



UNIVERSIDAD DE CASTILLA - LA MANCHA

GUÍA DOCENTE

1. DATOS GENERALES

Asignatura: GESTIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES	Código: 66137
Tipología: OPTATIVA	Créditos ECTS: 6
Grado: 372 - GRADO EN HISTORIA DEL ARTE	Curso académico: 2019-20
Centro: 2 - FACULTAD DE LETRAS (CR)	Grupo(s):
Curso: Sin asignar	Duración: Primer cuatrimestre
Lengua principal de impartición: Español	Segunda lengua:
Uso docente de otras lenguas:	English Friendly: N
Página web: http://www.uclm.es/profesorado/literaturahispanoamericana/index.htm	Bilingüe: N

2. REQUISITOS PREVIOS

El estudiantes deberá contar con un ordenador portátil con conexión a Internet, tablet o smartphone que ha de traer a las sesiones presenciales. En caso de no disponer de él, se puede gestionar su préstamo en la Biblioteca de la UCLM. Una parte del curso implica el trabajo en grupo por lo que la presencialidad es muy importante en esta asignatura.

3. JUSTIFICACIÓN EN EL PLAN DE ESTUDIOS, RELACIÓN CON OTRAS ASIGNATURAS Y CON LA PROFESIÓN

La asignatura forma parte del grupo de **Asignaturas profesionalizantes y transversales ofrecidas por la Facultad de Letras de Ciudad Real en la UCLM con carácter común a diferentes títulos de Grado impartidos en ella**. La Facultad de Letras, atendiendo a la orientación de la nueva ordenación de la enseñanza superior en orden a la preparación para el ejercicio de actividades de carácter profesional, la transversalidad y el reconocimiento de créditos, y para aprovechar al máximo las posibilidades de formación que el Centro proporciona a los estudiantes de los distintos grados, ha marcado un número de materias presentes en las distintas titulaciones o creadas ex profeso de carácter profesionalizador o de carácter transversal, y las presenta como una serie de optativas susceptibles de ser cursadas por los estudiantes de los diferentes grados *en las condiciones en que se establecen en cada uno de los planes de estudio*. Se impartirán en los dos últimos cursos de la titulación.

4. COMPETENCIAS DE LA TITULACIÓN QUE LA ASIGNATURA CONTRIBUYE A ALCANZAR

Competencias propias de la asignatura

No se han establecido.

5. OBJETIVOS O RESULTADOS DE APRENDIZAJE ESPERADOS

Resultados de aprendizaje propios de la asignatura

No se han establecido.

Resultados adicionales

- Conocer las bases de la gestión y creación de herramientas y contenidos digitales en redes sociales.
- Búsqueda autónoma y crítica de recursos digitales en la red.
- Desarrollar técnicas de trabajo en grupo en elaboración de proyectos.
- Diseñar y elaborar proyectos basados en TIC en distintas áreas de Humanidades relacionados con nuevas salidas profesionales.
- Exposición, presentación y difusión de resultados de proyectos a través de medios digitales y audiovisuales.
- Conocer la actualidad de la sociedad del conocimiento y la Información basada en TIC y aplicada a distintos aspectos relacionados con las Humanidades.
- Introducir en los debates éticos y las posiciones críticas en torno la sociedad de conocimiento y el uso de herramientas tecnológicas en distintos ámbitos: educación, cultura, sociedad, economía.
- Conocer la evolución de la creatividad artística y literaria basada en la tecnología y en las redes sociales y de comunicación.
- Conocer la terminología y el funcionamiento de las Tecnologías de la Información y Comunicación relacionadas con las Humanidades Digitales.

6. TEMARIO

Tema 1: La vida digital y la sociedad del conocimiento.

Tema 1.1 Nativos e inmigrantes digitales. La brecha digital. La identidad digital. Evolución de Internet y las tecnologías digitales.

Tema 1.2 Transformación digital y sociedad del conocimiento. Software libre, open access y activismo en la red.

Tema 1.3 Las redes sociales. Gestión y creación de contenidos, responsables de comunidades digitales (community manager).

