

PLAN DOCENTE DE LA ASIGNATURA

Curso académico: 2026/2027

Identificación y características de la asignatura						
Código	402283					
Denominación (español)	Humanidades Digitales					
Denominación (inglés)	Digital Humanities					
Titulaciones	Máster Universitario en Investigación en Humanidades					
Centro	Facultad de Filosofía y Letras					
Módulo	Formación Metodológica					
Materia	4					
Carácter	Obligatoria	ECTS	6	Semestre	1º	
Profesorado						
Nombre		Despacho		Correo-e		
Laura Fernández Rojo		217		lfdezrojo@unex.es		
Nancy E. Ávila Ledesma		268		navila@unex.es		
Área de conocimiento	Historia del Arte Filología Inglesa					
Departamento	Arte y Ciencias del Territorio Filología Inglesa					
Profesora coordinadora	Nancy E. Ávila Ledesma					
Resultados de aprendizaje						
1. CONOCIMIENTOS O CONTENIDOS						
C08 - Identificar las técnicas estadísticas adecuadas para el análisis de datos propios en la investigación en el ámbito de estudio y adquirir las técnicas y conocimientos básicos necesarios para el análisis e interpretación de los resultados obtenidos.						
C09 - Conocer el funcionamiento de archivos, bibliotecas, museos, repositorios documentales físicos y digitales, y otros medios útiles para la investigación en Humanidades.						
2. COMPETENCIAS						
COM06 - Desarrollar la capacidad de destacar el valor y la necesidad de nuevas técnicas experimentales para la obtención de respuestas a cuestiones científicas.						
COM07 - Desarrollar la capacidad de acceder y utilizar los recursos tecnológicos disponibles.						
2. HABILIDADES O DESTREZAS						
HB09 - Analizar y leer críticamente los métodos estadísticos utilizados en la literatura científica.						
HB10 - Conocer el funcionamiento de software especializado para la adquisición, el análisis y la presentación de los datos obtenidos a partir de la investigación en humanidades.						

Contenidos
Descripción general del contenido En esta asignatura se adquirirán competencias y conocimientos para el uso ético y profesional de la inteligencia artificial. También se trabajará con herramientas para el tratamiento de textos e imágenes, herramientas para el almacenamiento de datos: bases de datos relacionales y nubes y herramientas para la creación de materiales digitales. Se presentarán herramientas para la divulgación y transferencia de resultados y se adquirirán conocimientos básicos para la protección y conservación de datos.
Temario
Denominación del tema 1: Fundamentos teóricos y éticos de las Humanidades Digitales Contenidos del tema 1: Definición, alcance y buenas prácticas en Humanidades Digitales (HD). La inteligencia artificial (IA), el procesamiento del lenguaje natural (PLN) y el análisis de datos aplicado a las ciencias humanas. Descripción de las actividades prácticas del tema 1: Revisión de la literatura académica sobre la historia de las Humanidades Digitales y el uso de la IA en el área de investigación en Humanidades. Denominación del tema 2: Imagen y Artificio digital. Historia del Arte y Cultura visual ante las nuevas tecnologías. Contenidos del tema 2: El estudio de la visualidad desde la perspectiva digital. Herramientas de creación y gestión de imágenes. La IA y la creación de imágenes. Los estudios de Humanidades ante las nuevos formatos y formas de comprender lo visual. El uso y desarrollo de las TIC en la creación y gestión de imágenes. Descripción de las actividades prácticas del tema 2: Propuesta de análisis desde estudios de caso dedicados a lo visual y las Humanidades Digitales. Aplicación de herramientas de tratamiento de imágenes aplicadas a las propuestas de investigación en Humanidades. Denominación del tema 3: Patrimonio Cultural y Humanidades Digitales: conservación, digitalización y difusión. Evolución de modelos de almacenamiento y visualización de datos en proyectos digitales. Contenidos del tema 3: Aplicación de las TIC a la conservación del patrimonio. Bases de datos de imágenes y textos al servicio de la preservación y difusión patrimonial. La necesidad del trabajo multidisciplinar y transdisciplinar: proyectos de investigación aplicada al patrimonio y los estudios ingleses desde las ciencias humanas. Descripción de las actividades prácticas del tema 3: Análisis comparado de modelos de almacenamiento de datos en proyectos HD. Diseño de proyecto de conservación patrimonial a través de las TIC. Denominación del tema 4: Herramientas para el análisis de textos e imágenes Contenidos del tema 4: Herramientas para el análisis de textos y la visualización de los datos: <i>Sketch Engine</i>, <i>Lancsbox</i> y <i>Voyant Tools</i>. Análisis del discurso con <i>SEANCE (Sentiment Analysis and Social Cognition Engine)</i>. Descripción de las actividades prácticas del tema 4: El alumnado trabajará con diversas herramientas de análisis textual para explorar las posibilidades que ofrecen en la investigación en Humanidades Digitales.

