25-26

GUÍA DE ESTUDIO PÚBLICA

COMPETENCIAS DIGITALES Y PROGRAMACIÓN PARA HUMANISTAS

CÓDIGO 27040016

UNED

25-26

COMPETENCIAS DIGITALES Y PROGRAMACIÓN PARA HUMANISTAS

CÓDIGO 27040016

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	COMPETENCIAS DIGITALES Y PROGRAMACIÓN PARA HUMANISTAS
Código	27040016
Curso académico	2025/2026
Título en que se imparte	MÁSTER UNIVERSITARIO EN HUMANIDADES DIGITALES: MÉTODOS Y BUENAS PRÁCTICAS
Tipo	CONTENIDOS
Nº ETCS	5
Horas	125
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 tiene un carácter obligatorio.
El objetivo de esta asignatura es proporcionar al estudiante una serie de conocimientos prácticos sobre programación, concretamente utilizando el lenguaje Python, que le serán de utilidad a la hora de abordar otras materias de esta titulación en las que se necesiten programar algún tipo de aplicativo. Por tanto, la asignatura debe entenderse como una asignatura instrumental para poder abordar convenientemente otras asignaturas de la titulación.
Así pues, se trata de una asignatura eminentemente práctica, por tanto, los estudiantes aprenderán a utilizar el entorno de desarrollo que se les explicite junto con las herramientas necesarias para la programación de pequeños desarrollos que resuelvan problemas simples.

REQUISITOS Y/O RECOMENDACIONES PARA CURSAR ESTA ASIGNATURA

Aunque no existen requisitos obligatorios para cursar esta asignatura, es recomendable el conocimiento de la lengua extranjera inglés, para poder acceder a un mayor número de fuentes de recursos (manuales técnicos) que no siempre están traducidos al castellano, o se traducen muy posteriormente a su publicación.
El tener soltura con el manejo de entornos integrados de desarrollo, IDE, y poseer conocimientos informáticos generales ayudará al éxito en esta materia.

EQUIPO DOCENTE

Nombre y Apellidos	MARIA CAROLINA MAÑOSO HIERRO
Correo Electrónico	carolina@scc.uned.es
Teléfono	91398-7168
Facultad	ESCUELA TÉCN.SUP INGENIERÍA INFORMÁTICA
Departamento	SISTEMAS DE COMUNICACIÓN Y CONTROL

Nombre y Apellidos	ANGEL PEREZ DE MADRID Y PABLO
Correo Electrónico	angel@scc.uned.es
Teléfono	91398-7160
Facultad	ESCUELA TÉCN.SUP INGENIERÍA INFORMÁTICA
Departamento	SISTEMAS DE COMUNICACIÓN Y CONTROL

Nombre y Apellidos	MIGUEL ROMERO HORTELANO (Coordinador/a de asignatura)
Correo Electrónico	mromero@scc.uned.es
Teléfono	91398-7943
Facultad	ESCUELA TÉCN.SUP INGENIERÍA INFORMÁTICA
Departamento	SISTEMAS DE COMUNICACIÓN Y CONTROL

HORARIO DE ATENCIÓN AL ESTUDIANTE

Dr. Ángel Pérez de Madrid
Horario de atención:
Lunes de 16 a 20 horas
Dirección postal:
Escuela Técnica Superior de Ingeniería Informática, UNED
C. Juan del Rosal, 16. 5.ª planta. Despacho 5.03.
28040 MADRID
Teléfono: 91.398.7160
Correo electrónico: angel@scc.uned.es
Dra. Carolina Mañoso Hierro
Horario de atención:
Lunes de 10:30 a 14:30
Dirección postal:
Escuela Técnica Superior de Ingeniería Informática, UNED
C. Juan del Rosal, 16. 5.ª planta. Despacho 5.03.
28040 MADRID
Teléfono: 91.398.7168
Correo electrónico: carolina@scc.uned.es
Dr. Miguel Romero Hortelano
Horario de atención:
Lunes de 10:00 a 14:00 horas.
Dirección postal:
Escuela Técnica Superior de Ingeniería Informática, UNED
C. Juan del Rosal, 16. 5.ª planta. Despacho 5.14.
28040 MADRID
Teléfono: 91.398.7943
Correo electrónico: mromero@scc.uned.es

COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE

COMPETENCIAS BÁSICAS Y GENERALES

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.

