

GUIA DOCENTE DE LA ASIGNATURA

## NUEVAS TENDENCIAS EN LOS SERVICIOS DE INFORMACIÓN

### Curso 2019-2020

MÓDULO	MATERIA	CURSO	SEMESTRE	CRÉDITOS	TIPO
Materias complementarias optativas	Nuevas tendencias en los servicios de información	Cuarto	2º	6	Optativa
<b>PROFESOR</b>		<b>DIRECCIÓN COMPLETA DE CONTACTO PARA TUTORÍAS (Dirección postal, teléfono, correo electrónico, etc.)</b>			
Javier López Gijón		Javier López Gijón Facultad de Comunicación y Documentación Colegio Máximo. Despacho H Universidad de Granada Correo: <a href="mailto:jgijon@ugr.es">jgijon@ugr.es</a> Tel: 958243935			
		<b>HORARIO DE TUTORÍAS</b>			
		Consultar en el Directorio: <a href="http://directorio.ugr.es/">http://directorio.ugr.es/</a>			
<b>GRADO EN EL QUE SE IMPARTE</b>		<b>OTROS GRADOS A LOS QUE SE PODRÍA OFERTAR</b>			
Grado en Información y Documentación					
<b>PRERREQUISITOS Y/O RECOMENDACIONES (Si procede)</b>					
Ninguno					



**BREVE DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS (SEGÚN MEMORIA DE VERIFICACIÓN DEL GRADO)**

- Bibliotecas para la sociedad de la información y el conocimiento
- Paradigmas actuales en bibliotecas.
- La biblioteca como espacio social.
- Interactuaciones culturales y tecnológicas
- Creatividad
- La biblioteca como espacio creativo.
- Los MakerSpaces en las bibliotecas
- La determinación de los espacios

**COMPETENCIAS GENERALES Y ESPECÍFICAS**

Competencias Generales del Título relacionadas con la asignatura

CG1- Tener capacidad de análisis y síntesis.

CG9- Ser capaz de trabajar en equipo.

CG10- Ser capaz de trabajar en un equipo de carácter multidisciplinar.

CG12 – Mostar habilidades en las relaciones interpersonales.

CG13- Reconocer la diversidad y la multiculturalidad.

CG16- Aprender de forma autónoma.

CG18- Tener creatividad.

CG20- Conocer otras culturas y costumbres.

CG21- Tener iniciativa y espíritu emprendedor.

CG23 - Mostar sensibilidad hacia temas medioambientales.

CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.

CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.

CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio).

para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.

CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.



**Competencias Específicas del Título relacionadas con la asignatura**

CE01 - Analizar e interpretar las prácticas, las demandas, las necesidades y las expectativas de los productores, los usuarios y los clientes, actuales y potenciales, y desarrollar su cultura de la información ayudándoles a hacer el mejor uso de los recursos disponibles.

CE02 - Orientarse en el entorno profesional nacional e internacional de la información y la documentación, así como en su medio político, económico e institucional.

**Competencias Transversales de Título relacionadas con la asignatura**

Tener capacidad de análisis y síntesis

Mostrar capacidad de organización y planificación

Comunicar oral y por escrito en la lengua nativa

Saber gestionar la información

Resolver problemas

Tomar decisiones

Ser capaz de trabajar en equipo

Ser capaz de trabajar en un equipo de carácter interdisciplinar

Tener habilidades para trabajar en un contexto internacional

Razonar de manera crítica

Aprender de forma autónoma

Saber adaptarse a nuevas situaciones

Tener creatividad

Mostrar capacidades de liderazgo

Tener iniciativa y espíritu emprendedor



**OBJETIVOS (EXPRESADOS COMO RESULTADOS DE APRENDIZAJE)**

La asignatura optativa “*Nuevas tendencias en servicios de información*”, tiene como objetivo general determinar los frentes de investigación y las últimas tendencias de frontera sobre este tema. El concepto de servicio de información, es amplio y generalista, en el marco de esta asignatura nos centramos en servicios de información enmarcados en las instituciones bibliotecarias. En una sociedad profundamente interconectada y en continuo y veloz cambio, es importante que los estudiantes de los últimos cursos del grado, sean conscientes de la importancia de detectar, en el ejercicio de su profesión, las nuevas tendencias en su sector, de evaluarlas e implementarlas si es conveniente. Igualmente deben ser capaces de crear nuevo conocimiento contribuyendo a la evolución de los servicios de información como herramienta para la evolución hacia el bienestar de las sociedades del siglo XXI.

