

Titulación	Tipo	Curso
Humanidades y Patrimonio Digitales	OB	1

Contacto

Nombre: Juan Antonio Barceló Álvarez

Correo electrónico: juanantonio.barcelo@uab.cat

Equipo docente

Montserrat Claveria Nadal

Maria Pilar Dellunde Clave

Ramon Valdes Gazquez

Alvaro Cuellar Gonzalez

Jordi Vallverdú Segura

Silvia Segura García

(Externo) Josep M. Puche

Idiomas de los grupos

Puede consultar esta información al [final](#) del documento.

Prerrequisitos

No se requieren conocimientos previos de informática o programación, salvo familiaridad con equipos informáticos a nivel de usuario avanzado. Los conocimientos previos en matemáticas son los propios de la educación secundaria obligatoria.

Se aconseja cierta familiaridad con temas humanísticos y/o culturales.

Conocimientos de inglés que permitan la lectura de textos.

Objetivos y contextualización

En esta asignatura se presenta el marco histórico y teórico para el trabajo en Humanidades y Patrimonio Digitales, enfatizando aspectos tales como la preservación de la memoria histórica y la relevancia de la cultura para resolver los retos sociales. En cuanto a contenidos se introduce al alumnado a la formalización del Discurso Narrativo en Humanidades, y se analiza la diferencia entre conceptos básicos como Dato, Información y Conocimiento.

La asignatura sirve como introducción y fundamento hacia los instrumentos informáticos usualmente utilizados en digitalización y edición de textos, en la digitalización del sonido y la música, así como en la digitalización del patrimonio histórico y artístico. Igualmente se inicia la discusión sobre aspectos históricos y teóricos de la disciplina.

Se introduce al alumnado a los aspectos fundamentales del procesamiento digital de la información y al análisis cuantitativo y cualitativo de datos culturales

Se inicia una discusión deontológica rigurosa acerca Tecnologías Digitales Sostenibles, con el fin de reflexionar acerca de la dimensión ética en Humanidades Digitales. Se discuten los retos actuales que supone el uso de Inteligencias Artificiales en ámbitos culturales y humanísticos.

Resultados de aprendizaje

1. CA04 (Competencia) Resolver retos específicos del ámbito sociocultural mediante tecnologías de la información y la comunicación.
2. CA05 (Competencia) Aplicar un enfoque crítico en el diseño de proyectos digitales en materia cultural que permita una perspectiva de género tanto en la investigación como en la divulgación de conocimientos.
3. KA03 (Conocimiento) Proporcionar herramientas para la reflexión ética y deontológica acerca del patrimonio cultural i los elementos de la memoria histórica.
4. KA04 (Conocimiento) Seleccionar la tecnología apropiada en la resolución de un problema concreto basándose en los conocimientos técnicos adquiridos.
5. KA05 (Conocimiento) Identificar las potencialidades de la inteligencia artificial en la investigación y divulgación de temas humanísticos y culturales.
6. KA06 (Conocimiento) Identificar los aspectos históricos y teóricos del trabajo en humanidades y patrimonio digitales.
7. SA06 (Habilidad) Utilizar herramientas informáticas a nivel avanzado en la digitalización de textos, sonidos u objetos desde el conocimiento de su valor cultural.
8. SA07 (Habilidad) Utilizar herramientas informáticas a nivel avanzado para la gestión y procesamiento de datos culturales.
9. SA08 (Habilidad) Debatir sobre aspectos fundamentales de la crítica deontológica y sobre la reflexión filosófica alrededor de las humanidades digitales.
10. SA37 (Habilidad) Analizar las problemáticas de género, la incidencia de la desigualdad social y la perpetuación de estereotipos en el diseño de proyectos digitales en materia humanística y cultural.

Contenido

- Introducción a la idea de Humanidades Digitales
- Textualidades Digitales
- Sonido y Música digitales
- Arte Digital
- Arqueología Digital
- Arquitectura Digital
- Filosofía Digital
- Inteligencia Artificial y Humanidades
- Ética y Sostenibilidad

Actividades formativas y Metodología

Título	Horas	ECTS	Resultados de aprendizaje
<hr/>			
Tipo: Dirigidas			
<hr/>			
Asistencia a clases teóricas dirigidas por el/la profesor/a	36	1,44	CA05, KA03, KA05, KA06, SA08, SA37, CA05
<hr/>			
Tipo: Supervisadas			
<hr/>			
Prácticas de aula	34	1,36	CA05, KA04, KA05, SA06, SA07, SA37, CA05
<hr/>			
Tipo: Autónomas			
<hr/>			
Estudio Personal. Consulta bibliográfica	60	2,4	CA04, CA05, KA03, KA04, KA06, SA06, SA07, SA08, SA37, CA04
<hr/>			

Asistencia a clases teóricas dirigidas por el/la profesor/a.

