



UNIVERSIDADE FEDERAL DO VALE DO SÃO FRANCISCO
PROGRAMA DE DISCIPLINA

NOME		COLEGIADO	CÓDIGO	SEMESTRE
Informática I		Arqueologia e Preservação Patrimonial	ARQL0023	2020.1
CARGA HORÁRIA	TEÓR: 15	PRÁT: 45	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, 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 plantas de sítios arqueológicos-Conhecer o funcionamento de um Sistema de Informação Geográfica (SIG) aplicado à Arqueologia				
METODOLOGIA (recursos, materiais e procedimentos)				
<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> <p>RECURSOS MATERIAIS UTILIZADOS:</p>				

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.
06/03	-Apresentação do programa/ Diagnóstico da turma -Aplicação de questionário (diagnóstico)	Gustavo Neves de Souza	3h	1h
13/03	-Aula expositiva: Informática aplicada à Arqueologia (Arqueomática)	Gustavo Neves de Souza	4h	
20/03	-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	
27/03	-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
03/04	-Primeira avaliação de Informática (parte teórica)	Gustavo Neves de Souza		4h
17/04	-LibreOffice Calc (produção de planilhas de laboratório por classificação de materiais arqueológicos e produção de gráficos) -Aula prática	Gustavo Neves de Souza		4h
24/04	-LibreOffice Calc (planilhas complexas/ inserção de fórmulas no Calc) -Aula teórica e prática	Gustavo Neves de Souza	1h	3h

08/05	-Inkscape (vetorização de painéis de pinturas rupestres) -Aula prática	Gustavo Neves de Souza		4h
15/05	Inkscape (vetorização de desenhos arqueológicos) -Aula prática	Gustavo Neves de Souza		4h
22/05	-Segunda avaliação (conhecimentos de LibreOffice)	Gustavo Neves de Souza		4h
29/05	-Inkscape (vetorização de desenhos arqueológicos) -Aula prática	Gustavo Neves de Souza	1h	3h
05/06	-GIMP (tratamento de imagens) -Aula prática	Gustavo Neves de Souza		4h
19/06	-Introdução ao SIG aplicado à Arqueologia (Qgis) -Aula teórica e prática	Gustavo Neves de Souza	1h	3h
26/06	-Introdução ao SIG aplicado à Arqueologia (Qgis) -Aula prática	Gustavo Neves de Souza		4h
03/07	-Última prova (Inkscape, Gimp e Qgis)	Gustavo Neves de Souza		4h

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Obrigatórias

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

SAULNIER, Catalina G. & MESEGUER, José L. S. 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, 2009. pp. 269-298.*

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

Complementares

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

BONIATI, Bruno B., PREUSS, Evandro. & FRANCISCATTO, Roberto. Introdução à Informática. UFSM. 2014.

09/02/2020 _____ / / _____
 DATA ASSINATURA DO PROFESSOR APROV. NO COLEGIADO COORD. DO COLEGIADO