Los resultados de aprendizaje que buscamos son:

- Conocer los procedimientos y fuentes para realizar con periodicidad estudios prospectivos sobre la evolución de los servicios de información.
- Conocer la función de los servicios de información en el entorno de las ciudades inteligentes.
- Crear y utilizar las herramientas para que las bibliotecas contribuyan al desarrollo de ciudades creativas.
- Crear y utilizar los mecanismos y procedimientos de los servicios de información como herramientas para el desarrollo de los entornos menos favorecidos.
- Aplicar criterios de valoración para determinar la contribución de las bibliotecas al desarrollo social y el bienestar de los ciudadanos.



**TEMARIO DETALLADO DE LA ASIGNATURA**

Tema 1. ¿Qué Biblioteca para la sociedad de la información y el conocimiento?

Tema 2. Paradigmas actuales en bibliotecas.

Tema 3. Interactuaciones culturales y tecnológicas.

Tema 4. La biblioteca como espacio social.

Tema 5. Creatividad.

Tema 6. La biblioteca de creación. Ludificación y juego.

Tema 7. Los MakerSpaces en las bibliotecas.

Tema 8. La determinación de los espacios.

**BIBLIOGRAFÍA**

- ALONSO-AREVALO, Julio (2018)

Makerspaces y bibliotecas. – Barcelona : UOC

- BOHYUN, Kim (2015)

“Gamification in Education and Libraries”. - Library Technology Reports, febrero marzo, pp. 20-27

- BURGUILLOS, Ferrán (2016)

El diseño del espacio de la biblioteca pública: un lugar común de aprendizaje, inspiración, creación y participación de la comunidad. - Anuario ThinkEPI, ISSN 1886-6344, N° 1, 2017, págs. 127-129.

- CORULLÓN, S. (2015)

La biblioteca como escaparate: una experiencia de colaboración entre una biblioteca universitaria y una librería de facultad.

<http://eprints.rclis.org/25166/>



- DEZA ATUTXA, Aitor, et al. (2015)

“Ludocracia: el juego como herramienta de revitalización urbana en la ciudad interfaz”. - Arte y políticas de identidad, vol.12, junio, pp. 127-144.

- FELKER, Kyle (2014)

“Accidental Technologist: Gamification in libraries, the state of the art”. The Journal of the Reference and User Services Association (RUSA), 2014, vol. 54, n.º 2, pp. 19-23

- GÓMEZ HERNÁNDEZ, J. A., y QUÍLEZ SIMÓN, P. (coords.) (2008)

La biblioteca, espacio de cultura y participación. - 1.ª ed. - Madrid: Anabad. Murcia: Consejería de Cultura, Juventud y Deportes.

- HERRERA VIEDMA, E. ; LOPEZ GIJON, J. (2013)

Libraries' Social Role in the Information Age. - Science. – Vol. 339, 1382

- HERRERA VIEDMA, E. ; LOPEZ GIJON, J. (2017)

La imagen de la biblioteca ante la sociedad. – Actas 19 Jornadas bibliotecarias de Andalucía (Huelva)

<https://www.aab.es/publicaciones/bolet%C3%ADn-aab/bolet%C3%ADn-113/>

- LAMARRE, Guillaume (2018)

La vía del creativo : Guía para reinventar nuestra práctica y nuestra mirada. – Barcelona : Gustavo Gili.

- TOGORES MARTÍNEZ, Rosa (2015)

El valor de les biblioteques públiques en la societat: el cas de la Xarxa de Biblioteques Municipals. Barcelona: la Diputació.

- WALSH, Andrew (2014)

“The potential for using gamification in academic libraries in order to increase student engagement and achievement”. Nordic Journal of Information Literacy in Higher Education, 6 (1), pp. 39-51.

