



UNIVERSIDAD DE CASTILLA - LA MANCHA

GUÍA DOCENTE

1. DATOS GENERALES

| | |
|--|--------------------------------------|
| Asignatura: GESTIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES | Código: 66137 |
| Tipología: OPTATIVA | Créditos ECTS: 6 |
| Grado: 369 - GRADO EN ESPAÑOL: LENGUA Y LITERATURA | Curso académico: 2022-23 |
| Centro: 2 - FACULTAD DE LETRAS DE CIUDAD REAL | Grupo(s): 24 |
| 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 han 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 las 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.

La asignatura tiene un fuerte carácter proyectual y se basa en gran parte en el trabajo autónomo y en grupo de los estudiantes en torno a varios talleres y un proyecto final, con tutorización de los profesores.

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

Competencias propias de la asignatura

| Código | Descripción |
|--------|---|
| E21 | Asumir en la reflexión sobre los temas relevantes de la disciplina como principios de aplicación general el respeto y la promoción de los Derechos Humanos y, en consecuencia, los derechos fundamentales y de igualdad entre hombres y mujeres en tanto que valores propios de una cultura democrática y de paz en el ámbito cultural, lingüístico y literario. Entender el modo en el que afectan las diferencias sociales y culturales a la transmisión e interpretación de los mensajes lingüísticos y de las manifestaciones culturales. |
| E32 | Adquirir las herramientas básicas para la el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación al ámbito de las Humanidades. |
| G02 | Conocimientos de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). |
| G04 | Compromiso ético y deontología profesional. |
| G08 | Que los estudiantes puedan transmitir en términos formalmente correctos, información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado. |
| G09 | Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades que los capaciten para emprender estudios posteriores de distinto tipo con plena autonomía. |
| G10 | Trabajar en grupo de manera eficaz. |
| G13 | Evaluar críticamente las fuentes utilizadas y los datos disponibles y encuadrarlas en una perspectiva teórica. |
| G15 | Dominar la metodología básica de investigación en el campo de las Humanidades. |
| G16 | Localizar, manejar y sintetizar información bibliográfica. |

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. Piratería y propiedad intelectual.

Tema 1.3 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 1.4 Las industrias culturales y creativas. Tecnología y los nuevos trabajos en Humanidades. Libros, música, vídeo y contenidos en la red. Las industrias culturales y creativas, tecnología y los nuevos trabajos en Humanidades. Piratería y propiedad intelectual. Libros, música, vídeo y contenidos en la red. Grandes proyectos de digitalización, big data, bases de datos y sistemas colaborativos. La Wikipedia.

Tema 1.5 TALLER 1 Educación en red: E-learning. MOOCs y plataformas de aprendizaje on line. Moodle y Campus Virtual.

Tema 1.6 TALLER 2 Las redes sociales. Gestión y creación de contenidos, responsables de comunidades digitales (community manager).

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

Tema 2.2 TALLER 3 El texto, el libro y la lectura digital. La edición digital. Digitalización y nuevas bibliotecas. Bases de datos, archivos, repositorios y bibliotecas virtuales

Tema 2.3 TALLER 4 Hipertextos, ciberliteratura y literatura electrónica. Creación y Tecnología.

Tema 2.4 TALLER 5 Metodología, citación y recursos en investigación en humanidades. Uso de gestores bibliográficos y estilos de citación. Revistas digitales. Búsqueda y creación de recursos digitales en Humanidades: blogs, wikis, páginas web, listas de correo, redes sociales, revistas electrónicas.

Tema 2.5 TALLER 6 La filología en las HD: etiquetado y codificación de textos, TEI.

Tema 2.6 Otras áreas en HD: lexicografía, lingüística, traducción y aprendizaje de lenguas. Arqueología, historia, geografía. Visualización de contenidos. Proyectos multimedia. Artes visuales, música y nuevas tecnologías.

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 de un proyecto digital.

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 y otros.