Tema 1.4 Nuevas formas de trabajo y competencias profesionales basadas en la tecnología y las redes: innovación, trabajo en red y colaborativo, interdisciplinariedad, adaptación a entornos cambiantes. Empresas emergentes de base tecnológica (star-up) y espacios de trabajo y co-working.

Tema 1.5 Las industrias culturales y creativas, tecnología y los nuevos trabajos en Humanidades. Piratería y propiedad intelectual. Libros, música, vídeo y contenidos en la red.

Tema 1.6 Educación en red: E-learning. MOOCs y plataformas de aprendizaje on line. Moodle y Campus Virtual.

Tema 1.7 Grandes proyectos de digitalización, big data, bases de datos y sistemas colaborativos. La Wikipedia.

Tema 2: Las humanidades digitales y recursos en red para humanistas.

Tema 2.1 Concepto y panorama de las Humanidades Digitales (HD). Los humanistas digitales. Presente y futuro del trabajo en Humanidades.

Tema 2.2 Plataformas, laboratorios y recursos en HD. Proyectos e investigación en HD: recursos y difusión. Blogging académico.

Tema 2.3 Búsqueda y creación de recursos digitales en Humanidades: blogs, wikis, páginas web, listas de correo, redes sociales, revistas electrónicas.

Tema 2.4 El texto, el libro y la lectura digital. La edición digital.

Tema 2.5 Hipertextos, ciberliteratura y literatura electrónica

Tema 2.6 Bases de datos, archivos, repositorios y bibliotecas virtuales

Tema 2.7 Metodología, citación y recursos en investigación en humanidades. Revistas digitales.

Tema 2.8 La filología en las HD: etiquetado y codificación de textos, TEI.

Tema 2.9 Visualización de contenidos. Proyectos multimedia. Artes visuales, música y nuevas tecnologías.

Tema 2.10 Otras áreas en HD: lexicografía, lingüística, traducción y aprendizaje de lenguas. Arqueología, historia, geografía.

Tema 2.11 Seminarios de Humanidades Digitales

Tema 3: Un proyecto digital para humanistas. Aprendizaje basado en proyectos y problemas: ABP/PBL

Tema 3.1 Bases del trabajo colaborativo y cooperativo. Gestión y tormenta de ideas e innovación. Organización y reparto de roles. Herramientas de trabajo en equipo y comunicación: MSteam, Slack, etc.

Tema 3.2 Investigación previa y trabajo de campo. Proyecto inicial. Análisis PEST/PESTLE del proyecto.

Tema 3.3 Diseño, elaboración y gestión de proyectos. Tareas, planificación y temporización. Herramientas y tecnología.

Tema 3.4 Plan de negocio y explotación comercial. Monetización.

Tema 3.5 Conclusiones, presentación y difusión del proyecto. Técnicas de presentación. Análisis DAFO o FODA. Autoevaluación.

Tema 3.6 Exposición y evaluación del proyecto. Modelo de presentaciones Pecha Kucha.

COMENTARIOS ADICIONALES SOBRE EL TEMARIO

El temario se divide en tres grandes bloques que de forma progresiva realizan un acercamiento e iniciación al mundo digital y las Humanidades Digitales, partiendo de las experiencias personales de los estudiantes, para la búsqueda, creación y gestión de los recursos y contenidos digitales de una manera crítica en el ámbito humanista y las industrias culturales. Culmina con el diseño y elaboración de un proyecto en grupo en el que estén implicadas las áreas de humanidades en un medio tecnológico y digital con vinculación con las bases del trabajo colaborativo tecnológico, salidas profesionales o la explotación del proyecto. El proyecto sirve de eje conductor de todo el programa y en el mismo se implicarán los conceptos del temario.

