



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO VALE DO SÃO FRANCISCO
PROGRAMA DE DISCIPLINA**

NOME		COLEGIADO	CÓDIGO	SEMESTR E
Informática I		Arqueologia e Preservação Patrimonial	ARQL0023	2018.1
CARGA HORÁRIA	TEÓR: 20	PRÁT: 40	HORÁRIOS: Sextas feiras (14:00 às 18:00)	
CURSOS ATENDIDOS			SUB-TURMAS	
Arqueologia e Preservação Patrimonial			AE	
PROFESSOR (ES) RESPONSÁVEL (EIS)			TITULAÇÃO	
Gustavo Neves de Souza			Doutor	
EMENTA				
<p>A disciplina visa instrumentalizar os alunos com conhecimentos em informática, fornecendo ferramentas metodológicas para o processamento e análise de dados arqueológicos, bem como introduzindo noções de organização e coleta de informações (alfanuméricas ou imagéticas) úteis para a pesquisa arqueológica.</p>				
OBJETIVOS				
<p>Objetivo Geral: Conhecer o funcionamento dos principais softwares aplicados na pesquisa arqueológica</p> <p>Conteúdos:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Aplicação da Informática na Arqueologia (Libre office writer/calc/base, Inkscape, QGIS, etc).2. Conceitos Básicos de Informática3. Utilização de bases de dados em Arqueologia4. Edição de fotografias e imagens na pesquisa arqueológica5. Utilização de desenhos vetoriais em Arqueologia6. Introdução ao sistema de informação geográfica e sua aplicação à Arqueologia <p>Objetivos Específicos:</p> <ul style="list-style-type: none">- Construir e gerenciar bancos de dados arqueológicos (planilhas, textos, imagens, desenhos, planos cartográficos).- Tratar e vetorizar desenhos, imagens e fotografias referentes a sítios arqueológicos- Produzir planos cartográficos arqueológicos- Produzir plantas de sítios arqueológicos- Conhecer o funcionamento de um Sistema de Informação Geográfica (SIG) aplicado à Arqueologia				
METODOLOGIA (recursos, materiais e procedimentos)				
METODOLOGIA:				
A disciplina será trabalhada com aulas expositivo-dialogadas, onde serão fornecidos os				

componentes teóricos. As atividades práticas acontecerão no Laboratório de Informática.

RECURSOS MATERIAIS UTILIZADOS:

Quadro branco, pincel, datashow e computadores (softwares livres).

PROCEDIMENTOS:

Situações-problema que requerem o processamento de dados arqueológicos (oriundos de atividades de campo, de laboratório e de gestão) serão apresentadas, estimulando os discentes a resolvê-las a partir de ferramentas computacionais.

FORMAS DE AVALIAÇÃO

A avaliação será processual, realizada mediante: atividades semanais com produções de trabalhos específicos utilizados em Arqueomática (individuais) e de tutoriais sobre a elaboração dos mesmos (individuais). Ao final da disciplina os estudantes serão avaliados por um trabalho de cunho teórico-prático de aplicação de todos os arquivos produzidos no laboratório (em dupla).

CONTEÚDOS DIDÁTICOS

DATA (Dia/ Mês)	TEMAS ABORDADOS/ ATIVIDADES DESENVOLVIDAS	PROFESSOR (ES)	CARGA/HORA RIA	
			TEÓR	PRÁT.
18/05	- Apresentação do programa/ Diagnóstico da turma - Aplicação de questionário (diagnóstico)	Gustavo Neves de Souza	4h	
25/05	- Aula expositiva: Informática aplicada à Arqueologia (Arqueomática)	Gustavo Neves de Souza	4h	
08/06	-Principais aplicativos utilizados na Arqueomática - Aula expositiva -Instruções para montagem de tutoriais e banco de dados das atividades a serem desenvolvidas	Gustavo Neves de Souza	4h	
15/06	-Introdução aos bancos de dados arqueológicos (planilhas simples) -LibreOffice (digitação de etiquetas/fichas de campo) - Aula teórica e prática (atividade)	Gustavo Neves de Souza	2h	2h
22/06	- LibreOffice (produção de planilhas de laboratório por classificação de materiais arqueológicos e produção de gráficos) - Aula prática (atividade)	Gustavo Neves de Souza		4h
29/06	-LibreOffice (planilhas complexas/ inserção de fórmulas em fichas) -Aula teórica e prática (atividade)	Gustavo Neves de Souza	2h	2h

06/07	-Inkscape (vetorização de desenhos arqueológicos) - Aula teórica e prática (atividade)	Gustavo Neves de Souza	2h	2h
13/07	Inkscape (vetorização de desenhos arqueológicos) - Aula prática (atividade)	Gustavo Neves de Souza		4h
20/07	-Inkscape (vetorização de painéis de pinturas rupestres) - Aula prática (atividade)	Gustavo Neves de Souza		4h
27/07	-Inkscape(vetorização de painéis de pinturas rupestres) - Aula prática (atividade)	Gustavo Neves de Souza		4h
03/08	-GIMP(tratamento de imagens/ painéis rupestres) - Aula prática (atividade)	Gustavo Neves de Souza	2h	2h
10/08	Avaliação (organização do banco de dados das atividades produzidas na disciplina, incluindo tutoriais).	Gustavo Neves de Souza		4h
17/08	-Introdução ao SIG aplicado à Arqueologia (QGIS) -Aula expositiva	Gustavo Neves de Souza	2h	2h
24/08	-Introdução ao SIG aplicado a Arqueologia (QGIS) -Aula prática	Gustavo Neves de Souza		4h
14/09	- Prova Final	Gustavo Neves de Souza		4h

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

LORCA, Santiago García. Arqueomática: La informática al servicio de la arqueología AnMurcia, 15, 1999, PP. 203-210

SANTOS, Pedro José Leitão da Silva. Aplicações de Sistemas de Informação Geográfica em Arqueologia. (Dissertação) Universidade Nova de Lisboa. Lisboa. 2006

SAULNIER, Catalina G. & MESEGUER, José L. S. 2009. Tratamiento y Gestión de La Información Arqueológica: Un problema o un reto? In: Espacio, Tiempo y Forma. *Serie I, Nueva época. Prehistoria y Arqueología, t. 2, pp. 269-2*

WEISSKOPF, Gene. Excel 2000: Prático e Fácil. 2000

15/05/2018 _____ / / _____

DATA

ASSINATURA DO PROFESSOR

APROV. NO COLEGIADO

COORD. DO COLEGIADO