Denominación del tema 5: Divulgación y transferencia de resultados. Protección de datos.

Contenidos del tema 5: Principios y estrategias de divulgación científica en Humanidades Digitales. Estudio de caso: *Teaching English Prosodic Pragmatics* (TEPP) app como ejemplo de transferencia tecnológica y pedagógica. Protección de datos en Humanidades Digitales: normativas aplicables, retos y buenas prácticas.

Descripción de las actividades prácticas del tema 5: Exploración de la aplicación TEPP. Revisión y discusión de la literatura académica sobre protección de datos en proyectos de Humanidades Digitales.

Actividades formativas												
		Actividades Presenciales (AP)					Actividades Virtuales (AV)					
TEMA	TOTAL	GG	CH	L	O	S	CST	CSP	CAT	CAP	TP	TA
1	27						5	3	2	1		16
2	28						6	3	2	1		16
3	28						6	3	2	1		16
4	28						6	3	2	1		16
5	27						5	3	2	1		16
Evaluación	12						2					10
Totales	150						30	15	10	5		90
		% Presencialidad					% Virtualidad					

Actividades Presenciales (AP) Actividades que se desarrollan en un único espacio físico y que implican interacción física entre estudiante y docente: – GG: Grupo Grande (85 estudiantes). – CH: Actividades de prácticas clínicas hospitalarias (7 estudiantes) – L: Actividades de laboratorio o prácticas de campo (15 estudiantes) – O: Actividades en sala de ordenadores o laboratorio de idiomas (20 estudiantes) – S: Actividades de seminario o de problemas en clase (40 estudiantes).	Actividades Virtuales (AV) Actividades que no se desarrollan en un espacio físico común. Pueden ser síncronas (implican interacción estudiante / docente) o asíncronas: – CST: Clase síncrona teórica. – CSP: Clase síncrona práctica. – CAT: Clase asíncrona teórica. – CAP: Clase asíncrona práctica.
– TP: Tutorías Programadas (seguimiento docente, tutorías ECTS). – TA: Trabajo autónomo del estudiante.	

Metodologías docentes
– Clase magistral. Exposición de contenidos por parte del profesor mediante videoconferencia o materiales audiovisuales. – Aprendizaje práctico directo en espacios con equipamiento especializado (laboratorios, aulas informáticas, trabajo de campo). – Desarrollo, redacción y análisis, individualmente o en grupo, de trabajos, memorias, ejercicios, problemas, y estudios de caso, sobre contenidos y técnicas, teóricos y prácticos, relacionados con la materia.

Sistemas de evaluación

Tal como establece la *Normativa de Evaluación de la Universidad de Extremadura* (<http://doe.juntaex.es/pdfs/doe/2020/2120o/20062265.pdf>), para la calificación de la asignatura el estudiante podrá elegir entre dos modalidades de evaluación:

- a) **Evaluación continua:** sistema de evaluación constituido por diversas actividades distribuidas a lo largo del semestre de docencia de una asignatura.
- b) **Evaluación global:** sistema de evaluación constituido exclusivamente por una prueba final, que englobe todos los contenidos de la asignatura y que se realizará en la fecha oficial de cada convocatoria.

