

24-25

# GUÍA DE ESTUDIO PÚBLICA



## INTRODUCCIÓN A LAS HUMANIDADES DIGITALES

CÓDIGO 24900010

UNED

24-25

INTRODUCCIÓN A LAS HUMANIDADES  
DIGITALES

CÓDIGO 24900010

# ÍNDICE

PRESENTACIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN  
REQUISITOS Y/O RECOMENDACIONES PARA CURSAR ESTA  
ASIGNATURA  
EQUIPO DOCENTE  
HORARIO DE ATENCIÓN AL ESTUDIANTE  
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE  
RESULTADOS DE APRENDIZAJE  
CONTENIDOS  
METODOLOGÍA  
SISTEMA DE EVALUACIÓN  
BIBLIOGRAFÍA BÁSICA  
BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA  
RECURSOS DE APOYO Y WEBGRAFÍA  
IGUALDAD DE GÉNERO

Nombre de la asignatura	INTRODUCCIÓN A LAS HUMANIDADES DIGITALES
Código	24900010
Curso académico	2024/2025
Título en que se imparte	<b>MÁSTER UNIVERSITARIO EN ESTUDIOS AVANZADOS E INICIACIÓN A LA INVESTIGACIÓN DE LA LITERATURA HISPÁNICA Y SU TEATRO</b> MÁSTER UNIVERSITARIO EN HUMANIDADES DIGITALES: MÉTODOS Y BUENAS PRÁCTICAS
Tipo	CONTENIDOS
Nº ETCS	6
Horas	150
Periodo	SEMESTRE 1
Idiomas en que se imparte	CASTELLANO

## PRESENTACIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN

La asignatura se imparte en el primer semestre del Máster Universitario en Humanidades Digitales: Métodos y Buenas Prácticas y es de carácter obligatorio. Se imparte, asimismo, con carácter optativo en el Máster en Estudios Avanzados e Iniciación a la Investigación de la Literatura Hispánica y su Teatro como asignatura de metodología.

Es una asignatura introductoria en la que se proporcionan las bases necesarias que nos permitirán entender qué es este campo llamado Humanidades Digitales, qué implica para las disciplinas humanísticas y qué tiene de específico una investigación de Humanidades Digitales.

Para ello se introducirán los conceptos básicos ligados a la disciplina, resaltando sus características principales, ligadas a la interdisciplinariedad, la reutilización, la ciencia abierta y la colaboración. Se ofrece también una aproximación a la historia de las HD fuera y dentro del ámbito hispánico.

Además, esta asignatura tiene un carácter teórico-práctico, por lo que se abordarán distintas herramientas que pueden ayudar a los estudiantes a plantear proyectos de investigación propios. Así, se verán ejemplos concretos de proyectos y se dotará al estudiante de recursos que le permitan crear y planificar su propio proyecto de Humanidades Digitales.

Estos conocimientos básicos deben servir para el correcto aprovechamiento de cuanto se ha de aprender y conseguir en las demás asignaturas de este máster.

## REQUISITOS Y/O RECOMENDACIONES PARA CURSAR ESTA ASIGNATURA

Aunque no existen requisitos obligatorios para cursar esta asignatura, es recomendable ser capaces de leer en inglés para poder acceder a un mayor número de fuentes de recursos (sitios de proyectos, manuales de herramientas, artículos, libros, etc.) que no siempre están traducidos al castellano, o se traducen muy posteriormente a su publicación. Encontraremos también aplicaciones y programas cuya interfaz solo esté en este idioma.

El tener soltura con herramientas informáticas de uso básico (procesador de textos, hojas de cálculo) facilitará también algunas tareas.

