

Fecha de aprobación: 20/06/2022

Guía docente de la asignatura

**Nuevas Tendencias en los Servicios de Información (23111B7)****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<sup>o</sup>**Semestre**2<sup>o</sup>**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 - Mostrar 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%3%ADn-aab/bolet%3%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

## INFORMACIÓN ADICIONAL

Información sobre el Plagio (artículo 15 de la Normativa de Evaluación y de Calificación de



los Estudiantes de la Universidad de Granada).

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.
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.