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 ESPECÍFICAS

CE3 - Analizar y formalizar la información con herramientas digitales en el ámbito de las Humanidades Digitales.
CE7 - Aplicar las tecnologías digitales en el tratamiento y la preservación de datos de diferente tipología 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.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- *Abordar metodológicamente proyectos de programación sencillos dentro de un entorno de desarrollo integrado.*
- *Conocer técnicas de programación para la resolución de problemas concretos de interés en Humanidades Digitales.*
- *Realizar pruebas de validación y depuración de un programa dado.*
- *Conocer algunas bibliotecas de funciones y otros recursos externos con interés en Humanidades Digitales.*

CONTENIDOS

1.- Introducción a la programación para humanistas. Lenguajes de programación: paradigmas y modelos.

2.- Entorno de desarrollo integrado y manejo de herramientas.

3.- Conceptos y elementos básicos de la programación: Variables, tipos y estructuras de datos, funciones, objetos.

4.- Estructura lógica de un programa y control de flujo.

5.- Acceso y tratamiento de la información almacenada en ficheros.

6.- Uso de funciones predefinas contenidas en bibliotecas.

7.- Ejemplos sencillos de programas en el campo de las Humanidades Digitales.

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; ejercicios de autoevaluación.
5. Trabajo individual: 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

Pruebas/actividades/trabajos calificables de cualquier tipo que se propondrán en cada módulo o unidad didáctica y se entregan durante el cuatrimestre a través del Curso Virtual con repercusión en la calificación final

Criterios de evaluación	
Ponderación de la prueba presencial y/o los trabajos en la nota final	100%
Fecha aproximada de entrega	Las fechas de inicio y entrega de las distintas actividades se anunciarán en el curso virtual de la asignatura con la suficiente antelación
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?	No
Descripción	
Criterios de evaluación	
Ponderación en la nota final	
Fecha aproximada de entrega	
Comentarios y observaciones	

¿CÓMO SE OBTIENE LA NOTA FINAL?

La nota final de la asignatura se obtendrá a partir de la media ponderada de las notas correspondientes a las actividades, tareas, cuestionarios… propuestos en cada uno de los módulos o unidades didácticas.

A continuación, le ofrecemos un cuadro resumen con las actividades y las ponderaciones de las calificaciones de los diferentes trabajos que hay que realizar por módulo:

Módulo I = 1 Test en línea(100%)

Módulo II = 1 Test en línea(25%) + Programa/s(75%)

Módulo III = 1 Test en línea (25%) + Programa/s(75%)

Módulo IV = 1 Test en línea (40%) + Programa final(60%)

Entre paréntesis se indica la ponderación de cada una de las actividades en la nota del módulo.

Todos los ejercicios se calificarán sobre 10.

La nota o calificación final de la asignatura se calculará aplicando la siguiente fórmula:

$$Nota_{Final} = (0.1 * Nota_{Módulo\ I}) + (0.25 * Nota_{Módulo\ II}) + (0.25 * Nota_{Módulo\ III}) + (0.4 * Nota_{Módulo\ IV})$$

No obstante, para superar la asignatura será condición necesaria, pero no suficiente, entregar y aprobar (obtener 5 o más puntos) las actividades que se propongan en el Módulo IV. Si no se cumple esta condición, la asignatura estará suspensa.

La asignatura se considera superada/aprobada si la calificación es igual a 5 o más puntos.

Para aquellos que no superen la asignatura en la convocatoria ordinaria, se establecerán nuevos plazos de entrega para las actividades de evaluación para la convocatoria extraordinaria. Se informarán de las actividades y sus plazos en el curso virtual.

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

La bibliografía básica está compuesta por una serie de apuntes, vídeos y manuales específicos a los que podrá accederse a través del curso virtual a propuesta del equipo docente.

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

ISBN(13): 9780262034203
Título: EXPLORATORY PROGRAMMING FOR THE ARTS AND HUMANITIES 1 edición
Autor/es: Nick Montfort
Editorial: MIT PRESS

ISBN(13): 9781098104030

Título: PYTHON FOR DATA ANALYSIS 3E: DATA WRANGLING WITH PANDAS, NUMPY, AND JUPYTER 3ª, 2002 edición
Autor/es: Wes Mckinney
Editorial: O'REILLY

ISBN(13): 9798633985566
Título: PYTHON PARA TODOS: EXPLORANDO LA INFORMACIÓN CON PYTHON 3. 2020 edición
Autor/es: Charles Severance
Editorial: Independently published

RECURSOS DE APOYO Y WEBGRAFÍA

La asignatura se encontrará virtualizada en la plataforma que para ello disponga la Universidad. En ella el estudiante encontrará las últimas novedades relativas a la asignatura y los materiales necesarios para su estudio, así como una serie de foros para comunicarse con el equipo docente y con sus compañeros.

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.