

Titulació	Tipus	Curs	Semestre
4317127 Humanitats i Patrimoni Digitals	OB	0	1

La metodologia docent i l'avaluació proposades a la guia poden experimentar alguna modificació en funció de les restriccions a la presencialitat que imposin les autoritats sanitàries.

Professor/a de contacte

Nom: Juan Antonio Barceló Álvarez

Correu electrònic: JuanAntonio.Barcelo@uab.cat

Utilització d'idiomes a l'assignatura

Llengua vehicular majoritària: espanyol (spa)

Altres indicacions sobre les llengües

Bibliografia majoritàriament en anglès. Algunes conferències complementàries poden fer-se en català

Equip docent

David Jorge Casacuberta Sevilla

Ramón Valdés Gázquez

Jordi Roquer Gonzalez

Jordi Vallverdú Segura

Prerequisits

Coneixements propis del Màster en Humanitats i Patrimoni Digitals. En general, es demanen coneixements a nivell de grau en disciplines de Ciències Humanes i/o Socials. La formació també pot ser útil a professionals graduats / des en informàtica que es vulguin especialitzar en l'ús de tecnologies digitals en l'àmbit de les Humanitats i estudis culturals. Es demana familiaritat amb els ordinadors i de paquets ofimàtics més usats. Tot i que no és obligatori, es recomana una formació prèvia, a nivell bàsic, en l'ús de bases de dades informatitzades, cartografia assistida per ordinador, fotografia digital i estadística.

La bibliografia fonamental i de referència està en anglès, així com el programari a utilitzar. Es recomana per tant, coneixement de l'anglès a nivell de lectura especialitzada.

Objectius

L'objectiu fonamental consisteix a formar l'alumnat en els usos de la tecnologia de l'informació i de computació en disciplines com la filosofia, la lingüística, l'art, la literatura, la història, l'antropologia i altres ciències socials. D'aquesta manera s'assenyalen els avantatges que s'obtenen a l'digitalitzar la informació històrica, humanística, i cultural i els requisits necessaris per poder aplicar amb èxit eines informàtiques en l'anàlisi, la gestió i transferència de continguts culturals i humanístics. Es discuteixen aspectes teòrics -com les teories, tècniques i tecnologies de la informació transformen l'activitat científica pròpia d'aquestes disciplines- i pràctics, -com la tecnologia informàtica possibilita noves formes de divulgar i investigar aquests coneixements i d'interactuar amb la societat. En aquest mòdul es porta a terme una introducció general a la temàtica del

Màster i una presentació general de les diverses tecnologies aplicables a l'adquisició, processament, anàlisi i comunicació de dades humanístics i culturals, per tal que l'alumnat pugui comprendre la seva diversitat i les relacions entre totes elles. Es defineixen les Humanitats Digitals com a disciplina particular i s'analitza la seva història i els seus principis bàsics, així com es discuteixen i avaluen aspectes de desenvolupament professional que suposen les capacitats tecnològiques afegides a la formació humanística clàssica, sense perdre de vista aspectes ètics i deontològics.

Competències

- Actuar d'una manera creativa i original amb solidaritat i esperit de col·laboració científica.
- Analitzar críticament una problemàtica científica determinada basant-se en documentació específica.
- Analitzar i extreure informació científica rellevant dels documents i materials històrics, artístics i literaris digitalitzats.
- Avaluar les possibilitats de la tecnologia en la laboració de noves formes de creació i cocreació cultural, social i humanística.
- Dissenyar sistemes de realitat estesa per utilitzar-los en estudis socials i humanístics i projectes culturals.
- Incorporar la tecnologia informàtica a la comunicació i la transmissió de la cultura a públics especialitzats i no especialitzats, i avaluar-ne els resultats.
- Incorporar metodologies educatives per a la comunicació i l'aprenentatge dels continguts dels projectes relacionats amb les humanitats i el patrimoni digitals.
- Que els estudiants siguin capaços d'integrar coneixements i enfrontar-se a la complexitat de formular judicis a partir d'una informació que, tot i ser incompleta o limitada, inclogui reflexions sobre les responsabilitats socials i ètiques vinculades a l'aplicació dels seus coneixements i judicis.
- Que els estudiants sàpiguen aplicar els coneixements adquirits i la seva capacitat de resolució de problemes en entorns nous o poc coneguts dins de contextos més amplis (o multidisciplinaris) relacionats amb la seva àrea d'estudi.
- Que els estudiants sàpiguen comunicar les seves conclusions, així com els coneixements i les raons últimes que les fonamenten, a públics especialitzats i no especialitzats d'una manera clara i sense ambigüitats.
- Que els estudiants tinguin les habilitats d'aprenentatge que els permetin continuar estudiant, en gran manera, amb treball autònom i autodirigit.
- Reconèixer els principals reptes de l'àmbit d'estudi de les humanitats i el patrimoni digitals.
- Reconèixer i utilitzar les eines informàtiques apropiades per a l'adquisició, la digitalització, la indexació i el processament de documents i materials històrics, artístics i literaris.
- Reconèixer i valorar les conseqüències socials del treball desenvolupat, tenint en compte la diversitat pròpia de les comunitats humanes en qüestions de gènere, identitat i multiculturalitat.
- Tenir coneixements que aportin la base o l'oportunitat de ser originals en el desenvolupament o l'aplicació d'idees, sovint en un context de recerca.
- Treballar en equips interdisciplinaris.
- Valorar la qualitat, l'autoexigència, el rigor i la responsabilitat en el treball científic i divulgatiu.

