



## Guía Docente

Datos Identificativos					2024/25
Asignatura (*)	Prácticas Externas		Código	614552022	
Titulación	Máster Universitario en Patrimonio Cultural Dixital				
Descritores					
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos	
Mestrado Oficial	1º cuatrimestre	Segundo	Obrigatoria	15	
Idioma	CastelánGalego				
Modalidade docente	Presencial				
Prerrequisitos					
Departamento					
Coordinación			Correo electrónico		
Profesorado			Correo electrónico		
Web					
Descrición xeral	<p>Os obxectivos principais das prácticas son:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Completar a formación do alumnado complementando de xeito práctico e autónomo a aprendizaxe teórica e guiada.</li> <li>- Promover unha primeira inclusión do alumnado no desenvolvemento práctico de perfís profesionais no marco da produción, xestión ou reflexión de contidos de matriz dixital relacionados co patrimonio cultural.</li> <li>- Permitir ao alumnado examinar as formas de aplicación práctica dos contidos recibidos durante o curso teórico da titulación en contornos de desenvolvemento laboral.</li> <li>- Fomentar o desenvolvemento tanto de contidos técnicos como de aplicación de contidos teóricos, así como de competencias persoais e metodolóxicas no ámbito laboral, así como de competencias participativas en ámbitos laborais comúns.</li> <li>- Promover as posibilidades e perspectivas de innovación e creatividade do alumnado, con vistas á súa futura inserción laboral, desenvolvemento de proxectos autónomos e emprendemento.</li> </ul>				

## Competencias / Resultados do título

Código	Competencias / Resultados do título
A1	CON1-Concepto e fundamento histórico do patrimonio
A2	CON2-Coñecementos sobre a difusión e os usos públicos da historia e do patrimonio
A3	CON3-Coñecementos sobre aspectos xurídicos (normativa, lexislación) e outros documentos instrumentais para a protección do patrimonio cultural
A4	CON4-Coñecementos sobre entidades de patrimonio dixital, modelaxe e xestión da información patrimonial
A5	CON5-Coñecementos sobre creación e xestión de proxectos patrimoniais na contorna dixital
A6	CON6-Coñecementos teórico-prácticos sobre a conservación do patrimonio
A7	CON7-Coñecementos sobre a virtualización do patrimonio cultural: infografías, realidade aumentada, visualización 3D, xeolocalización, fotointerpretación
A8	CON8-Coñecementos sobre a cartografía dixital/sistemas xeográficos de información
A9	CON9-Coñecementos sobre produtos interactivos e apps aplicadas á difusión e á educación patrimonial
A10	CON10-Coñecementos sobre a comunicación cultural e marketing do patrimonio cultural
B1	HAB1-Ser capaz de establecer relacións para producir coñecemento no contorno da intelixencia dixital
B2	HAB2-Ser capaz de aplicar coñecemento na resolución de problemas
B3	HAB3-Ser capaz de establecer relacións e interactuar cos enfoques de diversas disciplinas
B4	HAB4-Ser capaz de identificar fontes de información, recompilar e analizar datos e elaborar sínteses en relación con eles
B5	HAB5-Ser capaz de elixir e presentar os resultados de proxectos de todo tipo relacionados coa xestión do patrimonio dixital
B6	DES1-Ser capaz de manexar ferramentas tecnolóxicas e informáticas aplicadas á dixitalización do patrimonio
B7	DES2-Ser capaz de planificar e xestionar o desenvolvemento temporal dun proxecto de xestión patrimonial
B8	DES3-Ser capaz de traballar en equipo cunha actitude colaborativa e interdisciplinar
C2	CB2. Que os estudantes saiban aplicar os coñecementos adquiridos e a súa capacidade de resolución de problemas en contornos novos ou pouco coñecidos dentro de contextos máis amplos (ou multidisciplinares) relacionados coa sá área de estudo