#### ENLACES RECOMENDADOS

<https://www.tabakalera.eu/es/biblioteca-creacion>

<https://www.culturaydeporte.gob.es/cultura/areas/bibliotecas/mc/laboratorios-bibliotecarios/portada>

<http://biblioteca.uoc.edu/es/actualidad/las-bibliotecas-como-espacios-de-creacion>

<http://www.ub.edu/blokdebid/es/content/la-biblioteca-espacio-de-creacion-y-de-cooperacion>

#### METODOLOGÍA DOCENTE

La metodología es práctica, se trata de hacer para saber. Desde la práctica a la teoría. Para lo cual se llevarán a la práctica metodologías como las siguientes: Aprendizaje colaborativo. Trabajo de campo. Análisis de la realidad. Resolución de problemas y supuestos prácticos. Estudio de casos



<b>PROGRAMA DE ACTIVIDADES</b>							
Primer o segundo semestre	Actividades presenciales (60 horas)						Actividades no presenciales (90 horas)
	Temas del temario	Sesiones teóricas (horas)	Sesiones prácticas y/o de problemas (horas)	Exposiciones y seminarios (horas)	Tutorías grupales (horas)	Exámenes	Estudio individual del alumno y preparación y realización de trabajos individuales y/o grupales.
Semana 1	Tema 1	2	2				6
Semana 2	Tema 1	2	2				6
Semana 3	Tema 2	1	3				6
Semana 4	Tema 2	1	3				6
Semana 5	Tema 3	2	2				6
Semana 6	Tema 3	1	3				6
Semana 7	Tema 4	2	2				6
Semana 8	Tema 4	1	3				6
Semana 9	Tema 5	2	2				6
Semana 10	Tema 6	2	2				6
Semana 11	Tema 6		4				6
Semana 12	Tema 7		4				6
Semana 13	Tema 7	2	2				6
Semana 14	Tema 8		4				6
Semana 15	Tema 8	2	2				6
Resto (periodo de exámenes o evaluación)							
Total horas							

**EVALUACIÓN (INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y PORCENTAJE SOBRE LA CALIFICACIÓN FINAL, ETC.)**
**EVALUACIÓN CONTINUA**

Los criterios de calificación y el porcentaje que cada uno representa lo vemos en la siguiente tabla:



	Porcentaje nota
Prueba evaluativa escrita/oral	30
Cartapacio, Realización de actividades individuales	30
Actividades y trabajo en grupo de los alumnos	30
Participación en clase, con actividad en la plataforma	10

En caso de que el alumno decida la evaluación única final, del temario de la asignatura se le pondrán cinco preguntas, tendrá dos horas para la realización de esta prueba.

La evaluación única final constará de:

1. Prueba evaluativa escrita, principalmente, a la evaluación de competencias conceptuales (examen de teoría): 30%.
2. Prueba práctica: 70%

#### INFORMACIÓN SOBRE EL PLAGIO

1. La Universidad de Granada fomentará el respeto a la propiedad intelectual y transmitirá a los estudiantes que el plagio es una práctica contraria a los principios que rigen la formación universitaria. Para ello procederá a reconocer la autoría de los trabajos y su protección de acuerdo con la propiedad intelectual según establezca la legislación vigente.
2. El plagio, entendido como la presentación de un trabajo u obra hecho por otra persona como propio o la copia de textos sin citar su procedencia y dándolos como de elaboración propia, conllevará automáticamente la calificación numérica de cero en la asignatura en la que se hubiera detectado, independientemente del resto de las calificaciones que el estudiante hubiera obtenido. Esta consecuencia debe entenderse sin perjuicio de las responsabilidades disciplinarias en las que pudieran incurrir los estudiantes que plagien.

Página 9 de 9

3. Los trabajos y materiales entregados por parte de los estudiantes tendrán que ir firmados con una declaración explícita en la que se asume la originalidad del trabajo, entendida en el sentido de que no ha utilizado fuentes sin citarlas debidamente

#### INFORMACIÓN ADICIONAL

Definición de

#### INFORMACIÓN ADICIONAL

