

Titulación	Tipo	Curso	Semestre
4317127 Humanidades y Patrimonio Digitales	OB	0	1

La metodología docente y la evaluación propuestas en la guía pueden experimentar alguna modificación en función de las restricciones a la presencialidad que impongan las autoridades sanitarias.

Contacto

Nombre: Juan Antonio Barceló Álvarez

Correo electrónico: JuanAntonio.Barcelo@uab.cat

Uso de idiomas

Lengua vehicular mayoritaria: español (spa)

Otras observaciones sobre los idiomas

Bibliografía mayoritariamente en inglés. Algunas conferencias complementarias pueden ser en catalán.

Equipo docente

David Jorge Casacuberta Sevilla

Ramón Valdés Gázquez

Jordi Roquer Gonzalez

Jordi Vallverdú Segura

Prerequisitos

Conocimientos propios del Máster en Humanidades y Patrimonio Digitales. En general, se piden conocimientos a nivel de grado en disciplinas de Ciencias Humanas y / o Sociales. La formación también puede ser útil a profesionales graduados / as en informática que quieran especializarse en el uso de tecnologías digitales en el ámbito de las Humanidades y estudios culturales. Se pide familiaridad con los ordenadores y de paquetes ofimáticos más usuales. Aunque no es obligatorio, se recomienda una formación previa, a nivel básico, en el uso de bases de datos informatizadas, cartografía asistida por ordenador, fotografía digital y estadística.

La bibliografía fundamental y de referencia está en inglés, así como el software a utilizar. Se recomienda por tanto, conocimiento del inglés a nivel de lectura especializada.

Objetivos y contextualización

El objetivo fundamental consiste en formar al alumnado en los usos de la tecnología informática y de computación en disciplinas como la filosofía, la lingüística, el arte, la literatura, la historia, la antropología y otras ciencias sociales. De este modo se señalan las ventajas que se obtienen al digitalizar la información histórica, humanística, y cultural y los requisitos necesarios para poder aplicar con éxito herramientas informáticas en el análisis, la gestión y transferencia de contenidos culturales y humanísticos. Se discuten aspectos teóricos -cómo las teorías, técnicas y tecnologías de la información transforman la actividad científica propia de esas disciplinas- y prácticos, -cómo la tecnología informática posibilita nuevas formas de

divulgar e investigar esos conocimientos y de interactuar con la sociedad. En este módulo se lleva a cabo una introducción general a la temática del Máster y una presentación general de las diversas tecnologías aplicables a la adquisición, procesamiento, análisis y comunicación de datos humanísticos y culturales, con el fin de que el alumnado pueda comprender su diversidad y las relaciones entre todas ellas. Se definen las Humanidades Digitales en tanto que disciplina particular y se analiza su historia y sus principios básicos, así como se discuten y evalúan aspectos del desarrollo profesional que suponen las capacidades tecnológicas añadidas a la formación humanística clásica, sin perder de vista aspectos éticos y deontológicos.

Competencias

- Actuar de una manera creativa y original con solidaridad y espíritu de colaboración científica.
- Analizar críticamente una problemática científica determinada en base a documentación específica.
- Analizar y extraer información científica relevante de los documentos y materiales históricos, artísticos y/o literarios digitalizados.
- Diseñar sistemas de Realidad Extendida para su uso en estudios humanísticos y proyectos culturales.
- Evaluar las posibilidades de la tecnología en la elaboración nuevas formas de creación y co-creación cultural y humanística.
- Incorporar la tecnología informática a la comunicación y transmisión de la cultura a públicos especializados y no especializados, y evaluar sus resultados.
- Incorporar metodologías educativas para la comunicación y aprendizaje de los contenidos de los proyectos relacionados con las Humanidades y Patrimonio Digitales.
- Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación.
- Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.
- Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.
- Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio.
- Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.
- Reconocer los principales retos del ámbito de estudio de las Humanidades y el Patrimonio Digitales.
- Reconocer y utilizar las herramientas informáticas apropiadas para la adquisición, digitalización, indexación y proceso de documentos y materiales históricos, artísticos y/o literarios.
- Reconocer y valorar las consecuencias sociales de su trabajo, teniendo en cuenta la diversidad propia de las comunidades humanas en cuestiones de género, identidad y multiculturalidad.
- Valorar la calidad, la autoexigencia, el rigor, la responsabilidad en el trabajo científico y divulgativo.

Resultados de aprendizaje

1. Analizar los fundamentos generales de las tecnologías de digitalización de documentos y elementos patrimoniales, a través de casos de estudio relevantes.
2. Analizar los fundamentos generales de las tecnologías de gestión de datos a través de casos de estudio relevantes.
3. Aplicar criterios de rigor científico en la elaboración de trabajos académicos y profesionales.
4. Aplicar los aspectos éticos en el análisis de las necesidades culturales de diverso tipo de público.
5. Describir el uso de las tecnologías de interacción persona-computadora a través de casos de estudio relevantes en humanidades y estudios culturales.
6. Describir el uso de las tecnologías multimedia a través de casos de estudio relevantes.
7. Examinar las posibilidades que ofrecen las herramientas informáticas que posibilitan la colaboración en materia de creatividad cultural.
8. Identificar el estado actual del desarrollo profesional de las aplicaciones informáticas en humanidades y el patrimonio.
9. Identificar los ámbitos de aplicación de la digitalización y la visión por computadora en el campo de las humanidades y los estudios culturales.

