

Grado en Información y Documentación

25722 - Aplicaciones para recursos de información digital

Guía docente para el curso 2015 - 2016

Curso: , Semestre: , Créditos: 6.0

Información básica

Profesores

- **Jesús Tramullas Saz** tramulla@unizar.es

Recomendaciones para cursar esta asignatura

No se precisa ninguna formación previa para cursar esta asignatura. Se recomienda conocimiento medio de ofimática e internet a nivel de usuario final

Actividades y fechas clave de la asignatura

Las actividades y las fechas de control correspondientes se establecerán atendiendo a lo que determine el calendario académico de la Facultad de Filosofía y Letras.

Inicio

Resultados de aprendizaje que definen la asignatura

El estudiante, para superar esta asignatura, deberá demostrar los siguientes resultados...

- 1:** Identifica diferentes tipos de recursos de información y conoce sus características distintivas
- 2:** Utiliza eficaz y eficientemente los diferentes tipos.
- 3:** Desarrolla los procesos de diseño e implementación de los recursos.
- 4:** Selecciona los esquemas de metadatos más adecuados a cada caso.
- 5:** Propone el tipo de recurso adecuado en cada contexto.
- 6:** Desarrolla los contenidos del recurso de información digital

Introducción

Breve presentación de la asignatura

Es una asignatura de formación básica impartida en tercer curso del Grado en Información y Documentación. Tiene un carácter eminentemente práctico. Su objetivo principal es introducir los conceptos fundamentales necesarios para identificar, proponer e implementar diferentes tipos de recursos de información digital. En la asignatura se:

1. describen los tipos básicos de recursos de información digital, con especial atención a los directorios temáticos, las bibliotecas digitales, los gestores de colecciones y los sistemas de etiquetado social.
 2. usan e implementan los diferentes tipos de recursos estudiados.
-

Contexto y competencias

Sentido, contexto, relevancia y objetivos generales de la asignatura

La asignatura y sus resultados previstos responden a los siguientes planteamientos y objetivos:

El objetivo fundamental de la asignatura es que los estudiantes adquieran las competencias y habilidades básicas para diseñar, implementar y mantener recursos de información digital especializados, como directorios de recursos, colecciones de documentos o bibliotecas digitales. A tal fin, se desarrolla desde un enfoque eminentemente práctico, en el cual se combina la adquisición de los conocimientos teóricos básicos con la práctica de laboratorio basada en el desarrollo de proyectos sobre recursos de información digital

Contexto y sentido de la asignatura en la titulación

Esta asignatura se incardina en el proceso gradual de adquisición de competencias en tecnologías de la información que se lleva a cabo en la titulación. Una vez adquiridas las competencias necesarias sobre Edición digital, Recuperación de información y Fundamentos de bases de datos,, el siguiente paso es la comprensión y aplicación de los conceptos aprendidos para el diseño, implementación y desempeño de productos y recursos de información digital. Con esta perspectiva, resulta ser una asignatura que asegura la formación imprescindible en las siguientes competencias específicas del título de Grado en Información y Documentación:

1. Utilizar y aplicar herramientas informáticas para la implantación, desarrollo y explotación de sistemas de información y documentación.
2. Comprender y aplicar los principios y las técnicas para la planificación, organización y evaluación de sistemas, unidades y servicios de información.

Al superar la asignatura, el estudiante será más competente para...

1:

Organizar y estructurar los datos relativos a la descripción de documentos y colecciones de documentos en cualquier soporte; crear y explotar las herramientas de acceso a los datos, documentos o referencias.

2:

Hacer disponibles y explotables las informaciones tratadas y facilitar su uso mediante el suministro de productos y servicios documentales en entorno digital

3:

Aplicar y desarrollar servicios y productos de información digital

4:

Resolver problemas: analizar, proponer, planear y sintetizar

5:

Trabajar en un equipo de carácter interdisciplinar

6:

Aprender de manera autónoma

Importancia de los resultados de aprendizaje que se obtienen en la asignatura:

Los resultados de aprendizaje que se obtienen en esta asignatura resultan de suma importancia para poder crear e

implementar cualquier tipo de productos de información digital atendiendo a los diferentes aspectos que deben ser tomados en consideración. Se trata, entonces de un aprendizaje de base tecnológica que combina diferentes enfoques de los sistemas de gestión documental. En consecuencia, el adecuado desempeño de las tareas de diseño, implementación y gestión de los mismos resulta clave para la actividad profesional.