Asistencia a sesiones de seminarios y prácticas con ordenadores y software específico dirigidas por el/la profesor/a.

Las clases se imparten en un aula especial de informática.

Lectura comprensiva de textos.

El/la estudiante deberá dedicar un esfuerzo autónomo a la consulta de bibliografía especializada. Parte de la documentación está en inglés.

Debates en clase, moderados por el profesorado, sobre los temas más trascendentales.

Nota: se reservarán 15 minutos de una clase dentro del calendario establecido por el centro o por la titulación para que el alumnado rellene las encuestas de evaluación de la actuación del profesorado y de evaluación de la asignatura o módulo.

Evaluación

Actividades de evaluación continuada

Título	Peso	Horas	ECTS	Resultados de aprendizaje
Presentació de comentaris de texto	30%	5	0,2	CA04, CA05, KA03, KA04, KA05, KA06, SA06, SA07, SA08, SA37
Presentación de un trabajo crítico usando Inteligencia Artificial Generativa	40%	10	0,4	CA04, CA05, KA03, KA04, KA05, KA06, SA06, SA07, SA08, SA37
Presentación por escrito de debates sobre temas relevantes	30%	5	0,2	CA04, CA05, KA03, KA04, KA05, KA06, SA06, SA07, SA08, SA37

La metodología de evaluación de esta asignatura de máster se basa en la participación activa y reflexiva del alumnado. Se valorará su capacidad de análisis mediante comentarios escritos sobre artículos y referencias bibliográficas propuestas por el profesorado. Además, los estudiantes elaborarán resúmenes críticos de los debates realizados en clase, donde deberán expresar y argumentar su propia postura en relación con las opiniones contrarias, demostrando capacidad de diálogo y pensamiento crítico. Otro elemento clave de la evaluación será la realización de un ejercicio crítico que implique el uso de herramientas de Inteligencia Artificial Generativa, aplicadas a uno de los temas tratados durante el curso. Este trabajo deberá incluir una reflexión sobre los límites y potencialidades de dichas tecnologías en el ámbito de las Humanidades Digitales. Los detalles concretos sobre el formato, los criterios y los plazos de esta actividad serán explicados y debatidos en clase por el profesorado.

Se permite evaluación única, previa solicitud siguiendo el procedimiento aprobado por el Decanato de la Facultad de Letras.

En el momento de realización de cada actividad de evaluación, el profesorado informará al alumnado (a través de Moodle) del procedimiento y de la fecha de revisión de las calificaciones.

Procedimiento de recuperación: solo el trabajo final (segundo caso de estudio) es recuperable. Esta decisión se tomará en cada caso tras una entrevista personalizada del estudiante con el profesor o profesora.

La fecha de entrega de la recuperación también se fijará caso por caso y de mutuo acuerdo entre el profesorado y el estudiante.

El estudiante recibirá la calificación de "No evaluable" siempre que no haya entregado alguno de los ejercicios exigidos.

En caso de que el estudiante cometa cualquier irregularidad que pueda conducir a una variación significativa en la calificación de una actividad de evaluación, dicha actividad será calificada con un 0, independientemente del procedimiento disciplinario que se pueda iniciar. Si se producen varias irregularidades en las actividades de evaluación de una misma asignatura, la calificación final será un 0.

En esta asignatura se recomienda el uso de tecnologías de Inteligencia Artificial (IA) como parte integrante del desarrollo del trabajo, siempre que el resultado final refleje una contribución significativa del estudiante en el análisis y la reflexión personal. El estudiante deberá: (i) identificar qué partes han sido generadas con IA; (ii) especificar las herramientas utilizadas; y (iii) incluir una reflexión crítica sobre cómo estas han influido en el proceso y el resultado final de la actividad.

La falta de transparencia en el uso de IA en esta actividad evaluable se considerará una falta de honestidad académica y conllevará que la actividad sea evaluada con un 0 y no pueda recuperarse, o sanciones mayores en los casos de mayor gravedad.

Bibliografía

la bibliografía detallada se ofrecerá por medio del Campus Virtual UAB-MOOC.

Obras generales de especial importancia:

Berry, D. M. (2012). Introduction: Understanding the digital humanities. In *Understanding digital humanities* (pp. 1-20). London: Palgrave Macmillan UK.

Brennan, C. (2018). Digital humanities, digital methods, digital history, and digital outputs: History writing and the digital revolution. *History Compass*, 16(10), e12492.

Ch'ng, E., Gaffney, V., & Chapman, H. (Eds.). (2013). *Visual heritage in the digital age*. London: Springer.

