

Guía docente de la asignatura

Fecha última actualización: 21/06/2021
Fecha de aprobación: 21/06/2021

Nuevas Tendencias en los Servicios de Información

Grado	Grado en Información y Documentación	Rama	Ciencias Sociales y Jurídicas				
Módulo	Materias Complementarias Optativas	Materia	Nuevas Tendencias en los Servicios de Información				
Curso	4 ^o	Semestre	2 ^o	Créditos	6	Tipo	Optativa

PRERREQUISITOS Y/O RECOMENDACIONES

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 ASOCIADAS A MATERIA/ASIGNATURA

COMPETENCIAS GENERALES

- CG01 – Tener capacidad de análisis y síntesis
- CG09 – Ser capaz de trabajar en equipo
- CG10 – Ser capaz de trabajar en un equipo de carácter interdisciplinar



- CG12 - Mostrar 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

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

- 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.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE (Objetivos)

- 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.

PROGRAMA DE CONTENIDOS TEÓRICOS Y PRÁCTICOS

TEÓRICO

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.



PRÁCTICO

1. Elaboración y diseño de un taller sobre creación
2. Comentario crítico y personal sobre una selección de bibliotecas de creación
3. Ejercicio de elaboración y diseño de un tercer lugar para una biblioteca

BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA FUNDAMENTAL

- 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, Nº. 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. ; López Gijón, J. (2013). - Libraries’ Social Role in the Information Age. - Science. – Vol. 339, 1382
- Herrera Viedma, E. ; López Gijón, 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.

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

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

- MD01 Clases de teoría (lección magistral)
- MD02 Clases de problemas y/o de prácticas
- MD03 Seminarios
- MD04 Tutorías
- MD05 Trabajo autónomo del alumnado

EVALUACIÓN (instrumentos de evaluación, criterios de evaluación y porcentaje sobre la calificación final)

EVALUACIÓN ORDINARIA

Prueba evaluativa escrita/oral sobre los contenidos del temario. Cartapacio conteniendo la realización de las actividades individuales y en grupo realizadas a lo largo del curso.

Porcentaje nota:

- Prueba evaluativa escrita/oral 50%
- Cartapacio, Realización de las actividades individuales 40%
- Participación en clase, incluye actividad en la plataforma 10%

EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA

Prueba evaluativa escrita/oral sobre los contenidos del temario. Cartapacio conteniendo la realización de las actividades individuales y en grupo realizadas a lo largo del curso.

Porcentaje nota:

- Prueba evaluativa escrita/oral 50%
- Cartapacio, Realización de las actividades individuales 40%
- Participación en clase, incluye actividad en la plataforma 10%

EVALUACIÓN ÚNICA FINAL

Ejercicio teórico-práctico relativo a los contenidos desarrollados en el temario de la asignatura