## EQUIPO DOCENTE

Nombre y Apellidos  
Correo Electrónico  
Teléfono  
Facultad  
Departamento

CLARA ISABEL MARTINEZ CANTON  
cimartinez@flog.uned.es  
91398-6883  
FACULTAD DE FILOLOGÍA  
LITERATURA ESPAÑOLA Y TEORÍA DE LA LITERATURA

Nombre y Apellidos  
Correo Electrónico  
Teléfono  
Facultad  
Departamento

MARIA DEL ROCIO ORTUÑO CASANOVA  
rocio.ortuno@flog.uned.es  
+34 913 989 597  
FACULTAD DE FILOLOGÍA  
LITERATURA ESPAÑOLA Y TEORÍA DE LA LITERATURA

## HORARIO DE ATENCIÓN AL ESTUDIANTE

El canal de comunicación principal serán los foros del curso virtual. Además estos son los horarios y datos para comunicación directa con el Equipo Docente:

Clara I. Martínez Cantón

Miércoles: 10 h. a 14 h.

Teléfono: 91-3986883

Dirección electrónica: cimartinez@flog.uned.es

Rocío Ortuño Casanova

Miércoles: 10 h. a 14 h.

Teléfono: 91-3989597

Dirección electrónica: rocio.ortuno@flog.uned.es

El método más directo y rápido de consulta con el equipo docente es el correo electrónico cimartinez@flog.uned.es o rocio.ortuno@flog.uned.es . Si se desea una consulta telefónica, puede hacer en horario de atención al alumno en el 913986883 o el 913989597. Es aconsejable fijar un horario específico para esta llamada, ya que el profesorado puede tener reuniones.

- Dirección de correo postal:

Departamento de Literatura Española y Teoría de la Literatura

Facultad de Filología

UNED

Paseo Senda del Rey, 7

28040.- MADRID

- Fax (del Departamento): 913986695

## COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE

### ESPECÍFICAS PARA EL MÁSTER UNIVERSITARIO EN HUMANIDADES DIGITALES: MÉTODOS Y BUENAS PRÁCTICAS

CE1 - Analizar de forma crítica la participación de las humanidades en la sociedad digitalizada con el fin de promover su difusión.

CE3 - Analizar y formalizar la información con herramientas digitales en el ámbito de las Humanidades Digitales.

CE6 - Diseñar y realizar un trabajo original en el ámbito de las Humanidades Digitales

CE5 - Desarrollar aplicaciones o proyectos originales e innovadores en el campo de las Humanidades Digitales de carácter profesional e investigador

### ESPECÍFICAS PARA EL MÁSTER EN ESTUDIOS AVANZADOS E INICIACIÓN A LA INVESTIGACIÓN DE LA LITERATURA HISPÁNICA Y SU TEATRO

CE1 - - Ser capaz de realizar un análisis diacrónico de los textos de literatura hispánica y su teatro.

CE2 - - Adquirir conocimientos teóricos y prácticos avanzados para el comentario de textos literarios.

CE3 - Analizar desde el punto de vista metodológico la génesis de la creación teatral y sus plasmaciones escénicas, desde sus inicios hasta la actualidad.

CE5 - - Aplicar métodos y teorías sobre la literatura española e hispanoamericana en su contexto para obtener un análisis científico.

CE4 - - Saber planificar, organizar el diseño y gestión de proyectos de iniciación a la investigación aplicados al ámbito de la literatura hispánica y su teatro.

### BÁSICAS Y GENERALES PARA EL MÁSTER EN HUMANIDADES DIGITALES: MÉTODOS Y BUENAS PRÁCTICAS

CG1 - Administrar el trabajo en equipos multidisciplinares dedicados al ámbito de las Humanidades Digitales de forma eficiente, abordando los posibles conflictos de manera constructiva.

CG2 - Conocer e identificar las nuevas técnicas y herramientas digitales para su empleo en la práctica profesional e investigadora en el ámbito de las Humanidades Digitales.

CG3 - Describir y aplicar las tecnologías para la gestión y organización de la información y la documentación en el ámbito de las Humanidades Digitales.

CB6 - 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

CB8 - 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

CB9 - 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

### BÁSICAS Y GENERALES PARA EL MÁSTER EN ESTUDIOS AVANZADOS E INICIACIÓN A LA INVESTIGACIÓN DE LA LITERATURA HISPÁNICA Y SU TEATRO

CG1 - - Saber integrar los problemas y temas relevantes de la Literatura Hispánica y su teatro dentro de contextos de estudios multidisciplinares

CG2 - - Obtener conocimientos mediante el estudio de la literatura hispánica y su teatro.