De acuerdo con la citada normativa, la elección de una de las dos modalidades se regirá por las siguientes pautas:

- Quienes opten por la modalidad de evaluación global deberán comunicarlo al profesor durante el primer cuarto del semestre en que se imparta la asignatura, enviándole un correo electrónico con el asunto “Elección de evaluación global”.
- En caso de que el estudiante no manifieste preferencia, la modalidad asignada será la de evaluación continua.
- La modalidad elegida regirá para todo el curso, salvo petición elevada al decano según lo establecido en el artículo 4.6 de la citada normativa.

1. SISTEMA DE EVALUACIÓN CONTINUA

1.1. Actividades de evaluación

La nota final se compone de tres partes: 1º) asistencia y participación, 2º) tareas y actividades (recuperables y no recuperables) realizadas a lo largo del periodo de impartición de la asignatura y 3º) el examen final.

1º) La asistencia y participación se valora con un 10%. La asistencia, que se recogerá diariamente, se valora hasta un 5%; la participación activa en clase, en las actividades programadas y en las tareas de mantenimiento, edición y divulgación del portfolio digital se valora hasta un 5%.

2º) Resolución y entrega de actividades destinadas a generar una propuesta de proyecto de Humanidades Digitales, valorado en un 70%. Las tareas y actividades desarrolladas durante se irán ejecutando durante los distintos temas, valorándose hasta un 20%. La entrega escrita y su defensa oral se valorarán hasta un 50%.

3º) La prueba final será un examen en línea con el valor de un 20%, cuyas particularidades se especificarán durante la presentación de la asignatura. El 100% de la nota se compondrá de un examen tipo test, a modo de cuestionario de todo lo planteado en los distintos temas, compuesto de unas 20 preguntas.

1.2. Criterios de evaluación

De acuerdo con las distintas actividades, los criterios de evaluación serán los siguientes:

1º) La asistencia se computará de forma proporcional. Contará igualmente la actitud participativa en las clases, en particular cuando se generen temas de discusión o debate.

2º) Con respecto a los trabajos orales o escritos se valorará la aplicación de los conocimientos adquiridos en clase, el correcto desempeño del vocabulario técnico y el manejo de la bibliografía y fuentes adecuadas, junto a la aportación crítica personal. En los trabajos o ejercicios prácticos se valorará la capacidad de síntesis, análisis, comprensión y expresión. Será imprescindible que el alumno asista a las sesiones en las que exponen sus compañeros, siendo penalizada su ausencia en la calificación final de su proyecto de Humanidades Digitales.

3º) En la prueba final el examen se compondrá de 20 preguntas tipo test con cuatro opciones de respuesta. Las respuestas correctas se puntuarán con 0,5. Las respuestas incorrectas restarán 0,2.

1.3. Actividades recuperables y no recuperables

- La asistencia y participación no son recuperables.
- Las tareas y actividades desarrolladas durante los distintos temas no son recuperables. La entrega del proyecto final sí es recuperable en la convocatoria extraordinaria, pero la exposición oral del trabajo final no.
- El examen final es recuperable en la convocatoria extraordinaria.

1.4. Observaciones

Uso de equipos electrónicos:

De acuerdo con el artículo 7 de las Normas de Convivencia y el Régimen Disciplinario del Estudiantado de la UEX (DOE nº1, 2 de enero de 2024), y en virtud de su competencia académica y libertad de cátedra en el aula, el profesor tendrá potestad para prohibir o autorizar (plena o parcialmente) el uso de dispositivos electrónicos (ordenadores, tablets, móviles...) en la impartición de sus clases (magistrales y/o teóricas) en los Grados y Másteres en que participe el Departamento de Arte y Ciencias del Territorio, con el objetivo de obtener el mayor rendimiento posible del alumnado.

No se permitirá el uso de programas o dispositivos de grabación sonora e imagen, así como la toma de fotografías del material que el profesor emplee en sus clases.

