguir el desarrollo continuo de las diferentes tecnologías.
Por esta razón, para cada tema se indicarán bibliografía u otros recursos más especializados a lo largo del curso.

Barceló, Joan A., Pallarés, Maria (1998), Beyond GIS: The archaeology of social spaces. http://www.archcalc.cnr.it/indice/PDF9/09_05_Barcelo.pdf

Cortés Gabaudan, Francisco, González Marín, Susana (2020), Recursos en red para Filología Clásica < https://www.clasicasusal.es/portal_recursos > (Accessed: 28 June 2021).

Falloon, G. (2020), From digital literacy to digital competence: the teacher digital competency (TDC) framework. Education Tech Research Dev 68, 2449-2472. https://doi.org/10.1007/s11423-020-09767-4

Hemsley, James, Cappellini, Vito, Stanke, Gerd (2016) Digital Applications for Cultural and Heritage Institutions. London: Routledge. Available at: http://search.ebscohost.com.are.uab.cat/login.aspx?direct=true&db=edsebk&AN=1480697&site=eds-live (Accessed: 28 June 2021).

Linder, Wilfried (2006), Digital photogrammetry: a practical course. New York: Springer.

Pierazzo, Elena (2015), Digital Scholarly Editing: Theories, Models and Methods, Farnham, Surrey: Ashgate.

Van den Akker, Chiel, and Susan Legêne, editors (2016), Museums in a Digital Culture. Amsterdam University Press. JSTOR, www.jstor.org/stable/j.ctt1s475tm. Accessed 1 July 2021.

Van den Akker, Chiel, and Susan Legêne, editors (2016), Museums in a Digital Culture. Amsterdam University Press. JSTOR, www.jstor.org/stable/j.ctt1s475tm. Accessed 1 July 2021.

Schreibman, Susan, Siemens, Ray, Unsworth, John (2004), A Companion to Digital Humanities, Malden - Oxford - Blackwell - Carlton, https://onlinelibrary.wiley.com/doi/book/10.1002/9780470999875 (accessed 29 June 2022).

Steinberg, Steven J., Steinberg, Sheila L. (2006), GIS : geographic information systems for the social sciences : investigating space and place. SAGE Publications.

Whitehorn, Mark, Marklyn, Bill (2001), Inside relational databases. London: Springer.

Software

Aunque la asignatura haga uso de varios programas que se irán ilustrando a lo largo del curso, no se exige que el alumnado tenga previamente ningún software instalado. De todas formas, sería conveniente que tuviera acceso a Word y PowerPoint.