

23-24

MÁSTER UNIVERSITARIO EN
INVESTIGACIÓN EN HISTORIA DEL ARTE

GUÍA DE ESTUDIO PÚBLICA



HISTORIA DEL ARTE Y HUMANIDADES DIGITALES

CÓDIGO 27030035

UNED

23-24

HISTORIA DEL ARTE Y HUMANIDADES
DIGITALES

CÓDIGO 27030035

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	HISTORIA DEL ARTE Y HUMANIDADES DIGITALES
Código	27030035
Curso académico	2023/2024
Título en que se imparte	MÁSTER UNIVERSITARIO EN INVESTIGACIÓN EN HISTORIA DEL ARTE
Tipo	CONTENIDOS
Nº ETCS	4
Horas	100.0
Periodo	SEMESTRE 1
Idiomas en que se imparte	CASTELLANO

PRESENTACIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN

Es en la segunda década del siglo XXI cuando las Humanidades Digitales (HD) se desarrollan como disciplina y observando los trabajos considerados de HD, se comprueba que es un área de investigación, enseñanza y creación en la que convergen los humanistas y los informáticos. El objetivo es encontrar una vía multidisciplinar para que cada uno ejercite sus habilidades, de forma que los humanistas utilicen herramientas para soporte a sus tareas y retos, y que estas herramientas sean desarrolladas por los informáticos.

Pero, las HD van más allá del conocimiento y uso de herramientas informáticas en las humanidades y en la Historia del Arte (HA) en particular. Las HD son un campo interdisciplinar donde la HA convive con técnicas y paradigmas propios de la Inteligencia Artificial (IA), el Procesamiento del Lenguaje Natural (PLN) o el Análisis de Textos (*Text/Data Mining*, en inglés). Se pretende que la resolución de los grandes retos de la HA y de enigmas históricos puedan beneficiarse del uso de metodologías y técnicas que provienen de la informática, así como las técnicas y los desarrollos informáticos se nutren de resultados físicos o matemáticos.

Esta asignatura presenta técnicas básicas y aplicaciones de uso frecuente en las humanidades digitales. Permitirá comenzar a conocer los procesos a través de los cuales la tecnología aporta a la Historia del Arte nuevas aproximaciones de interpretación y análisis. Además, los estudiantes se familiarizarán con algunas herramientas y aplicaciones de soporte informático a las actividades relacionadas con su estudio e investigación en este campo.

REQUISITOS Y/O RECOMENDACIONES PARA CURSAR ESTA ASIGNATURA

Para cursar esta asignatura es necesario disponer de los conocimientos de navegación por Internet que permitan al estudiante desenvolverse adecuadamente en entornos virtuales. Además, como hay contenidos especializados en inglés, es necesario un cierto nivel para leer y comprenderlos. En los requisitos para la admisión de un estudiante a este máster, se indica que es necesaria la acreditación de los siguientes niveles de idiomas:

a) Estudiantes hispanohablantes: Un segundo idioma a nivel B1 (cualquier lengua oficial de la UE, preferentemente inglés), que permita la lectura y comprensión de textos especializados.

b) Estudiantes no hispanohablantes: B2 de español, del Sistema de Niveles del Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas. Un segundo idioma a nivel B1 (cualquier lengua oficial de la UE, preferentemente inglés), que permita la lectura y comprensión de textos especializados.

c) Estudiantes no angloparlantes que deseen cursar las asignaturas del máster que se ofertan en inglés, en dicha lengua: B2 de inglés, del Sistema de Niveles del Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas.

EQUIPO DOCENTE

Nombre y Apellidos	ANA M ^a GARCIA SERRANO
Correo Electrónico	agarcia@lsi.uned.es
Teléfono	91398-7993
Facultad	ESCUELA TÉCN.SUP INGENIERÍA INFORMÁTICA
Departamento	LENGUAJES Y SISTEMAS INFORMÁTICOS
Nombre y Apellidos	COVADONGA RODRIGO SAN JUAN
Correo Electrónico	covadonga@lsi.uned.es
Teléfono	91398-6487
Facultad	ESCUELA TÉCN.SUP INGENIERÍA INFORMÁTICA
Departamento	LENGUAJES Y SISTEMAS INFORMÁTICOS
Nombre y Apellidos	ELENA PAULINO MONTERO
Correo Electrónico	epaulino@geo.uned.es
Teléfono	
Facultad	FACULTAD DE GEOGRAFÍA E HISTORIA
Departamento	HISTORIA DEL ARTE

HORARIO DE ATENCIÓN AL ESTUDIANTE

Ana García Serrano (coordinadora de la asignatura): Jueves 12-14h y 15:30-18h

Elena Paulino: Miércoles, 10-14h

Covadonga Rodrigo: Miércoles, 10-14h

COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE

COMPETENCIAS BÁSICAS

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.