Advertencia sobre plagio:

Todas las tareas que los alumnos realicen a lo largo del curso deben ser originales y adjuntar la relación de las fuentes y bibliografía que realmente se han utilizado. En el caso de reproducir textualmente fragmentos de trabajos de otros autores deberán citarse correctamente: entrecomillando y especificando su procedencia. En caso contrario se considerará un plagio, es decir un acto delictivo por lo que no se procederá a su valoración positiva. Se penalizará el uso injustificado de herramientas de creación de textos e IA en aquellos trabajos de análisis y desarrollo personal.

2. SISTEMA DE EVALUACIÓN GLOBAL

2.1. Estructura

El 100% de la nota es el resultado de una prueba dividida en dos partes: 1º) un examen tipo test de 30 preguntas. 2º) Dos temas a presentar de manera oral, referente a los contenidos analizados en clase. Cada una de las partes está valorada en un 50% del valor final de la prueba.

2.2. Criterios de evaluación

La prueba final el examen se compondrá de 30 preguntas tipo test con cuatro opciones de respuesta. Las respuestas correctas se puntuarán con 0,2. Las respuestas incorrectas restarán 0,05.

En la parte de presentación oral se tendrá en cuenta el dominio del contenido abordado en clase y la claridad en la exposición de los temas sujetos a debate.

Bibliografía (básica y complementaria)

1. Básica

- Allés Torrent, Susanna (2019): Sobre la complejidad de los datos en Humanidades, o cómo traducir las ideas a datos. *Revista de Humanidades Digitales* 4, 1–28.
- Català Domènech, Josep M. y Caballero Ramos, Jorge (2025): *La imaginación artificial. La imagen más allá de la imagen*. Madrid, Cátedra.
- Mirzoeff, Nicholas (2003): *Una introducción a la cultura visual*. Madrid, Paidós.
- Mitchell, William J. T. (2019): *La ciencia de la imagen. Iconología, cultura visual y estética de los medios*, MADRID Akal.
- Rojas Castro Antonio (2013): Las humanidades digitales: principios, valores y prácticas. *Janus: Estudios sobre el Siglo de Oro*, nº2: 4. Evolución de modelos de almacenamiento y visualización de datos en proyectos digitales.

2. Complementaria

- Berry, David M. ed. (2012): *Understanding Digital Humanities*. London: Palgrave MacMillan.
- García-Serrano, Ana y Menta Garuz, Antonio (2022): La inteligencia artificial en las Humanidades Digitales: dos experiencias con corpus digitales. *Revista de Humanidades Digitales* 7, 19–39.
- Olmo-Suárez, Elena y Arias Rodríguez, Iván: (2021): Un estudio empírico con Sketch Engine sobre la interfaz sintáctico-pragmática para la identificación de la estructura temática en español. *Revista de Humanidades Digitales* 6, 129–150.
- Ortega Ventureira, Pedro (coord.) (2023): *Patrimonio digital. La voz de los profesionales de las Humanidades Digitales*. Madrid, Aulos Digital.
- Pollock, Griselda (2010): *Encuentros en el museo feminista virtual*. Madrid, Cátedra.
- Vives-Ferrándiz Sánchez, Luis (2022): *La cultura visual en tiempos digitales y posthumanos*. Vitoria Gasteiz, San Soleil Edicioens, 2022.
- Toscano, Maurizio, Rabadán, Aroa, Ros, Salvador y Elena González-Blanco. Digital Humanities in Spain: Historical Perspective and Current Secnario. *Profesional de La Información* 29 (6).
- Warwick, Claire, Terras, Melissa y Nyhan, Julianne (2012): *Digital Humanities in Practice*. London, Facet Publishing – UCL Digital Humanities Centre.

Otros recursos y materiales docentes complementarios

LancsBox X: <https://lancsbox.lancs.ac.uk>

Sketch Engine: <https://www.sketchengine.eu>

SEANCE: Sentiment Analysis and Cognition Engine:
<https://www.linguisticanalysistools.org/seance.html>

Voyant Tools: <https://voyant-tools.org>