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. Los estudiantes de evaluación continua trabajan a través de talleres dirigidos por diferentes profesores sobre herramientas y recursos tecnológicos de amplio uso en el mundo humanístico, se parte del trabajo directo de los estudiantes, para la búsqueda, creación y gestión de los recursos y contenidos digitales de una manera crítica en el ámbito: educación, páginas web y redes sociales, el libro y las bibliotecas, la creación literaria electrónica, la investigación en humanidades, el etiquetado y la codificación de textos. El orden cronológico puede cambiar sobre lo dispuesto en el temario. La asignatura tiene carácter proyectual y culmina con el diseño y elaboración de un proyecto en grupo tutelado 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 y las competencias asociadas.

Los estudiantes que adopten una evaluación continua asuman los contenidos y competencias en los talleres y el proyecto; los que hagan una evaluación no continua han de asumírselos de forma teórica mediante una prueba final como se especifica en los criterios de evaluación.

7. ACTIVIDADES O BLOQUES DE ACTIVIDAD Y METODOLOGÍA

| Actividad formativa | Metodología | Competencias relacionadas (para títulos anteriores a RD 822/2021) | ECTS | Horas | Ev | Ob | Descripción |
|--|--------------------------------------|---|----------|------------|----|----|---|
| Enseñanza presencial (Teoría) [PRESENCIAL] | Aprendizaje cooperativo/colaborativo | E28 E32 E34 G02 G04 G08 G09 G10 | 1.24 | 31 | S | S | Conceptos básicos y terminología de la materia. |
| Prácticas en aulas de ordenadores [PRESENCIAL] | Resolución de ejercicios y problemas | E32 E34 G02 | 0.52 | 13 | S | S | Búsqueda de recursos digitales |
| Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA] | Aprendizaje orientado a proyectos | E28 E29 E32 E34 G02 G04 G06 G08 G09 G10 G11 | 2.4 | 60 | S | S | Elaboración de proyecto |
| Presentación de trabajos o temas [PRESENCIAL] | Trabajo en grupo | G02 G03 | 0.16 | 4 | S | S | Presentación y evaluación de trabajos. |
| Resolución de problemas o casos [PRESENCIAL] | Autoaprendizaje | E32 E34 G02 G03 | 0.48 | 12 | S | S | Búsqueda de recursos digitales |
| Otra actividad no presencial [AUTÓNOMA] | Resolución de ejercicios y problemas | G08 G09 G10 G16 | 1.2 | 30 | 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 (Será imprescindible su superación tanto en evaluación continua como no continua)

8. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y VALORACIONES

| Sistema de evaluación | Evaluación continua | Evaluación no continua* | Descripción |
|-----------------------|---------------------|-------------------------|--|
| Prueba final | 0.00% | 100.00% | Examen final online. 60% Examen final online de 3 cuestiones |

| | | | |
|---------------|----------------|----------------|---|
| | | | del programa mediante un cuestionario de Moodle. |
| Práctico | 40.00% | 0.00% | Elaboración y presentación de un proyecto de Humanidades Digitales realizado en grupos de trabajo colaborativo y en equipo y por fases. Evaluación por el profesor (30%) y evaluación por pares ponderadas en la presentación final, vía Moodle (10%). La evaluación del trabajo se aplicará a todos miembros del grupo del proyecto. |
| Portafolio | 60.00% | 0.00% | Envío de tareas en el Portafolio sobre los talleres realizados a través de Campus Virtual en fechas concretas. |
| Total: | 100.00% | 100.00% | |

* En **Evaluación no continua** se deben definir los porcentajes de evaluación según lo dispuesto en el art. 4 del Reglamento de Evaluación del Estudiante de la UCLM, que establece que debe facilitarse a los estudiantes que no puedan asistir regularmente a las actividades formativas presenciales la superación de la asignatura, teniendo derecho (art. 12.2) a ser calificado globalmente, en 2 convocatorias anuales por asignatura, una ordinaria y otra extraordinaria (evaluándose el 100% de las competencias).

Crterios de evaluación de la convocatoria ordinaria:

Evaluación continua:

Todas las tareas de evaluación de los talleres se enviarán vía Moodle a través del Campus Virtual en el plazo establecido por los profesores. La destreza en el manejo de esta herramienta y el cumplimiento estricto de los plazos están incluidos en la evaluación. Los defectos o retrasos en la entrega serán penalizados con un 20% cada día de retraso.