7. ACTIVIDADES O BLOQUES DE ACTIVIDAD Y METODOLOGÍA

Actividad formativa	Metodología	Competencias relacionadas	ECTS	Horas	Ev	Ob	Rec	Descripción
Enseñanza presencial (Teoría) [PRESENCIAL]	Aprendizaje cooperativo/colaborativo	G04 G10	1.24	31	S	S	S	Conceptos básicos y terminología de la materia.
Prácticas en aulas de ordenadores [PRESENCIAL]	Resolución de ejercicios y problemas		0.52	13	S	N	S	Búsqueda de recursos digitales
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA]	Aprendizaje orientado a proyectos	G04 G06 G10 G11	2.4	60	S	S	N	Elaboración de proyecto
Presentación de trabajos o temas [PRESENCIAL]	Trabajo en grupo		0.16	4	S	S	S	Presentación y evaluación de trabajos.
Resolución de problemas o casos [PRESENCIAL]	Autoaprendizaje		0.48	12	S	N	S	Búsqueda de recursos digitales
Otra actividad no presencial [AUTÓNOMA]	Resolución de ejercicios y problemas	G10	1.2	30	S	S	S	Búsqueda de recursos digitales
Total:			6	150				
Créditos totales de trabajo presencial: 2.4			Horas totales de trabajo presencial: 60					
Créditos totales de trabajo autónomo: 3.6			Horas totales de trabajo autónomo: 90					

Ev: Actividad formativa evaluable

Ob: Actividad formativa de superación obligatoria

Rec: Actividad formativa recuperable

8. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y VALORACIONES

Sistema de evaluación	Valoraciones		Descripción
	Estudiante presencial	Estud. semipres.	
Portafolio	60.00%	0.00%	Envío de tareas de portafolio sobre propuestas concretas a través de Campus Virtual en fechas concretas, incluida la participación en Seminarios de la Asignatura.
Realización de actividades en aulas de ordenadores	10.00%	0.00%	Valoración de aportaciones y enlaces en la wiki del curso y en las actividades y foros del curso. Uso y mantenimiento de aplicaciones de contenidos, redes sociales y trabajo en red. Evaluación a través del envío de tarea a través de Moodle.
Práctico	30.00%	0.00%	Elaboración y presentación de un proyecto de Humanidades Digitales realizado en grupos de trabajo colaborativo y en equipo por fases. Evaluación por el profesor (20%) y evaluación por pares ponderadas vía Moodle (10%). La evaluación del trabajo se aplicará a todos miembros del grupo del proyecto.
Total:	100.00%	0.00%	

Criterios de evaluación de la convocatoria ordinaria:

Todos los trabajos se enviarán vía Moodle a través del Campus Virtual. La destreza en el manejo de esta herramienta y el cumplimiento estricto de los plazos están incluidos en la evaluación. La tarea del Seminario es irrecuperable.

El proyecto de grupo tendrá evaluación del profesor y evaluación por pares de las diferentes fases del mismo. La nota del proyecto se aplicará a todos los miembros del mismo que hayan demostrado su participación real en el trabajo. El trabajo de grupo es irrecuperable.

Particularidades de la convocatoria extraordinaria:

Si el estudiante ha seguido el curso de forma presencial o parte de él y ha enviado al menos una tarea en el curso, puede optar por que se tenga en cuenta las tareas enviadas a lo largo de curso y la posibilidad de completar las tareas no enviadas del curso, excepto la del Seminario (60%) a través de la plataforma Moodle. En este caso, se incluye la nota por la elaboración del trabajo en grupo si se ha hecho y entregado en su día (30%), pero no puede completarse ya que se trata de una tarea irrecuperable y no puede incluirse en la evaluación extraordinaria.

En caso contrario, se hará una evaluación de los contenidos y temario del curso mediante un examen de respuesta breve o tipo test de 30 preguntas en 30 minutos (60%) y la realización de una tarea o tema en 30 minutos (40%). Estas pruebas se podrá hacer de forma virtual o presencial, a criterio del profesor, en el Campus Virtual Moodle, si las condiciones técnicas los permiten. En todo caso, es necesario que el estudiante cuente con un equipo portátil para realizar esta evaluación.