Resultats d'aprenentatge

1. Analitzar els fonaments generals de les tecnologies de digitalització de documents i elements patrimonials a través de casos d'estudi rellevants.
2. Analitzar els fonaments generals de les tecnologies de gestió de dades a través de casos d'estudi rellevants.
3. Aplicar criteris de rigor científic en l'elaboració de treballs acadèmics i professionals.
4. Aplicar els aspectes ètics en l'anàlisi de les necessitats culturals de diversos tipus de públic.
5. Descriure l'ús de les tecnologies d'interacció persona-computadora a través de casos d'estudi rellevants en humanitats i estudis culturals.
6. Descriure l'ús de les tecnologies multimèdia a través de casos d'estudi rellevants.
7. Examinar les possibilitats que ofereixen les eines informàtiques que possibiliten la col·laboració en matèria de creativitat cultural.
8. Identificar els àmbits d'aplicació de l'anàlisi de dades informatitzada en el camp de les humanitats i els estudis culturals.

9. Identificar els àmbits d'aplicació de la digitalització i la visió per ordinador en el camp de les humanitats i els estudis culturals.
10. Identificar els àmbits d'aplicació de la interacció persona-ordinador en el camp de les humanitats i els estudis culturals.
11. Identificar l'estat actual del desenvolupament professional de les aplicacions informàtiques en humanitats i patrimoni.
12. Implementar un enfocament educatiu en un projecte cultural digital.
13. Incloure en les propostes i reflexions dels treballs realitzats aspectes vinculats a les perspectives de gènere, accessibilitat universal, multiculturalitat i intergeneracionalitat.
14. Incorporar aspectes ètics als projectes culturals i el respecte a la diversitat d'opinions, de maneres de ser i de fer.
15. Innovar incorporant la creativitat i l'originalitat en els estudis humanístics i culturals, amb un clar compromís de qualitat.
16. Integrar-se en equips de treball multidisciplinaris en els quals les tecnologies de la informació i computació tinguin protagonisme.
17. Interpretar els plantejaments basats en intel·ligència artificial en filosofia, art i ciències socials.
18. Proposar idees innovadores i competitives basades en els coneixements adquirits en camps, a priori, no relacionats de manera directa.
19. Que els estudiants siguin capaços d'integrar coneixements i enfrontar-se a la complexitat de formular judicis a partir d'una informació que, tot i ser incompleta o limitada, inclogui reflexions sobre les responsabilitats socials i ètiques vinculades a l'aplicació dels seus coneixements i judicis.
20. Que els estudiants sàpiguen aplicar els coneixements adquirits i la seva capacitat de resolució de problemes en entorns nous o poc coneguts dins de contextos més amplis (o multidisciplinaris) relacionats amb la seva àrea d'estudi.
21. Que els estudiants sàpiguen comunicar les seves conclusions, així com els coneixements i les raons últimes que les fonamenten, a públics especialitzats i no especialitzats d'una manera clara i sense ambigüitats.
22. Que els estudiants tinguin les habilitats d'aprenentatge que els permetin continuar estudiant, en gran manera, amb treball autònom a autodirigit.
23. Revisar els fonaments generals de les tecnologies de realitat virtual, augmentada i mixta a través de casos d'estudi rellevants.
24. Sintetitzar els coneixements avançats que hi ha en l'àrea.
25. Tenir coneixements que aportin la base o l'oportunitat de ser originals en el desenvolupament o l'aplicació d'idees, sovint en un context de recerca.
26. Valorar els enfocaments analítics basats en intel·ligència artificial des del punt de vista de la quantitat, novetat i utilitat de la informació que se'n pot obtenir.
27. Valorar els resultats de l'ús de tecnologies informàtiques des del punt de vista de la quantitat, novetat i utilitat de la informació que se'n pot obtenir.
28. Valorar les possibilitats reals d'incidir en la ciutadania mitjançant l'acció cultural.

Continguts

INTRODUCCIÓ A LES HUMANITATS DIGITALS

TEORIA, TÈCNICA I TECNOLOGIA EN L'ADQUISICIÓ DE DADES humanístics i culturals

TEORIA, TÈCNICA I TECNOLOGIA PER AL PROCESSAMENT DE LA INFORMACIÓ humanística i CULTURAL

TEORIA, TÈCNICA I TECNOLOGIA PER A L'ACCÉS A LA INFORMACIÓ I CONEIXEMENT HUMANÍSTIC I CULTURAL (Realitats Virtuals i Esteses).