10. Identificar los ámbitos de aplicación de la interacción persona-ordenador en el campo de las humanidades y los estudios culturales.
11. Identificar los ámbitos de aplicación del análisis de datos informatizado en el campo de las humanidades y los estudios culturales.
12. Implementar un enfoque educativo en un proyecto cultural digital.
13. Incluir en las propuestas y reflexiones de los trabajos realizados aspectos vinculados a las perspectivas de: género, accesibilidad universal, multiculturalidad e intergeneracionalidad.
14. Innovar incorporando la creatividad y la originalidad en los estudios humanísticos y culturales, con un claro compromiso de calidad.
15. Interpretar los planteamientos basados en inteligencia artificial en Filosofía, Arte y Ciencias Sociales.
16. Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación.
17. Proponer ideas innovadoras y competitivas basadas en los conocimientos adquiridos en campos, a priori, no relacionados de forma directa.
18. Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.
19. Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.
20. Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio.
21. Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.
22. Revisar los fundamentos generales de las tecnologías de realidad virtual, aumentada y mixta a través de casos de estudio relevantes.
23. Sintetizar los conocimientos avanzados que existen en el área.
24. Valorar las posibilidades reales de incidir en la ciudadanía mediante la acción cultural.
25. Valorar los enfoques analíticos basados en inteligencia artificial desde el punto de vista de la cantidad, novedad y utilidad de información obtenible.
26. Valorar los resultados del uso de tecnologías informáticas desde el punto de vista de la cantidad, novedad y utilidad de información obtenible.

Contenido

INTRODUCCIÓN A LAS HUMANIDADES DIGITALES

TEORÍA, TÉCNICA Y TECNOLOGÍA EN LA ADQUISICIÓN DE DATOS HUMANÍSTICOS Y CULTURALES

TEORÍA, TÉCNICA Y TECNOLOGÍA PARA EL PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN HUMANÍSTICA Y CULTURAL

TEORÍA, TÉCNICA Y TECNOLOGÍA PARA EL ACCESO A LA INFORMACIÓN Y CONOCIMIENTO HUMANÍSTICO Y CULTURAL (Realidades Virtuales y Extendidas).

TEXTUALIDADES DIGITALES

CREACIÓN Y DIGITALIZACIÓN. Tecnologías de la Información en el mundo artístico. El ejemplo de la música

INTELIGENCIA ARTIFICIAL Y HUMANIDADES

TECNOLOGÍAS RESPONSABLES. ETICA Y DEONTOLOGÍA. CÓDIGOS DE BUENAS PRÁCTICAS

HUMANISTAS DIGITALES. PROFESIONALIZACIÓN

- Debate sobre Humanidades y Ciencia

- Caso de estudio: Patrimonio Digital

- Caso de estudio: Experiencia de Humanidades digitales "textuales"

Metodología

Actividades dirigidas: clases teóricas con explicación de las técnicas informáticas y de sus fundamentos teóricos y metodológicos. Seminarios de discusión crítica de textos especializados

Actividades supervisadas: Presentación de equipamientos informáticos. Prácticas con estos equipamientos.

Tutorías individualizadas para hacer el seguimiento de las actividades y trabajos encomendados. y para aplicar los conocimientos y competencias adquiridos en el trabajo final del módulo.

Actividades autónomas: búsqueda de documentación, elaboración de bases de datos, ejercicios de aplicación de las técnicas de análisis estudiadas, lectura de textos, redacción de trabajos.

Aprendizaje basado en problemas

Aprendizaje basado en casos de estudio

Prácticas de aula

Seminarios

Talleres

Debates

Elaboración de trabajos

Estudio personal

Las actividades dirigidas podrán ser presenciales o bien online.

Actividades

Título	Horas	ECTS	Resultados de aprendizaje
Tipo: Dirigidas			
Explicación de tecnologías digitales	36	1,44	1, 3, 4, 11, 8, 13, 19, 21, 18, 22, 23, 16, 25, 26
Tipo: Supervisadas			
Prácticas con equipamiento informático	25	1	6, 13, 14, 17, 20, 18, 16, 26, 24
Tipo: Autónomas			
Lectura de textos de la especialidad	81	3,24	2, 3, 4, 5, 6, 11, 12, 13, 15, 19, 18, 22, 23, 16, 25, 24

Evaluación

Prueba individual sobre los temas explicados en clase (30%).

Informes y trabajos escritos (individuales o en grupo). Pueden ser un estudio prospectivo que evalúe la necesidad de aplicar cualquier tecnología digital en el ámbito de las humanidades o estudios de patrimonio cultural, un estudio bibliográfico crítico sobre la metodología informática y sus implicaciones teóricas, donde una aplicación práctica de una de las técnicas explicadas con datos propios de los alumnos (25% de la nota final).

