



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

NOME		COLEGIADO	CÓDIGO	SEMESTRE
Informática I		Arqueologia e Preservação Patrimonial	ARQL0023	2019.1
<b>CARGA HORÁRIA</b>	<b>TEÓR:</b> 15	<b>PRÁT:</b> 45	<b>HORÁRIOS:</b> Sextas feiras (08:00 às 12:00)	
<b>CURSOS ATENDIDOS</b>			<b>SUB-TURMAS</b>	
Arqueologia e Preservação Patrimonial			A3	
<b>PROFESSOR (ES) RESPONSÁVEL (EIS)</b>			<b>TITULAÇÃO</b>	
Gustavo Neves de Souza			Doutor	
<b>EMENTA</b>				
<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>				
<b>OBJETIVOS</b>				
<p>Objetivo Geral: Conhecer o funcionamento dos principais softwares aplicados na pesquisa arqueológica</p> <p>Conteúdos:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Aplicação da Informática na Arqueologia (Libre office writer/calc, Inkscape, QGIS, etc).</li><li>2. Conceitos Básicos de Informática</li><li>3. Utilização de bases de dados em Arqueologia</li><li>4. Edição de fotografias e imagens na pesquisa arqueológica</li><li>5. Utilização de desenhos vetoriais em Arqueologia</li><li>6. Introdução ao sistema de informação geográfica e sua aplicação à Arqueologia</li></ol> <p>Objetivos Específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>-Construir e gerenciar bancos de dados arqueológicos (planilhas, textos, imagens, desenhos, planos cartográficos).</li><li>-Tratar e vetorizar desenhos, imagens e fotografias referentes a sítios arqueológicos</li><li>-Produzir plantas de sítios arqueológicos</li><li>-Conhecer o funcionamento de um Sistema de Informação Geográfica (SIG) aplicado à Arqueologia</li></ul>				
<b>METODOLOGIA (recursos, materiais e procedimentos)</b>				
<p>METODOLOGIA:</p> <p>A disciplina será trabalhada com aulas expositivo-dialogadas, onde serão fornecidos os componentes teóricos. As atividades práticas acontecerão no Laboratório de Informática.</p>				

**RECURSOS MATERIAIS UTILIZADOS:**

Quadro branco, pincel 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.

**CONTEÚDOS DIDÁTICOS**

DATA (Dia/ Mês)	TEMAS ABORDADOS/ ATIVIDADES DESENVOLVIDAS	PROFESSOR (ES)	CARGA/HORARIA	
			TEÓR.	PRÁT.
26/04	-Apresentação do programa/ Diagnóstico da turma -Aplicação de questionário (diagnóstico)	Gustavo Neves de Souza	3h	1h
03/05	-Aula expositiva: Informática aplicada à Arqueologia (Arqueomática)	Gustavo Neves de Souza	4h	
10/05	-Aula expositiva: Principais aplicativos utilizados na Arqueomática -Instruções para montagem de tutoriais e banco de dados das atividades a serem desenvolvidas	Gustavo Neves de Souza	4h	
17/05	-Introdução aos bancos de dados arqueológicos (planilhas simples) -LibreOffice (Introdução ao Writer e digitação de etiquetas/fichas de campo no Calc) -Aula teórica e prática	Gustavo Neves de Souza	1h	3h
24/05	-Primeira avaliação de Informática (parte teórica)	Gustavo Neves de Souza		4h
31/05	-LibreOffice Calc (produção de planilhas de laboratório por classificação de materiais arqueológicos e produção de gráficos) -Aula prática	Gustavo Neves de Souza		4h

07/06	-LibreOffice Calc (planilhas complexas/ inserção de fórmulas no Calc) -Aula teórica e prática	Gustavo Neves de Souza	1h	2h
14/06	-Inkscape (vetorização de painéis de pinturas rupestres) -Aula prática	Gustavo Neves de Souza		4h
28/06	Inkscape (vetorização de desenhos arqueológicos) -Aula prática	Gustavo Neves de Souza		4h
05/07	-Segunda avaliação (conhecimentos de LibreOffice)	Gustavo Neves de Souza		4h
12/07	-Inkscape (vetorização de desenhos arqueológicos) -Aula prática	Gustavo Neves de Souza	1h	3h
19/07	-GIMP (tratamento de imagens) -Aula prática	Gustavo Neves de Souza		4h
26/07	-Introdução ao SIG aplicado à Arqueologia (Qgis) -Aula teórica e prática	Gustavo Neves de Souza	1h	3h
02/08	-Introdução ao SIG aplicado à Arqueologia (Qgis) -Aula prática	Gustavo Neves de Souza		4h
09/08	-Última prova (Inkscape, Gimp e Qgis)	Gustavo Neves de Souza		4h

#### REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

LORCA, Santiago García. Arqueomática: La informática al servicio de la arqueologia 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

28/02/2019 \_\_\_\_\_ / / \_\_\_\_\_  
 DATA ASSINATURA DO PROFESSOR APROV. NO COLEGIADO COORD. DO COLEGIADO