Particularidades de la convocatoria especial de finalización:

Evaluación de los contenidos y temario del curso mediante un examen tipo test de 30 preguntas de 30 minutos (60%) y la realización de una tarea o tema en 30 minutos (40%). Estas pruebas se podrá hacer de forma virtual o presencial, a criterio del profesor, en el Campus Virtual Moodle, si las condiciones técnicas los permiten. En todo caso, es necesario que el estudiante cuente con un equipo portátil para realizar esta evaluación.

9. SECUENCIA DE TRABAJO, CALENDARIO, HITOS IMPORTANTES E INVERSIÓN TEMPORAL	
No asignables a temas	
Horas	Suma horas
Comentarios generales sobre la planificación: Trabajo presencial y de grupos. Se requiere equipo portátil. Planificación temporal idéntica para todos los grupos	
Tema 1 (de 3): La vida digital y la sociedad del conocimiento.	
Actividades formativas	Horas
Enseñanza presencial (Teoría) [PRESENCIAL][Aprendizaje cooperativo/colaborativo]	16
Otra actividad no presencial [AUTÓNOMA][Resolución de ejercicios y problemas]	5
Periodo temporal: 4 semanas	
Grupo 20:	
Inicio del tema:	Fin del tema: 10/12/2018
Grupo 24:	
Inicio del tema: 11/09/2019	Fin del tema: 03/10/2019
Comentario: Periodo temporal idéntico para todos los grupos, con arreglo al Grupo 24	
Tema 2 (de 3): Las humanidades digitales y recursos en red para humanistas.	
Actividades formativas	Horas
Enseñanza presencial (Teoría) [PRESENCIAL][Aprendizaje cooperativo/colaborativo]	12
Prácticas en aulas de ordenadores [PRESENCIAL][Resolución de ejercicios y problemas]	3
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA][Aprendizaje orientado a proyectos]	10
Presentación de trabajos o temas [PRESENCIAL][Trabajo en grupo]	1
Resolución de problemas o casos [PRESENCIAL][Autoaprendizaje]	12
Otra actividad no presencial [AUTÓNOMA][Resolución de ejercicios y problemas]	15
Periodo temporal: 7 semanas	
Grupo 22:	
Inicio del tema: 15/10/2019	Fin del tema: 14/11/2019
Comentario: Periodo temporal idéntico para todos los grupos, con arreglo al Grupo 24	
Tema 3 (de 3): Un proyecto digital para humanistas. Aprendizaje basado en proyectos y problemas: ABP/PBL	
Actividades formativas	Horas
Enseñanza presencial (Teoría) [PRESENCIAL][Aprendizaje cooperativo/colaborativo]	3
Prácticas en aulas de ordenadores [PRESENCIAL][Resolución de ejercicios y problemas]	10
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA][Aprendizaje orientado a proyectos]	50
Presentación de trabajos o temas [PRESENCIAL][Trabajo en grupo]	3
Otra actividad no presencial [AUTÓNOMA][Resolución de ejercicios y problemas]	10
Periodo temporal: 4 semanas	
Grupo 26:	
Inicio del tema: 27/11/2019	Fin del tema: 19/12/2019
Comentario: Periodo temporal idéntico para todos los grupos, con arreglo al Grupo 24	
Actividad global	
Actividades formativas	Suma horas
Enseñanza presencial (Teoría) [PRESENCIAL][Aprendizaje cooperativo/colaborativo]	31
Prácticas en aulas de ordenadores [PRESENCIAL][Resolución de ejercicios y problemas]	13
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA][Aprendizaje orientado a proyectos]	60
Presentación de trabajos o temas [PRESENCIAL][Trabajo en grupo]	4
Resolución de problemas o casos [PRESENCIAL][Autoaprendizaje]	12
Otra actividad no presencial [AUTÓNOMA][Resolución de ejercicios y problemas]	30
Total horas: 150	