COMPETENCIAS GENERALES

CG01 - Comprender de forma detallada y fundamentada las metodologías y los aspectos teóricos y prácticos propios de la Historia del Arte, en un contexto de iniciación a la investigación

CG06 - Conocer y seleccionar los medios y soportes adecuados para realizar una divulgación efectiva de los resultados de la investigación en Historia del Arte

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE15 - Reconocer y saber usar las herramientas y aplicaciones de soporte informático en las actividades de iniciación a la investigación vinculadas a las Humanidades digitales

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Conocer conceptos básicos de las Humanidades Digitales (HD).
- Comprender métodos y paradigmas de las HD aplicables a la investigación en Historia del Arte.
- Identificar y discriminar recursos y herramientas de HD para investigación en Historia del Arte

CONTENIDOS

1. Introducción a los recursos y aplicaciones en las Humanidades Digitales

Tras una detallada introducción al área, se presentarán recursos y aplicaciones de interés para los Historiadores del Arte. Fundamentalmente serán herramientas y aplicaciones web en abierto o con licencia para investigación para que los estudiantes puedan explorarlas. Se estudiarán los conceptos de usabilidad, accesibilidad, y adecuación para la investigación en Historia del Arte.

2. Técnicas y aproximaciones básicas

Se presentarán técnicas y aproximaciones básicas muy relacionadas con los recursos y aplicaciones mas relevantes actualmente en las Humanidades Digitales (HD). El estudio se centrará en la familiarización inicial con técnicas básicas relacionadas con las bases de datos, el acceso a la información digital (textual y multimedia). La práctica se centrará en aplicaciones generales y de utilidad reconocida que los estudiantes explorarán y con las que realizaran ejercicios de iniciación para favorecer su estudio.

3. Acceso y visualización de información multimedia

Familiarización con aproximaciones que ayuden a la gestión e interpretación de grandes repositorios de información digitales. Se presentarán casos de éxito como son la web del Museo del Prado, de la Biblioteca Nacional en España, el Archivo General de Simancas y otros.

4. Acceso en abierto y ética digital

Se estudiarán algunos conceptos relacionados con la legislación actual, las normas de publicación en abierto y aspectos éticos que hay que tener en cuenta en el mundo digital.

METODOLOGÍA

La materia está planteada para su realización a través de la metodología general de la UNED, en la que se combinan distintos recursos metodológicos, que combinan 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 que serán grabadas para su visualización posterior y participación en los foros.
4. Evaluación continua y sumativa: actividades prácticas de evaluación continua; ejercicios de autoevaluación.
5. Trabajo individual: lectura analítica de cada tema; realización de las actividades de aprendizaje propuestas como la exploración y realización de ejercicios de iniciación con recursos y aplicaciones presentadas.

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

Se realizará un trabajo final de investigación que derive del análisis de las técnicas y herramientas estudiadas en la materia. Consistirá en dos entregas independientes, ambas obligatorias, explicadas en el aula virtual.

Criterios de evaluación

Se evaluará la calidad del trabajo y las aportaciones personales.

Ponderación de la prueba presencial y/o los trabajos en la nota final 80%

Fecha aproximada de entrega

Trabajo Final 20/01/2024

Comentarios y observaciones

PRUEBAS DE EVALUACIÓN CONTINUA (PEC)

¿Hay PEC?

Si, PEC no presencial

Descripción

Se realizará una prueba de evaluación continua (PEC) de carácter obligatorio relativa al temario.

Criterios de evaluación

Se evaluará la calidad de las respuestas y las aportaciones personales.

Ponderación de la PEC en la nota final 20%

Fecha aproximada de entrega

PEC 30/10/2023

Comentarios y observaciones

OTRAS ACTIVIDADES EVALUABLES

¿Hay otra/s actividad/es evaluable/s?

No

Descripción

Criterios de evaluación

Ponderación en la nota final

Fecha aproximada de entrega

Comentarios y observaciones

¿CÓMO SE OBTIENE LA NOTA FINAL?

Para aprobar la asignatura se exigirá una nota final mínima de 5 puntos, siendo obligatoria la realización de todas las pruebas propuestas.

La calificación final será el resultado de la fórmula (Nota PEC * 0,2) + (Nota Trabajo Final * 0,8)

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Los estudiantes dispondrán de copia de alguna bibliografía y de documentos con contenido teórico-práctico, realizados por las profesoras del equipo docente.

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

del Rio Riande, J. (2014). De qué hablamos cuando hablamos de Humanidades Digitales. I Jornadas Nacionales de Humanidades Digitales: Culturas, Tecnologías, Saberes. Asociación Argentina de Humanidades Digitales, Buenos Aires.

<https://www.aacademica.org/gimena.delrio.riande/90.pdf>

Edelstein, Dan (2016) Interactive Visualization for Voltaire's Correspondence Network.