CG3 - - Conocer y seleccionar los medios adecuados para comunicar de forma efectiva las conclusiones y conocimientos en la iniciación a la investigación de la literatura hispánica y su teatro.

CG4 - - Adquirir y desarrollar habilidades de aprendizaje de forma autodirigida y autónoma para aplicarlos adecuadamente dentro de un proceso de iniciación a la investigación en la literatura hispánica y el teatro.

CB6 - 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

CB7 - 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

CB8 - 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

CB9 - 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

CB10 - 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.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Al terminar con éxito esta asignatura/enseñanza, los estudiantes serán capaces de:

- Identificar recursos y herramientas útiles para la investigación en Humanidades Digitales.
- Conocer los principales conceptos que articulan la disciplina de las Humanidades Digitales.
- Identificar y comprender las principales metodologías ligadas a la investigación digital en Humanidades.
- Explicar cómo los métodos y prácticas de Humanidades Digitales se aplican en diferentes disciplinas humanísticas.
- Discutir críticamente proyectos y artículos de Humanidades Digitales a la luz de los métodos actuales y teóricos.
- Planificar, proponer y evaluar un proyecto de investigación digital en Humanidades.

## CONTENIDOS

**BLOQUE A. Humanidades Digitales. Un nuevo campo disciplinar. Principales conceptos**

El curso se configura de manera lineal. Se estudian los fundamentos teóricos en el bloque 1, en el bloque 2 se realizarán prácticas para ser capaces de desarrollar un proyecto sencillo y en el bloque 3 se analizarán proyectos reales de humanidades digitales.

Este bloque 1 es de carácter fundamentalmente teórico. En él desarrollaremos los conceptos clave de este campo de estudio, exploraremos sus características principales, ahondando en cómo realizar buenas prácticas y, por último, desarrollaremos la historia de la disciplina.

Se presenta en los siguientes dos temas:

- 1. Qué son y qué no son las Humanidades Digitales. Buenas prácticas**
- 2. Historia de las Humanidades Digitales**

Tema 1. Qué son y qué no son las Humanidades Digitales. Buenas prácticas

Tema 2. Historia de las Humanidades Digitales

**BLOQUE B. Los datos. Una nueva forma de concebir las Humanidades**

En este bloque se desarrollarán contenidos de carácter práctico. La idea es abordar todos los pasos necesarios para ser capaces de plantearse y desarrollar un proyecto de humanidades digitales partiendo de textos.

Está constituido por los siguientes temas:

- 3. Pensar las humanidades como datos: datos, metadatos y qué hacer con ellos. Herramientas para preparar un corpus textual**
- 4. Analizar los datos. Herramientas para analizar un corpus textual**
- 5. Representar y visualizar los datos. Herramientas para visualizar nuestro análisis**

Tema 3. Pensar las humanidades como datos: datos, metadatos y qué hacer con ellos. Herramientas para preparar un corpus textual

Tema 4. Analizar los datos. Herramientas para analizar un corpus textual

Tema 5. Representar y visualizar los datos. Herramientas para visualizar nuestro análisis

### BLOQUE C. Los proyectos de Humanidades Digitales

Este último bloque, de carácter teórico-práctico, se compone de un solo tema:

#### **6. Proyectos de Humanidades Digitales y cómo hacer el nuestro**

Tema 6. Proyectos de Humanidades Digitales y cómo hacer el nuestro

## **METODOLOGÍA**

La materia está planteada para su realización a través de la metodología general de la UNED, en la que se combinan distintos recursos y los medios impresos con los audiovisuales y virtuales. La metodología estará basada en los siguientes elementos:

1. Materiales de estudio: guía de estudio y web; textos obligatorios; materiales audiovisuales; bibliografía, etc.
2. Participación y utilización de las distintas herramientas del Entorno Virtual de Aprendizaje.
3. Tutorías en línea y telefónica: participación en los foros; comunicación e interacción con el profesorado
4. Evaluación continua y sumativa: actividades prácticas de evaluación continua; pruebas presenciales; ejercicios de autoevaluación.
5. Trabajo individual o en grupo: lectura analítica de cada tema; elaboración de esquemas; realización de las actividades de aprendizaje propuestas.

