

<p><b>DENOMINACIÓN DEL MÓDULO</b> Tecnologías de la Lengua y del Patrimonio y Geoposicionamiento</p>	<p><b>Créditos ECTS</b> 6</p>
<p><b>Carácter/duración y ubicación temporal dentro del plan de estudios</b> Formación obligatoria, 2º</p>	<p><b>Lengua en la que se impartirá</b> Euskera, castellano, inglés</p>
<p><b>Competencias que el estudiante adquiere con dicha materia</b></p> <p><b>COMPETENCIAS BÁSICAS:</b></p> <p><b>CB2</b> - 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</p> <p><b>CB3</b> - 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</p> <p><b>CB4</b> - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado</p> <p><b>CB5</b> - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.</p> <p><b>COMPETENCIAS GENERALES:</b></p> <p><b>CG3</b> - Competencia transcultural (cross-cultural): Trabajar con personas y/o en entornos culturales diversos, adaptando su quehacer a las circunstancias requeridas (idiomáticas, culturales, intelectuales...) en los mismos, con el fin de lograr los objetivos propuestos.</p> <p><b>CG4</b> - Nuevas formas de comunicación (digital): Utilizar de manera reflexiva y crítica diferentes medios y soportes digitales y/o audiovisuales que le permiten llegar de manera efectiva a múltiples audiencias, con el fin de lograr los objetivos propuestos.</p> <p><b>CG6</b> - Colaboración virtual: Trabajar de forma colaborativa y constructiva en entornos virtuales - tanto de su propio contexto como de otros correspondientes a culturas diferentes-, con el fin de lograr los objetivos propuestos.</p> <p><b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b></p> <p><b>CE4.</b> Analizar y valorar las principales aportaciones realizadas por las personas y las comunidades a lo largo de los siglos en los distintos ámbitos de las humanidades (filosofía, arte, literatura, música, antropología...) con el fin de generar ideas y propuestas que posibiliten un desarrollo pleno de las personas y las comunidades en la sociedad digital global.</p>	

**CE5.** Utilizar y dominar la oratoria, la argumentación, el lenguaje corporal y otros medios, herramientas y soportes para comunicar, (in)formar y divulgar conocimientos de manera efectiva.

#### Resultados de aprendizaje que el estudiante adquiere con esta materia

- Conocer los fundamentos básicos de las tecnologías de la lengua y del patrimonio.
- Comprender los principios del geoposicionamiento y su impacto en los nuevos paradigmas.
- Trabajar de manera presencial y virtual con diferentes expertos y profesionales en tecnologías de la lengua y del patrimonio (Ingenieros, Informáticos, Sociólogos, Antropólogos...) para comunicar a otros sectores no expertos en la materia el conocimiento adquirido con el fin acercar los avances en tecnologías digitales a la sociedad.
- Aplicar competencias comunicativas efectivas para divulgar y compartir conocimientos.

#### Metodología de enseñanza-aprendizaje y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante

ME1. Lección magistral  
ME6. Aprendizaje basado en proyectos  
ME 9. Design Thinking

#### Actividades formativas

##### ACTIVIDAD-HORAS-PRESENCIALIDAD (% PRESENCIALIDAD)

Actividades presenciales (75 horas, 30 %):

- AP1. Desarrollo, redacción y presentación de trabajos individuales 30 Horas.
- AP4. Visionado y análisis de videos 5 Horas.
- AP6. Presentación de teoría y conceptos asociados 10 Horas.
- AP12. Realización de trabajos de campo a través de viajes y prácticas 10 Horas.
- AP17. Participación en debates 5 Horas.
- AP19. Estudio y trabajo dirigido a problemas 15 Horas.

Actividades no presenciales (175 horas, 70 %):

- ANP1. Estudio y trabajo autónomo 125 Horas
- ANP2. Estudio y trabajo en grupo 50 Horas

#### Sistema de evaluación de la adquisición de competencias

##### SISTEMA EVALUACIÓN-PONDERACIÓN

EV2. Trabajos individuales: 40%

EV3. Exposiciones y presentaciones: 40%.

EV5. Asistencia y participación activa en las actividades formativas: 20%.

### Breve resumen de contenidos

- Introducción a las tecnologías de la lengua y del patrimonio: historia de la lengua y del patrimonio, fundamentos básicos del procesamiento del lenguaje, estudio del patrimonio y transmisión cultural.
- Fundamentos del posicionamiento: comprensión conceptual y tecnológica, principios sociales, culturales, políticos y económicos.