Resúmenes escritos de las sesiones prácticas, insistiendo en los aspectos positivos y negativos de las técnicas y métodos explicados (25% de la nota final)

Comentario crítico de textos de la especialidad, a partir de la bibliografía que se suministrará al inicio del curso (25% de la nota final).

Participación en clase (presencial o telemática), asistencia a tutorías (presenciales o telemáticas). 10% de la nota final.

Participación en conferencias programadas por la coordinación del máster y otras actividades complementarias (10%).

En el momento de realización / entrega de cada actividad evaluable, el profesorado informará (Moodle, SIA) del procedimiento y fecha de revisión de las calificaciones. El estudiante recibirá la calificación de No evaluable siempre que no haya hecho la prueba individual sobre los temas explicados en clase y no haya entregado más del 50% de los resúmenes de las sesiones prácticas y comentarios de texto.

En caso de que el estudiante realice cualquier irregularidad que pueda conducir a una variación significativa de la calificación de un acto de evaluación, se calificará con 0 este acto de evaluación, con independencia del proceso disciplinario que se pueda instruir. En caso de que se produzcan varias irregularidades en los actos de evaluación de una misma asignatura, la calificación final de esta asignatura será 0.

En caso de que las pruebas no se puedan hacer presencialmente adaptará su formato (manteniendo la ponderación) a las posibilidades que ofrecen las herramientas virtuales de la UAB. Los deberes, actividades y participación en clase se realizarán a través de foros, wikis y / o discusiones de ejercicios a través de Moodle, Teams, etc. El profesorado velará para que el estudiante pueda acceder o le ofrecerá medios alternativos, que estén a su alcance.

Actividades de evaluación

Título	Peso	Horas	ECTS	Resultados de aprendizaje
Asistencia a clase y participación activa	10%	0	0	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 11, 9, 10, 8, 12, 13, 14, 15, 17, 19, 20, 21, 18, 22, 23, 16, 25, 26, 24
Asistencia a conferencias y actividades complementarias	10%	4	0,16	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 11, 9, 10, 8, 12, 13, 14, 15, 17, 19, 20, 21, 18, 22, 23, 16, 25, 26, 24
Comentarios escritos de referencias bibliográficas	25%	0	0	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 11, 9, 10, 8, 12, 13, 14, 15, 17, 19, 20, 21, 18, 22, 23, 16, 25, 26, 24
Entrega de informes y trabajos escritos	25%	0	0	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 11, 9, 10, 8, 12, 13, 14, 15, 17, 19, 20, 21, 18, 22, 23, 16, 25, 26, 24
Prueba individual sobre los temas explicados en clase (exámen oral o escrito)	30%	4	0,16	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 11, 10, 8, 12, 13, 14, 15, 17, 19, 20, 21, 18, 22, 23, 16, 25, 26, 24

Bibliografía

Terras y Vanhoutte. Defining Digital HUmanities: A Reader. 2013. Ashgate

Hai-Jew Data Analytics in Digital Humanities. Springer 2017

Barceló, J.A. Computational Intelligence in Archaeology (2009)

Nyhan y Flimm Computation and the Humanities. Springer 2018

Stanco y Battiato Digital Imaging for Cultural Heritage Preservation. CRC Press 2017

Ch'nh y Gaffney Visual Heritage in the Digital Age. Springer 2017

Giannini y Bowen, Museums and Digital Culture. Springer 2019

Berry y Fagerjord. Digital Humanities: Knowledge and Critique in a Digital Age (MIT Press)

Hossaini y Blankenberg, Manual of Digital Museum Planning (2017). Rowman y Littlefield

Mintz y Thomas The Virtual and the Real: Media in the Museum. 1998

Cameron y Kenderdine, Theorizing Digital Cultural Heritage: A critical Discourse (2004)

Bermúdez-Sabel y Gonzalez. Humanidades Digitales: Hacia la Edad Media. 2018, De Gruyter

Vinck, Humanidades Digitales. Gedisa (2018)

Romero Frias y Sanchez Gonzalez Ciencias Sociales y Humanidades Digitales. Sociedad Latina de comunicación. La Laguna (Tenerife). 2014

Cortina y Serra. Humanidad: desafíos éticos de las tecnologías emergentes. Eiusa Ed.

Galina Russell. Humanidades Digitales: Recepción, Crítica e Institucionalización. Bonilla Artigas Editores

Galina Russell et al. Humanidades Digitales: Lengua, Texto, Patrimonio y Datos. Bonilla Artigas Editores

Galina Russell et al. Edición, Literatura y Arte. Bonilla Artigas Editores

Parry. Recoding the Museum. Digital Heritage and the Technologies of Change. 2007. Routledge

Benardou, Champion, Dallas, Hughes. Cultural Heritage Infrastructures in Digital Humanities. 2017. Routledge