TEXTUALITATS DIGITALS

CREACIÓ I DIGITALITZACIÓ. Tecnologies de la Informació en el món artístic. L'exemple de la música

INTEL·LIGÈNCIA ARTIFICIAL I HUMANITATS

TECNOLOGIES RESPONSABLES. ETICA I DEONTOLOGIA. CODIS DE BONES PRÀCTIQUES

HUMANISTES DIGITALS. PROFESSIONALITZACIÓ

- Debat sobre Humanitats i Ciència
- Cas d'estudi: Patrimoni Digital
- Cas d'estudi: Experiència d'Humanitats digitals "textuals"

Metodologia

Activitats dirigides: classes teòriques amb explicació de les tècniques informàtiques i dels seus fonaments teòrics i metodològics. Seminaris de discussió crítica de textos especialitzats

Activitats supervisades: Presentació d'equipaments informàtics. Pràctiques amb aquests equipaments. Tutories individualitzades per tal de fer el seguiment de les activitats i treballs encomanats, i per aplicar els coneixements i competències adquirits en el treball final del mòdul.

Activitats autònomes: cerca de documentació, elaboració de bases de dades, exercicis d'aplicació de les tècniques d'anàlisi estudiades, lectura de textos, redacció de treballs.

Aprenentatge basat en problemes

Aprenentatge basat en casos d'estudi

Pràctiques d'aula

seminaris

tallers

debats

Elaboració de treballs

Estudi personal

Les activitats dirigides podran ser presencials o bé online.

Nota: es reservaran 15 minuts d'una classe, dins del calendari establert pel centre/titulació, per a la complementació per part de l'alumnat de les enquestes d'avaluació de l'actuació del professorat i d'avaluació de l'assignatura/mòdul.

Activitats formatives

Títol	Hores	ECTS	Resultats d'aprenentatge
Tipus: Dirigides			
Explicació tecnologies digitals	36	1,44	1, 3, 4, 8, 11, 13, 19, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27
Tipus: Supervisades			
Pràctiques amb equipament informàtic	25	1	6, 13, 15, 18, 20, 22, 25, 27, 28
Tipus: Autònomes			

Avaluació

Prova individual sobre els temes explicats a classe (30%)

Informes i treballs escrits (individuals o en grup). Poden ser un estudi prospectiu que avaluï la necessitat d'aplicar qualsevol tecnologia digital en l'àmbit de les humanitats o estudis de patrimoni cultural, un estudi bibliogràfic crític sobre la metodologia informàtica i les seves implicacions teòriques, on una aplicació pràctica de una de les tècniques explicades amb dades pròpies dels alumnes (25% de la nota final)

Resums escrits de les sessions pràctiques, insistint en els aspectes positius i negatius de les tècniques i mètodes explicats (25 % de la nota final)

Comentari crític de textos de l' especialitat, a partir de la bibliografia que es subministrarà a l'inici del curs (25% de la nota final).

Participació a classe (presencial o telemàtica), assistència a tutories (presencials o telemàtiques). 10% de la nota final.

Participació a conferències programades per la coordinació del màster i altres activitats complementàries (10%).

En el moment de realització/lliurament de cada activitat avaluable, el professorat informará (Moodle, SIA) del procediment i data de revisió de les qualificacions.

L'estudiant rebrà la qualificació de No avaluable sempre que no hagi fet la prova individual sobre els temes explicats a classe i no hagi lliurat més del 50 % dels resums de les sessions practiques i comentaris de text.

En cas que l'estudiant realitzi qualsevol irregularitat que pugui conduir a una variació significativa de la qualificació d'un acte d'avaluació, es qualificarà amb 0 aquest acte d'avaluació, amb independència del procés disciplinari que s'hi pugui instruir. En cas que es produeixin diverses irregularitats en els actes d'avaluació d'una mateixa assignatura, la qualificació final d'aquesta assignatura serà 0.

En cas que les proves no es puguin fer presencialment s'adaptarà el seu format (mantenint-ne la ponderació) a les possibilitats que ofereixen les eines virtuals de la UAB. Els deures, activitats i participació a classe es realitzaran a través de fòrums, wikis i/o discussions d'exercicis a través de Moodle, Teams, etc. El professorat vetllarà perquè l'estudiant hi pugui accedir o li oferirà mitjans alternatius, que estiguin al seu abast.

Activitats d'avaluació

Títol	Pes	Hores	ECTS	Resultats d'aprenentatge
Assistència a conferències i activitats complementàries	10%	4	0,16	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 15, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28
Assistència i participació activa a classe	10%	0	0	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28
Comentaris escrits de referències bibliogràfiques	25%	0	0	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 15, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28
Lliurament informes i treballs escrits	25%	0	0	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28
Prova individual sobre els temes explicats a classe (examen oral o escrit)	30%	4	0,16	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 10, 11, 12, 13, 15, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28

Bibliografia

- 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

Programari

No hi ha requisits específics de programari