## **SISTEMA DE EVALUACIÓN**

### **TIPO DE PRUEBA PRESENCIAL**

Tipo de examen

No hay prueba presencial

### **CARACTERÍSTICAS DE LA PRUEBA PRESENCIAL Y/O LOS TRABAJOS**

Requiere Presencialidad

No

Descripción



Esta asignatura cuenta con un **trabajo final** que será la memoria de un proyecto propio realizado en la asignatura. Este proyecto se enunciará en el primer mes del curso y se darán instrucciones precisas para su realización. Se desarrollará llevando a cabo una preparación de un corpus virtual, un análisis del mismo y una visualización de resultados, siguiendo lo aprendido en todos los temas, en especial en los 3,4,5 y tomando como modelo los proyectos vistos en el tema 6. El trabajo se entregará a través de la plataforma. **Su peso en la calificación final será de un 70%.**

**[Los temas 1,2 y 6 se evaluarán a partir de 3 test de autoevaluación. Cada uno de ellos tendrá un peso en la evaluación de 10%. Así, las tres pruebas de evaluación continua tendrán un peso de 30%. Se realizarán durante un tiempo determinado, correspondiente al del estudio de los temas.]**

**Los alumnos que decidan presentarse en la convocatoria de septiembre deberán realizar estas mismas actividades. Se abrirá un nuevo plazo para los test de autoevaluación en septiembre y para la entrega del trabajo.**

Criterios de evaluación

Este trabajo se plantea como *miniTFM*, de modo que debe redactarse y argumentarse con la misma rigurosidad. Se realizará dejando explícito el uso realizado de las herramientas y ofreciendo los datos para comprobar su análisis.

**Tendrá un índice, y en él se reflejará una estructura en la que se presente una pregunta de investigación, unos objetivos, una metodología, un apartado de análisis y uno de resultados. Contará además con una bibliografía crítica.**

**Este trabajo es una forma no solo de evaluación, sino también de formación continua.**

**Deben tenerse en cuenta estas directrices:**

**Enfoque.** En cada trabajo hay un margen de libre elección para cada estudiante. Por esto, antes de empezar a realizarlo, **se debe contactar con el docente** encargado, indicando cuáles son sus preferencias, el enfoque que quiere darle y los aspectos concretos que pretende estudiar, de acuerdo con las instrucciones de la opción elegida. Para ello es conveniente que envíe un esbozo del índice de su trabajo, con la pregunta de investigación que pretende resolver y los objetivos (concretos) de su trabajo. El/la estudiante recibirá asesoramiento personalizado y, solo cuando lo haya autorizado el docente, podrá empezar a realizar el trabajo.

**Entrega:** el trabajo se entregará a finales de enero como tarde el día indicado en la plataforma virtual a las 23:55 (hora peninsular española).

No se aceptan entregas fuera de plazo.

No se puede volver a presentar un trabajo para subir nota.

Si no entrega este trabajo en la convocatoria ordinaria, deberá entregarlo en la extraordinaria. En ese caso, el plazo de entrega de septiembre se concretará en la plataforma al comenzar el curso.

**Bibliografía.** Este es un trabajo de iniciación a la investigación a nivel de máster, de modo que es preciso fundamentar las respuestas con bibliografía crítica y citando adecuadamente (según los criterios de citación establecidos para todos los trabajos de este máster, APA 7 o MLA). No son aceptables como bibliografía crítica fuentes de escasa fiabilidad.

**Plagio:** uso de cualquier información sin reconocer la fuente, incluso si se parafrasea (véase información y formas de evitarlo en [este enlace](#)). Los trabajos serán sometidos a herramientas antiplagio (VERIFICATIO y/o TURNITIN) para comprobar si hay plagio y, en tal caso, de qué envergadura. A la luz del informe ofrecido por estas herramientas, se aplicarán penalizaciones de nota dependiendo de la gravedad, y, en su caso, se comunicará al Centro de Prevención, Resolución de Conflictos e Inspección (CPRI) de la UNED. Presentar un trabajo copiado de otra fuente en todo o parte es una forma de plagio de la extrema gravedad, y conllevará sanciones administrativas y suspenso automático.