Evaluación

Actividades de evaluación

El estudiante deberá demostrar que ha alcanzado los resultados de aprendizaje previstos mediante las siguientes actividades de evaluación

1: PRIMERA CONVOCATORIA

a) Sistema de evaluación continua:

1. Desarrollo de prácticas y proyectos individuales, Valor: 30% de la calificación final. Criterios de evaluación: corrección y eficiencia en la selección y utilización de recursos de información para los proyectos planteado, y nivel técnico demostrado en el uso de las herramientas de implantación
2. Desarrollo de proyecto personal sobre bibliografía especializada, Valor: 20% de la calificación final. Criterios de evaluación: corrección en la ejecución técnica del recurso de información.
3. Desarrollo de un proyecto en colaboración sobre un conjunto de documentos digitales Valor: 20% de la calificación final. Criterios de evaluación: adecuación de los métodos de organización, acceso y presentación de la información, utilización de funcionalidades técnicas disponibles, corrección en la implementación y ejecución técnica..
4. Prueba individual escrita sobre contenido teórico. Valor: 30% de la calificación final Criterios de evaluación: adecuación de la respuestas al contenido teórico expuesto en la asignatura.

Para superar la asignatura:

- Es necesario aprobar todas y cada una de las pruebas.
- Para superar cada prueba es necesario alcanzar un mínimo del 60% de la puntuación máxima posible.
- Las pruebas sólo serán compensables entre sí si se alcanza como mínimo el 50% de la puntuación máxima posible.

b) Prueba global de evaluación

Examen teórico conforme a lo indicado en el apartado anterior, y entrega de todos y cada uno de los proyectos indicados en el apartado anterior, junto a una memoria explicativa de su desarrollo e implementación. Los criterios de evaluación y de valoración serán los establecidos para la evaluación continua.

2: SEGUNDA CONVOCATORIA

Prueba global de evaluación

Examen teórico conforme a lo indicado en el apartado anterior, y entrega de todos y cada uno de los proyectos indicados en el apartado anterior, junto a una memoria explicativa de su desarrollo e implementación. Los criterios de evaluación y de valoración serán los establecidos para la evaluación continua.

Actividades y recursos

Presentación metodológica general

El proceso de aprendizaje que se ha diseñado para esta asignatura se basa en lo siguiente:

El aprendizaje del estudiante se lleva a cabo mediante procesos de interacción directa con las herramientas y recursos de interés. Esto se consigue mediante la combinación de conocimiento teóricos y prácticos en un entorno de laboratorio informático. El estudiante lleva a cabo actividades guiadas, que se combinan durante el desarrollo de la asignatura con prácticas individualizadas y en colaboración. Este proceso desemboca en la demostración de la competencia propia, a través de los proyectos determinados en la planificación de la asignatura.

Actividades de aprendizaje programadas (Se incluye programa)

El programa que se ofrece al estudiante para ayudarle a lograr los resultados previstos comprende las siguientes actividades...

1:

Las **actividades** que se llevan a cabo para alcanzar los objetivos previstos son las siguientes:

1. Clases teóricas. A través de las cuales el profesor expondrá y desarrollará los contenidos teóricos básicos y los someterá a discusión con los estudiantes, usando materiales complementarios.
2. Prácticas de laboratorio: Desarrollo de actividades formativas prácticas con herramientas informáticas en laboratorio, mediante las cuales el estudiante pondrá en práctica los contenidos teóricos expuestos por el profesor
3. Proyectos individuales: Desarrollo de proyectos individuales de implementación de recursos de información digital.
4. Proyecto de trabajo en grupo: Desarrollo de un proyecto colaborativo de planificación, implementación y desarrollo de un producto o recurso de información digital basado en una colección de documentos digitales.
5. Tutorías. Tienen como objetivo la resolución de las dudas que puedan surgirle al estudiante y realizar un seguimiento de los trabajos prácticos individuales

2:

El **programa** de la asignatura contiene las siguientes lecciones:

- 1.- Conceptos de producto y recurso de información digital
- 2.- Desarrollo de colecciones de documentos digitales.
- 3.- Integración de productos de información digital en unidades y servicios de información
- 4.- Herramientas, aplicaciones y plataformas especializadas para:

- Directorios temáticos.
- Plataformas de etiquetado social.
- Repositorios.
- Bibliotecas digitales.
- Gestores de colecciones y exposiciones virtuales.
- Gestores de contenidos.

Planificación y calendario

Calendario de sesiones presenciales y presentación de trabajos

La actividad docente se ajustará al calendario y al horario establecido por la Facultad de Filosofía y Letras.

Referencias bibliográficas de la bibliografía recomendada