Chung-sing, C. (2022). On Digital Humanities: from a Philosophical–Cultural Point of view. *Digital Humanities Research*, 2(2), 3.

Colley, S. (2014). Ethics and digital heritage. In *The ethics of cultural heritage* (pp. 13-32). New York, NY: Springer New York.

Cope, B., & Phillips, A. (Eds.). (2025). *The future of the book in the digital age*. Chandos Publishing.

Dhamani, N. (2024). *Introduction to generative AI*. Simon and Schuster.

Drucker, J. (2021). *The digital humanities coursebook: an introduction to digital methods for research and scholarship*. Routledge.

Fuchs, C. (2022). *Digital humanism: A philosophy for 21st century digital society*. Emerald Group Publishing Limited.

Gardiner, E., & Musto, R. G. (2015). *The digital humanities: A primer for students and scholars*. Cambridge University Press.

Gold, M. K. (Ed.). (2012). *Debates in the digital humanities*. U of Minnesota Press.

Grincheva, N., & Stainforth, E. (2024). *Geopolitics of Digital Heritage*. Cambridge University Press.

Intan, N. (2024, August). Philosophy digital of era. In *Proceeding of International Conference on Islamic and Interdisciplinary Studies* (Vol. 3, pp. 19-24).

Jones, S. E. (2013). *The emergence of the digital humanities*. Taylor & Francis.

Kaplan, J. (2024). *Generative artificial intelligence: What everyone needs to know*. Oxford University Press.

Konkoli, Z., Stepney, S., Broersma, H., Dini, P., Nehaniv, C. L., & Nichele, S. (2018). Philosophy of computation. *Computational Matter*, 153-184.

Kovač, M. (2024). Generative Artificial Intelligence. Springer Books.

Le Deuff, O. (2018). *Digital humanities: history and development*. John Wiley & Sons.

Luhmann, J., & Burghardt, M. (2022). Digital humanities-A discipline in its own right? An analysis of the role and position of digital humanities in the academic landscape. *Journal of the Association for Information Science and Technology*, 73(2), 148-171.

MacDonald, L. (2006). *Digital heritage*. Routledge.

Mayo-Wilson, C., & Zollman, K. J. (2021). The computational philosophy: simulation as a core philosophical method. *Synthese*, 199(1), 3647-3673.

Müller, K. (2021). *Digital archives and collections: Creating online access to cultural heritage* (Vol. 11). Berghahn Books.

Nyhan, J., & Flinn, A. (2016). *Computation and the humanities: towards an oral history of digital humanities* (p. 285). Springer Nature.

Pawlicka-Deger, U., & Thomson, C. (Eds.). (2023). *Digital Humanities and Laboratories: Perspectives on Knowledge, Infrastructure and Culture*. Taylor & Francis.

Prem, E. (2024). Principles of digital humanism: A critical post-humanist view. *Journal of Responsible Technology*, 17, 100075.

Song, F. (2024). Exploring and Rethinking Digital Humanities in Philosophical Perspective. In *SHS Web of Conferences* (Vol. 190, p. 02022). EDP Sciences.

Sula, C. A., & Hill, H. V. (2019). The early history of digital humanities: An analysis of Computers and the Humanities (1966-2004) and Literary and Linguistic Computing (1986-2004). *Digital Scholarship in the Humanities*, 34(Supplement_1), i190-i206.

Tribhuvan, A. P. (2024). Preserving Our Past: A Thorough Examination of Methods and Technologies in Digital Heritage. *Preprints*, 2024051185.

Warwick, C., Terras, M., & Nyhan, J. (Eds.). (2012). *Digital humanities in practice*. Facet Publishing.

Wu, S. W. P., & Din, H. W. H. (Eds.). (2014). *Digital heritage and culture: strategy and implementation*. World Scientific.

Software

Para esta primera asignatura no hay un único software recomendado

Utilización de Programas de inteligència artificial generativa:

ChatGPT, <https://chat.openai.com/>

LeChat <https://mistral.ai/>

PerplexityAI, <https://www.perplexity.ai>

Claude, <https://claude.ai/>

DeepSeek, <https://deepseek.com/>

Gemini, <https://gemini.google.com/>

Cohere, <https://cohere.com>

Sherpa.ai, <https://sherpa.ai/>

BotXO, <https://botxo.ai/>

Grupos e idiomas de la asignatura

La información proporcionada es provisional hasta el 30 de noviembre de 2025. A partir de esta fecha, podrá consultar el idioma de cada grupo a través de este [enlace](#). Para acceder a la información, será necesario introducir el CÓDIGO de la asignatura

Nombre	Grupo	Idioma	Semestre	Turno
(SEMm) Seminarios (màster)	1	Español	primer cuatrimestre	tarde