Se recuerda que el uso de herramientas de Inteligencia Artificial Generativa para la elaboración de trabajos académicos de la asignatura está permitido, pero con unos límites. No debe utilizarse como generadora de contenidos, ya que muchas veces son erróneos. Siempre que se use es necesario:

Evaluar críticamente cualquier resultado que proporcionen.

Verificar cuidadosamente cualquier cita o referencia que genere.

Aportar un informe de uso: cuáles han sido las herramientas utilizadas, las instrucciones dadas y los resultados obtenidos.

En cualquier caso, sobre las posibilidades y límites en el uso de este tipo de herramientas en la UNED, puede consultarse la información elaborada por la UNED sobre el uso de la IA en este enlace).

Ponderación de la prueba presencial y/o los trabajos en la nota final 70%

Fecha aproximada de entrega 20/01/2024

Comentarios y observaciones

#### **PRUEBAS DE EVALUACIÓN CONTINUA (PEC)**

¿Hay PEC? No

Descripción

Criterios de evaluación

Ponderación de la PEC en la nota final

Fecha aproximada de entrega

Comentarios y observaciones

#### **OTRAS ACTIVIDADES EVALUABLES**

¿Hay otra/s actividad/es evaluable/s? Si,no presencial

Descripción

**Los temas 1,2 y 6** se evaluarán a partir de 3 **test de autoevaluación**. Cada uno de ellos tendrá un peso en la evaluación de 10%. Así, las tres pruebas de evaluación continua tendrán un peso de 30%. Se realizarán durante un tiempo determinado, correspondiente al del estudio de los temas.

Criterios de evaluación

Ponderación en la nota final 30%

Fecha aproximada de entrega

Comentarios y observaciones

#### **¿CÓMO SE OBTIENE LA NOTA FINAL?**

**Los temas 1,2 y 6** se evaluarán a partir de **3 test de autoevaluación**. Cada uno de ellos tendrá un peso en la evaluación de 10%. Así, las tres pruebas de evaluación continua tendrán un **peso de 30%**. Se realizarán durante un tiempo determinado, correspondiente al del estudio de los temas.

**Esta asignatura contará, además, con un trabajo final que será la memoria de un proyecto propio realizado en la asignatura. Este proyecto se enunciará en el primer mes del curso y se darán instrucciones precisas para su realización. Se desarrollará llevando a cabo una preparación de un corpus virtual, un análisis del mismo y una visualización de resultados, siguiendo lo aprendido en todos los temas, en especial en los 3,4,5 y tomando como modelo los proyectos vistos en el tema 6. El trabajo se entregará a través de la plataforma. Su peso en la calificación final será de un 70%.**

**Los alumnos que decidan presentarse en la convocatoria de septiembre deberán realizar estas mismas actividades. Se abrirá un nuevo plazo para los test de autoevaluación en septiembre y para la entrega del trabajo.**

## BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Dado que las humanidades digitales son un cambio en continua evolución trabajaremos, principalmente, con artículos recientes, tutoriales, sitios web de proyectos y vídeos tanto del equipo docente como externos que pueden ir variando cada año.

El material de estudio para cada tema se especificará en el curso virtual.

Dejamos aquí un avance de algunos textos que pueden ser de gran utilidad para cada tema, pero insistimos en que la bibliografía obligatoria para cada uno de los temas **SE**

### ESPECIFICARÁ EN EL CURSO VIRTUAL.

#### TEMA 1.

- Rojas Castro, Antonio. 2013. «Las humanidades digitales: principios, valores y prácticas». *Janus: estudios sobre el Siglo de Oro*, n.º 2: 4.
- Schnapp, Jeffrey . 2013. «Short Guide to the Digital\_Humanities | Jeffrey Schnapp». 17 de enero de 2013. [https://jeffreyschnapp.com/2013/01/17/short-guide-to-the-digital\\_humanities/](https://jeffreyschnapp.com/2013/01/17/short-guide-to-the-digital_humanities/).
- Schreibman, Susan, Ray Siemens, y John Unsworth. 2004. «The Digital Humanities and Humanities Computing: An Introduction». En *A Companion to Digital Humanities*, de Susan Schreibman, Ray Siemens, y John Unsworth, Hardcover. Blackwell Companions to Literature and Culture. Oxford: Blackwell Publishing Professional. <http://www.digitalhumanities.org/companion/>.
- Spiro, Lisa. 2012. «“This Is Why We Fight”: Defining the Values of the Digital Humanities». En *Debates in the Digital Humanities*, de Matthew K. Gold, 16-35. Minneapolis,: University of Minnesota Press.