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

CAMBIO DE MODALIDAD DE EVALUACIÓN A MITAD DEL CURSO: Cualquier estudiante podrá cambiarse a la modalidad de evaluación no continua siempre que no haya participado durante el periodo de impartición de clases en actividades evaluables que supongan en su conjunto al menos el 50% de la evaluación total de la asignatura. Si un estudiante ha alcanzado ese 50% de actividades evaluables o si, en cualquier caso, el periodo de clases hubiera finalizado, se considerará en evaluación continua sin posibilidad de cambiar de modalidad de evaluación. No cabe la posibilidad de evaluación mixta, con una parte continua y otra no continua. En todo caso se asume el Reglamento de Evaluación vigente.

Evaluación no continua:

Prueba final 100% El estudiante ha de responder a 5 preguntas de contenido del temario, de cualquiera de los items. en que se divide los temas y subtemas. Por ejemplo, cada uno de estos epígrafes que aparece en el temario pueden ser una pregunta de la prueba final: La edición digital. / Transformación digital y sociedad del conocimiento. /

Software libre, open access y activismo en la red. / MOOCs y plataformas de aprendizaje on line. / Hipertextos, ciberliteratura y literatura electrónica. / Modelo de presentaciones Pecha Kucha y otros.

El estudiante puede prepararlos a partir de los artículos de Wikipedia que incluyen estos conceptos, que se considera una fuente apropiada de conocimiento para esta asignatura o por la bibliografía.

Esta prueba se hará a través de un cuestionario Moodle del Campus Virtual de la asignatura con el tiempo tasado. Se podrá hacer online o presencial a criterio del profesor si las condiciones técnicas los permiten. En todo caso, es necesario que el estudiante cuente con un equipo portátil para realizar esta evaluación.

No cabe la posibilidad de evaluación mixta, con una parte continua y otra no continua.

Particularidades de la convocatoria extraordinaria:

Similar a la evaluación no continua.

Particularidades de la convocatoria especial de finalización:

Similar a la evaluación no continua.

| 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. La programación de los talleres puede dar lugar a cambios de orden que se comunicarán con tiempo. Algunas actividades presenciales y de taller se harán online por el tipo de trabajo programado. | |
| 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 24: | |
| Inicio del tema: 12-09-2022 | Fin del tema: 06-10-2021 |
| 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 24: | |
| Inicio del tema: 10-10-2022 | Fin del tema: 22-11-2022 |
| 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 24: | |
| Inicio del tema: 28-11-2022 | Fin del tema: 20-12-2022 |
| 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 |
| | LINHD Laboratorio de Innovación en Humanidades Digitales Un laboratorio de innovación UNED | | | | | El Laboratorio de Humanidades Digitales de la UNED (LINHD) surge de la necesidad de las facultades de Filología, Filosofía y Geografía e Historia de aprovechar al máximo las potencialidades de las nuevas tecnologías, con el apoyo de la Biblioteca de la Sede Central y de la ETS de Ingeniería Informática. En las últimas décadas, la investigación en el campo de las Humanidades ha dado un giro sustancial con las posibilidades de análisis, organización y gestión de recursos que proporciona la tecnología como medio para sacar el máximo rendimiento a las fuentes tradicionales. |
| del Rio Riande. Gimena (ed. lit.), Gabriel Calarco (ed. lit.), Gabriela Striker (ed. lit.), Romina De León (ed. lit.) | https://linhd.uned.es/ Humanidades Digitales : Construcciones locales en contextos globales Actas del I Congreso Internacional de la Asociación Argentina de Humanidades Digitales - AAHD | 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 Internet | | Granada | 978-0-9897361-3-8 | 2017 | Materia: Humanidades digitales, Cultura digital, Arte digital, Educación, Digital humanities, Digital culture, Digital art, Education Aprendizaje Learning Cooperación cultural Intellectual cooperation |
| González-Blanco, Elena | La edición digital de textos literarios: planteamientos y perspectivas de futuro | | | | 2017 | |
| Mora, Vicente Luis | El lectoespectador. 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 | |
| Jiménez Alcázar, Juan Francisco, | Humanidades digitales y | | | | | Humanidades digitales y videojuegos. coord. por Juan Francisco Jiménez Alcázar, Gerardo Fabián |