C3	CB3. Que os estudantes sexan capaces de integrar coñecementos e enfrontarse á complexidade de formular xuízos a partir dunha información que, sendo incompleta ou limitada, inclúa reflexións sobre as responsabilidades sociais e éticas vinculadas á aplicación dos seus coñecementos e xuízos
C5	CB5. Que os estudantes posúan as habilidades de aprendizaxe que lles permitan continuar estudando dun modo que terá que ser en grande medida autodirixido ou autónomo
C6	CG1. Construír, xestionar e difundir o patrimonio dixital e o tratamento dixital do patrimonio en todas as súas acepcións
C7	CG2. Aplicar o coñecemento na implementación de proxectos patrimoniais no contorno digital
C8	CG3. Utilizar adecuadamente as ferramentas tecnolóxicas necesarias para a adquisición, procesado, xestión e difusión do patrimonio cultural dixital
C10	CG5. Traballar en equipos interdisciplinares en ámbitos empresariais de mercado e institucionais de xestión cultural
C11	CG6. Crear contidos orixinais no ámbito do patrimonio cultural unindo coñecementos humanísticos e tecnolóxicos.
C12	CT1. Adaptar o uso e transferencia do coñecemento a novas situacións derivadas do cambio tecnolóxico
C13	CT2. Facer fronte de forma activa á resolución de problemas no contorno social e de mercado.
C14	CT3. Adquirir un compromiso ético coas diversas formas de comunicación en contornos dixitais.
C15	CT4. Comprender os valores da igualdade, sustentabilidade ambiental e o dereito ao acceso equitativo aos recursos tecnolóxicos no coidado do patrimonio cultural dixital.

Resultados da aprendizaxe			
Resultados de aprendizaxe		Competencias / Resultados do título	
Saber aplicar os coñecementos e competencias adquiridos a unha contorna real.		AP1	BP1 CP2
		AP2	BP2 CP3
		AP3	BP3 CP5
		AP4	BP4 CP6
		AP5	BP5 CP7
		AP6	BP6 CP8
		AP7	BP7 CP10
		AP8	BP8 CP11
		AP9	CP12
		AP10	CP13
			CP14
			CP15

Contidos	
Temas	Subtemas
Aplicación dos coñecementos e competencias adquiridos a unha contorna real	<ol style="list-style-type: none"> <li>Xestión de proxectos.</li> <li>Uso de ferramentas TIC de alto nivel orientadas á dixitalización de activos de natureza patrimonial.</li> <li>Valorización de activos dixitais.</li> <li>Identificación de modelos de negocio plausibles e viables para a valorización de activos dixitais.</li> <li>Presentación pública: difusión, comunicación e xeración de alianzas/colaboracións profesionais.</li> </ol>

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciais e virtuais)	Horas traballo autónomo	Horas totais



Prácticas de laboratorio	A1 A2 A3 A4 A5 A6 A7 A8 A9 A10 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 C2 C3 C5 C6 C7 C8 C10 C11 C12 C13 C14 C15	30	345	375
Atención personalizada		0		0
*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientativo, considerando a heteroxeneidade do alumnado				

Metodoloxías	
Metodoloxías	Descrición
Prácticas de laboratorio	Realizaranse prácticas en entidades coas que a Universidade ten convenio. As prácticas terán un titor académico e un titor profesional. Á finalización das prácticas, o/a estudante presentará un informe co resultado das prácticas

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición
Prácticas de laboratorio	Realizarse un seguimento do traballo realizado por parte do titor académico e o titor profesional.

Avaliación			
Metodoloxías	Competencias / Resultados	Descrición	Cualificación
Prácticas de laboratorio	A1 A2 A3 A4 A5 A6 A7 A8 A9 A10 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 C2 C3 C5 C6 C7 C8 C10 C11 C12 C13 C14 C15	O titor académico avaliará as prácticas realizadas tendo en conta a información proporcionada polo titor profesional e a memoria presentada polo estudante	100

Observacións avaliación

Fontes de información	
Bibliografía básica	
Bibliografía complementaria	

Recomendacións	
Materias que se recomenda ter cursado previamente	
Materias que se recomenda cursar simultaneamente	
Materias que continúan o temario	
Observacións	

(\*)A Guía docente é o documento onde se visualiza a proposta académica da UDC. Este documento é público e non se pode modificar, salvo casos excepcionais baixo a revisión do órgano competente dacordo coa normativa vixente que establece o proceso de elaboración de guías