- Unsworth, John. 2000. «What is Humanities Computing and What is Not». En *Distinguished Speakers Series of the Maryland Institute for Technology in the Humanities*. University of Maryland. <https://johnunsworth.name/mith.00.html>.

## TEMA 2

- Busa, Roberto A. 2004. «Foreword: Perspectives on the Digital Humanities». En *A Companion to Digital Humanities*, de Susan Schreibman, Ray Siemens, y John Unsworth, Hardcover. Blackwell Companions to Literature and Culture. Oxford: Blackwell Publishing Professional. <http://www.digitalhumanities.org/companion/>.
- Hernández Lorenzo, Laura. 2020. «Humanidades Digitales y Literatura española: 50 años de repaso histórico y panorámica de proyectos representativos». *Janus: estudios sobre el Siglo de Oro*, n.º 9: 562-95.
- Rio Riande, Gimena del. 2014. «¿De qué hablamos cuando hablamos de Humanidades Digitales?», noviembre. <https://doi.org/10.5281/ZENODO.2545557>.

## TEMA 3

- Allés Torrent, Susanna. 2019. «Sobre la complejidad de los datos en Humanidades, o cómo traducir las ideas a datos». *Revista de Humanidades Digitales* 4 (0): 1-28. <https://doi.org/10.5944/rhd.vol.4.2019.24679>.
- «How To Use Transkribus in 10 Steps». s. f. READ-COOP. Accedido 21 de abril de 2023. <https://readcoop.eu/transkribus/howto/use-transkribus-in-10-steps/>.
- Knox, Doug. 2013. «Understanding Regular Expressions». *Programming Historian*, junio. <https://programminghistorian.org/en/lessons/understanding-regular-expressions>.
- Ruiz Fabo, Pablo. (2022) 2022. «Tutorial de expresiones regulares». HTML. <https://github.com/pruizf/tutorial-expresiones-regulares>.

## TEMA 4

- Gutiérrez De la Torre, Silvia. 2019. «Análisis de corpus con Voyant Tools». *Programming Historian en español* 3 (abril). <https://doi.org/10.46430/phes0043>.
- «Tutorial/Workshop - Voyant Tools Help». s. f. Accedido 12 de mayo de 2023. <https://voyant-tools.org/docs/#!/guide/tutorial>.

## TEMA 5

- Barros García, Benamí. 2015. «Las aportaciones de la visualización del texto al estudio del texto literario». *Tonos Digital* 28 (0).
- Barros García, Benamí. 2020. «El texto literario hecho datos: F. M. Dostoievski en el marco de las Humanidades digitales y los enfoques cuantitativos». *452<sup>OF</sup>. Revista de Teoría de la literatura y Literatura Comparada*, n.º 23 (julio): 53-77. <https://doi.org/10.1344/452f.2020.23.3>.
- Rio Riande, María Gimena del. 2016. «Explotación y visualización de datos de investigación en Humanidades. El aporte de las Humanidades Digitales». En <https://www.academica.org/gimena.delrio.riande/79>.

## TEMA 6

- «Digital Humanities Awards | Highlighting Resources in Digital Humanities». s. f. Accedido 16 de mayo de 2023. <http://dhawards.org/>.
- Fahringer, Alyssa. s. f. «InfoGuides: Digital Humanities: Digital Humanities Projects». Accedido 16 de mayo de 2023. <https://infoguides.gmu.edu/digitalhumanities/projects>.
- Hernández Lorenzo, Laura. 2020. «Humanidades Digitales y Literatura española: 50 años de repaso histórico y panorámica de proyectos representativos». *Janus: estudios sobre el Siglo de Oro*, n.º 9: 562-95.
- «PROJECTS». 2017. *DHI* (blog). 29 de noviembre de 2017. <https://www.dhi.ac.uk/projects/>.
- «Projects :: Digital Humanities @ Stanford». s. f. Accedido 16 de mayo de 2023. <https://digitalhumanities.stanford.edu/projects/>.

## BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Aquí se recogen algunos de los libros y textos más relevantes para las humanidades digitales:

- Berry, David M., ed. 2012. *Understanding Digital Humanities*. London: Palgrave Macmillan UK. <https://doi.org/10.1057/9780230371934>.
- Echeverría, Álvaro Baraibar. 2014. *Visibilidad y divulgación de la investigación desde las Humanidades digitales: experiencias y proyectos*. GRISO (Grupo de Investigación Siglo de Oro). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=568328>.
- Eve, Martin Paul. 2022. *The Digital Humanities and Literary Studies*. 1.<sup>a</sup> ed. Oxford University Press Oxford. <https://doi.org/10.1093/oso/9780198850489.001.0001>.
- González-Blanco, Elena, Aroa Rabadán, Salvador Ros, y Maurizio Toscano. 2020. «Evolución y Escenario Actual de Las Humanidades Digitales En España». En . <https://hcommons.org/deposits/item/hc:31735/>.
- López Poza, Sagrario. 2019. *Humanistas y Humanidades digitales. Trayectoria y proyección en la Filología española*. Institución Fernando el Católico. <https://ruc.udc.es/dspace/handle/2183/29888>.
- Martínez Cantón, Clara I., Rocío Ortuño Casanova y Antonio Huertas. *Las Humanidades Digitales en la enseñanza de las literaturas hispánicas. Aplicaciones prácticas*. Peter Lang, 2024.
- Nyhan, Julianne, y Andrew Flinn. 2016a. *Computation and the Humanities: Towards an Oral History of Digital Humanities*. Springer Series on Cultural Computing. Cham: Springer International Publishing. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-20170-2>.
- . 2016b. «Introduction». En *Computation and the Humanities: Towards an Oral History of Digital Humanities*, editado por Julianne Nyhan y Andrew Flinn, 1-19. Springer Series on Cultural Computing. Cham: Springer International Publishing. [https://doi.org/10.1007/978-3-319-20170-2\\_1](https://doi.org/10.1007/978-3-319-20170-2_1).

- O'Hara, Laura Turner. 2013. «Cleaning OCR'd Text with Regular Expressions». *Programming Historian*, mayo. <https://programminghistorian.org/en/lessons/cleaning-ocrd-text-with-regular-expressions>.
- Rojas Castro, Antonio. 2013. «El mapa y el territorio: una aproximación histórico-bibliográfica a la emergencia de las Humanidades Digitales en España». *Caracteres: estudios culturales y críticos de la esfera digital* 2 (2): 10-53.
- Schreibman, Susan, Ray Siemens, y John Unsworth. 2004. *A Companion to Digital Humanities*. Hardcover. Blackwell Companions to Literature and Culture. Oxford: Blackwell Publishing Professional. <http://www.digitalhumanities.org/companion/>.
- , eds. 2015. *A New Companion to Digital Humanities*. 1.<sup>a</sup> ed. Wiley. <https://doi.org/10.1002/9781118680605>.
- Terras, Melissa M., Julianne Nyhan, y Edward Vanhoutte, eds. 2013. *Defining digital humanities: a reader*. Farnham, Surrey, England; Burlington, VT: Ashgate Publishing Limited; Ashgate Publishing Company.
- Toscano, Maurizio, Aroa Rabadán, Salvador Ros, y Elena González-Blanco. 2020. «Digital Humanities in Spain: Historical Perspective and Current Scenario». *Profesional de La Información* 29 (6). <https://doi.org/10.3145/epi.2020.nov.01>.