| | | | | | |
|--|---|-----------------------------------|------------------------------|------|--|
| Gerardo Fabián Rodríguez, Stella Maris Massa | videojuegos | Univ. de Murcia | 978-84-17865-30-6 | 2021 | Rodríguez, Stella Maris Massa Universidad de Murcia, Servicio de Publicaciones, 2020. |
| Carr, Nicholas | Superficiales. ¿Qué está haciendo Internet con nuestras mentes? | Taurus | | 2017 | |
| Carrillo, Jesús | Arte en la red | Cátedra | 84-376-2164-X | 2004 | |
| Castells, Manuel (1942-) | La ciudad informacional : Tecnologías de la información, re | Alianza | 84-206-6403-0 | 1995 | |
| Christakis, Nicholas A. | Conectados : el sorprendente poder de las redes sociales y c | Taurus, | 978-84-306-0688-7 | 2010 | |
| 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 | VIDEO Univ. Politécnica de Valencia |
| 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 | Guía básica de Humanidades Digitales. En inglés. Disponible en |
| 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 | |
| Gourdain, Pierre / O'Kelly, Florence | La revolución Wikipedia | Alianza Editorial | 978-84-206-8236-5 | 2008 | |
| Gómez Díaz, Raquel (aut.), Jesús López Lucas (aut.), | Las nuevas fuentes de información : información y búsqueda d | Pirámide | 978-84-368-2657-9 | 2012 | |
| VV.AA. | Literatura y cibercultura | Arco/Libros | 84-7635-571-8 | 2004 | |
| VV.AA. | Recursos digitales para la educación y la cultura : volumen | Tecnológica Metropolitana Univers | 978-607-95446-1-4 | 2010 | |
| VV.AA. | Teoría del hipertexto : la literatura en la era electrónica | Arco/Libros | 84-7635-640-4 | 2006 | |
| Escandell Montiel, Daniel | Cardo de nodo. Cartografía fragmentaria de la escritura en red | Univ. de Valladolid | Valladolid 978-84-1320-080-4 | 2020 | |
| Vinck, Dominique | Humanidades digitales. La cultura frente a las nuevas tecnologías Wikipedia. La enciclopedia libre (en red) https://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Portada | Gedisa | Barcelona 9788417341107 | 2018 | La Wikipedia es una fuente colaborativa aceptada para las materias vinculadas con la asignatura. Se aconseja que el estudiante que no adopte la evaluación continua, cree un libro de Wikipedia para preparar los contenidos del temario. Véanse las instrucciones de la propia Wikipedia. |
| | Wikipedia. Humanidades digitales. https://es.wikipedia.org/wiki/Humanidades_digitales | | | | The Text Encoding Initiative (TEI) is a consortium which |

Text Encoding Initiative

<https://tei-c.org/>
Humanidades Digitales
Hispánicas. Sociedad
Internacional (HDH)
<https://humanidadesdigitaleshispanicas.es/>
TEI by Example project!
<https://teibyexample.org/TBE.htm>

Moodle Learning Platform

<https://moodle.org/?lang=es>

collectively develops and maintains a standard for the representation of texts in digital form. Its chief deliverable is a set of Guidelines which specify encoding methods for machine-readable texts, chiefly in the humanities, social sciences and linguistics. Since 1994, the TEI Guidelines have been widely used by libraries, museums, publishers, and individual scholars to present texts for online research, teaching, and preservation. In addition to the Guidelines themselves, the Consortium provides a variety of resources and training events for learning TEI, information on projects using the TEI, a bibliography of TEI-related publications, and software developed for or adapted to the TEI.

Moodle is a Learning Platform or course management system (CMS) - a free Open Source software package designed to help educators create effective online ...