10. BIBLIOGRAFÍA, RECURSOS						
Autor/es	Título/Enlace Web	Editorial	Población	ISBN	Año	Descripción
Autores: Gimena del Rio Riande (ed. lit.), Gabriel Calarco (ed. lit.), Gabriela Striker (ed. lit.), Romina De León (ed. lit.)	Humanidades Digitales : Construcciones locales en contextos globales Actas del I Congreso Internacional de la Asociación Argentina de Humanidades Digitales - AAHD https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=719695	Universidad de Buenos Aires (UBA), Facultad de Filosofía y Letras - Instituto de Geografía	Buenos Aires	978-987-4019-97-4	2018	Disponible texto completo en pdf
Bocanegra Barbecho, L.; García López, A. (eds.)	Con la Red / En la Red. Creación, investigación y comunicación cultural y artística en la era		Granada	9780¿9897361¿3¿8	2017	Materia: Humanidades digitales,Cultura digital, Arte digital, Educación, Digital humanities, Digital culture, Digital art, Education Aprendizaje

	Internet			Learning Cooperación cultural Intellectual cooperation
González-Blanco, Elena	La edición digital de textos literarios: planteamientos y perspectivas de futuro El lectoespectador.			2017
Mora, Vicente Luis	Deslizamientos entre literatura e imagen	Seix Barral	Barcelona	2012
Escandell Montiel, Daniel	Mi avatar no me comprende. Cartografías de la suplantación y el simulacro	Delirio	9788415739166	
Escandell Montiel, Daniel	Escrituras para el siglo XXI. Literatura y blogosfera	Iberoamericana-Vervuert		2014
Carr, Nicholas	Superficiales. ¿Qué está haciendo Internet con nuestras mentes?	Taurus		2017
Carrillo, Jesús	Arte en la red	Cátedra	84-376-2164-X	2004
Vinck, Dominique	Humanidades digitales. La cultura frente a las nuevas tecnologías	Gedisa	Barcelona 9788417341107	2018
Christakis, Nicholas A.	Conectados : el sorprendente poder de las redes sociales y c	Taurus,	978-84-306-0688-7	2010
Castells, Manuel (1942-)	La ciudad informacional : Tecnologías de la información, re	Alianza	84-206-6403-0	1995
Daniel Cassany	En línea: leer y escribir en la red.	Anagrama	9788433963437	
Gill, Martha	E-zines : diseño de revistas digitales	GG	968-887-378-0	2000
José Manuel Lucía Megías	Elogio del texto digital: claves para interpretar un nuevo paradigma	Forcola		2012
Landow, George P.	Hipertexto 3.0 : la teoría crítica y los nuevos medios en un	Paidós	978-84-493-2200-6	2009
Marcos Marín, Francisco A.	Informática y humanidades	Gredos	84-249-1665-4	1994
Pajares Tosca, Susana	Literatura digital : el paradigma hipertextual	Universidad de Extremadura	84-7723-553-8	2004
Parisier, Eli	El filtro burbuja	Taurus		2017
Pistichelli, Alejandro	Cómo definir a las humanidades digitales o cómo no definir las http://politube.upv.es/play.php?vid=62086			2014
Stallman, Richard	Software libre para una sociedad libre	Traficantes de Sueños	978-84-933555-1-7	2007
Susan Schreibman, Ray Siemens, John Unsworth eds.	A Companion to Digital Humanities http://www.digitalhumanities.org/companion/	Blackwell	Oxford	2004
Wayner, Peter	La ofensiva de software libre : cómo Linux y el movimiento	Granica	84-7577-859-3	2001
Workshop REBIUN sobre proyectos digitales (6º. 2006. Madrid)	Las bibliotecas digitales en el espacio global compartido :	REBIUN	84-935298-1-8	2006
	La revolución Wikipedia	Alianza Editorial	978-84-206-8236-5	2008
	Las nuevas fuentes de información : información y búsqueda d	Pirámide	978-84-368-2657-9	2012
	Literatura y cibercultura	Arco/Libros Universidad	84-7635-571-8	2004
	Recursos digitales para la educación y la cultura : volumen	Tecnológica Metropolitana Univers	978-607-95446-1-4	2010
	Teoría del hipertexto : la literatura en la era electrónica	Arco/Libros	84-7635-640-4	2006

VIDEO Univ. Politécnica de Valencia

Guía básica de Humanidades Digitales. En inglés. Disponible en