## RECURSOS DE APOYO Y WEBGRAFÍA

### HERRAMIENTAS ÚTILES PARA EL CURSO

- «Annotation Studio». s. f. Accedido 16 de mayo de 2023. <https://www.annotationstudio.org/>.
- «AntConc». s. f. Accedido 16 de mayo de 2023. <https://www.laurenceanthony.net/software/antconc/>.
- «Gephi - The Open Graph Viz Platform». s. f. Accedido 16 de mayo de 2023. <https://gephi.org/>.
- «Juxta Editions | DIGITAL HUMANITIES». s. f. Accedido 16 de mayo de 2023. <https://digitalhumanities.duke.edu/resource/juxta-editions>.
- «Mallet: MACHINE Learning for Language Toolkit». s. f. Mallet. Accedido 16 de mayo de 2023. <https://mimno.github.io/Mallet/>.
- «NeatLine». s. f. Accedido 16 de mayo de 2023. <https://neatline.org/>.
- «Palladio». s. f. Palladio. Accedido 16 de mayo de 2023. <http://hdlab.stanford.edu>.
- «ScanTailor». s. f. ScanTailor. Accedido 16 de mayo de 2023. <https://scantailor.org/>.
- «Semantic Annotation without the pointy brackets». s. f. Accedido 16 de mayo de 2023. <https://recogito.pelagios.org/>.
- «Tableau. Business Intelligence and Analytics Software». s. f. Accedido 16 de mayo de 2023. <https://www.tableau.com/>.
- «Transkribus». s. f. READ-COOP. Accedido 16 de mayo de 2023. <https://readcoop.eu/transkribus/>.
- «Voyant Tools». s. f. Accedido 16 de mayo de 2023. <https://voyant-tools.org/>.

Dado que trabajaremos con textos es importante, además, contar con algunos recursos de donde obtener corpus textuales:

### **BIBLIOTECAS DIGITALES**

**Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes** Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes, desarrollada por la Universidad de Alicante. Contiene portales temáticos de autores, instituciones culturales o proyectos, como **EDI-RED, Editores y Editoriales Iberoamericanos (siglos XIX-XXI)**, sobre historia cultural de la edición iberoamericana.

**Biblioteca Nacional de España** Página web de la Biblioteca Nacional de España. Se recomienda especialmente la consulta de la **Biblioteca Digital Hispánica (BDH)** y de la **Hemeroteca Digital**. En la BDH pueden consultarse de forma libre y gratuita documentos digitalizados de diversa naturaleza: libros impresos entre los siglos XV y XX, manuscritos, dibujos, grabados, folletos, carteles, fotografías, mapas, atlas, partituras, prensa histórica y grabaciones sonoras. Por su parte, la Hemeroteca Digital permite el acceso a la valiosa colección digital de prensa histórica española que alberga la BNE.

**Biblioteca Virtual del Patrimonio Bibliográfico (BVPB)** Ofrece una nutrida colección de reproducciones facsímiles digitales de manuscritos, libros impresos, fotografías históricas, materiales cartográficos, partituras y demás materiales conservados en archivos, bibliotecas y museos que forman parte del Patrimonio Bibliográfico Español. Se recomienda, asimismo, la consulta del **Catálogo Colectivo del Patrimonio Bibliográfico Español (CCPB)**, que permite localizar libros y otros fondos bibliográficos antiguos, raros y singulares que forman parte del Patrimonio Bibliográfico Español.

**Europeana** Importante recurso sobre el patrimonio cultural digital europeo, desarrollado a iniciativa de la Unión Europea. Permite acceder a libros, arte, música y películas de miles de instituciones culturales europeas.

**Internet Archive** Biblioteca virtual y buscador de páginas web mediante **WayBack Machine**.

**Buscador Multimedia del Museo del Prado** Útil herramienta para acceder a diferentes recursos multimedia del Museo del Prado: vídeos, audios, audioguías, visitas virtuales y materiales interactivos.

## **IGUALDAD DE GÉNERO**

En coherencia con el valor asumido de la igualdad de género, todas las denominaciones que en esta Guía hacen referencia a órganos de gobierno unipersonales, de representación, o miembros de la comunidad universitaria y se efectúan en género masculino, cuando no se hayan sustituido por términos genéricos, se entenderán hechas indistintamente en género femenino o masculino, según el sexo del titular que los desempeñe.