Letters in Voltaire's Network [Created using Palladio], <http://hdlab.stanford.edu/palladio>

García Serrano, Ana y Ángel Castellanos (2016) *Conceptualización, acceso y visibilidad de la información en el proyecto DIMH*. (Capítulo 16) EL DIBUJANTE INGENIERO AL SERVICIO DE LA MONARQUÍA HISPÁNICA. SIGLOS XVI-XVIII. Alicia Cámara Muñoz (Ed.) Lecciones Juanelo Turriano de historia de la ingeniería. Publicado por Fundación Juanelo Turriano. pp: 379-400. ISBN: 978-84-942695-6-1. 2016. Libro completo disponible en: <http://www.juaneloturriano.com/coleccion-digital/lecciones-juanelo-turriano-de-historia-de-la-ingenieria>

García Serrano, A.; Menta Garuz A. (2022) *La inteligencia artificial en las Humanidades Digitales: dos experiencias con corpus digitales*. Revista de Humanidades Digitales, v.7, 19-39, ISSN 2531-1786. Disponible en (Fecha de acceso: 21 jun. 2022)

<https://doi.org/10.5944/rhd.vol.7.2022.30928>

Klinke, Harald (2016) "Big Image Data Within the Big Picture of Art History". *International Journal for Digital Art History*, no. 2 (October). <https://doi.org/10.11588/dah.2016.2.33527>

Martínez Cantón, Clara Isabel (2017) Poetriae y el Arte de poesía castellana: bases para la creación de una colección digital de tratados poéticos castellanos. *Magnificat Cultura i Literatura Medievals*, 4, 21-42. <http://e-spacio.uned.es/fez/view/bibliuned:352-Cmartinez4>

McGillivray, Barbara; Alex, Beatrice; Ames, Sarah; Armstrong, Guyda; Beavan, David; Ciula, Arianna; et al. (2020) The challenges and prospects of the intersection of humanities and data science: A White Paper from The Alan Turing Institute. figshare. Online resource. <https://doi.org/10.6084/m9.figshare.12732164.v>

Moreno Sandoval, A. (2019) *Lenguas y computación*. ISBN: 9788491712732. 288 páginas. ISBN Digital: 9788491718246. Editorial Síntesis.

Rodríguez Ortega, Nuria (2018) "Desarrollos digitales de la Historia del Arte: implicaciones epistémicas, críticas y metodológicas". Versión postprint del capítulo homónimo publicado en el libro *Humanidades Digitales: edición, literatura y arte*, Ciudad de México: Bonilla Artigas Editores y Red de Humanidades Digitales HD, 2018, pp. 127-191, ISBN: 978-607-8560-58-5 https://www.researchgate.net/publication/326399129_Desarrollos_digitales_de_la_Historia_d_el_Arte_implicaciones_epistemicas_criticas_y_metodologicas

Tasovac, Toma; Sally Chambers, Erzsébet Tóth-Czifra (2020) Cultural Heritage Data from a Humanities Research Perspective: A DARIAH Position Paper. <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-02961317>

Toscano, Maurizio ; Rabadán, Aroa; Ros, Salvador; González-Blanco, Elena (2020). "Digital humanities in Spain: Historical perspective and current scenario". *Profesional de la información*, v. 29, n. 6, e290601. <https://doi.org/10.3145/epi.2020.nov.01>

Zweig, Benjamin (2015) "Forgotten Genealogies: Brief Reflections on the History of Digital Art History". *International Journal for Digital Art History*, no. 1 (June).

<https://doi.org/10.11588/dah.2015.1.21633>

RECURSOS DE APOYO Y WEBGRAFÍA

La plataforma de e-Learning aLF proporcionará el aula virtual y el adecuado interfaz de interacción entre el estudiante y sus profesores. La plataforma aLF permite impartir y recibir formación, gestionar y compartir documentos, crear y participar en comunidades temáticas, así como realizar proyectos online. Se usarán las herramientas necesarias para que, tanto el equipo docente como los estudiantes, encuentren la manera de compaginar el trabajo individual con el aprendizaje cooperativo.

Para las actividades de estudio y la práctica de esta asignatura se utilizarán recursos en la web, de acuerdo con la planificación que el equipo docente publicará anualmente en el aula virtual aLF.

De interés general, en la UNED hay **recursos en línea** como son los siguientes:

Desde la Biblioteca de la UNED se proporciona acceso a recursos en línea multidisciplinares:

- **Acceso al Catálogo LINCEO**, portal interactivo de prestaciones y servicios, con múltiples funcionalidades donde se puede realizar búsquedas bibliográficas, consultar documentos, etc.
- **Repositorio de materiales en línea**. La Biblioteca de la UNED cuenta con un repositorio institucional o archivo digital llamado e-Spacio, en el que puede acceder a documentos completos en línea.

Desde el *Centro de Diseño y Producción de Medios Audiovisuales* (CEMAV) se ha potenciado la producción de diferentes servicios (radio, videos científicos o de eventos, programas de TV etc), todos ellos accesibles a través de *CanalUNED*.

Además hay conferencias impartidas en esta Universidad en el Repositorio audiovisual de la UNED

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.