



# UNIVERSIDAD DE CASTILLA - LA MANCHA

## GUÍA DOCENTE

### 1. DATOS GENERALES

<b>Asignatura:</b> GESTIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES	<b>Código:</b> 66137
<b>Tipología:</b> OPTATIVA	<b>Créditos ECTS:</b> 6
<b>Grado:</b> 372 - GRADO EN HISTORIA DEL ARTE	<b>Curso académico:</b> 2022-23
<b>Centro:</b> 2 - FACULTAD DE LETRAS DE CIUDAD REAL	<b>Grupo(s):</b> 24
<b>Curso:</b> Sin asignar	<b>Duración:</b> Primer cuatrimestre
<b>Lengua principal de impartición:</b> Español	<b>Segunda lengua:</b>
<b>Uso docente de otras lenguas:</b>	<b>English Friendly:</b> N
<b>Página web:</b> <a href="http://www.uclm.es/profesorado/literaturahispanoamericana/index.htm">http://www.uclm.es/profesorado/literaturahispanoamericana/index.htm</a>	<b>Bilingüe:</b> 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

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. 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 asumirlos 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	G04 G10	1.24	31	S	S	Conceptos básicos y terminología de la materia.
Prácticas en aulas de ordenadores [PRESENCIAL]	Resolución de ejercicios y problemas		0.52	13	S	S	Búsqueda de recursos digitales
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA]	Aprendizaje orientado a proyectos	G04 G06 G10 G11	2.4	60	S	S	Elaboración de proyecto
Presentación de trabajos o temas [PRESENCIAL]	Trabajo en grupo		0.16	4	S	S	Presentación y evaluación de trabajos.
Resolución de problemas o casos [PRESENCIAL]	Autoaprendizaje		0.48	12	S	S	Búsqueda de recursos digitales
Otra actividad no presencial [AUTÓNOMA]	Resolución de ejercicios y problemas	G10	1.2	30	S	S	Búsqueda de recursos digitales
<b>Total:</b>			<b>6</b>	<b>150</b>			
<b>Créditos totales de trabajo presencial: 2.4</b>							<b>Horas totales de trabajo presencial: 60</b>
<b>Créditos totales de trabajo autónomo: 3.6</b>							<b>Horas totales de trabajo autónomo: 90</b>

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.
<b>Total:</b>	<b>100.00%</b>	<b>100.00%</b>	

\* 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).

**Criterios 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	
<b>No asignables a temas</b>	
<b>Horas</b>	<b>Suma horas</b>
<b>Comentarios generales sobre la planificación:</b> 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.	
<b>Tema 1 (de 3): La vida digital y la sociedad del conocimiento.</b>	
<b>Actividades formativas</b>	<b>Horas</b>
Enseñanza presencial (Teoría) [PRESENCIAL][Aprendizaje cooperativo/colaborativo]	16
Otra actividad no presencial [AUTÓNOMA][Resolución de ejercicios y problemas]	5
<b>Periodo temporal:</b> 4 semanas	
Grupo 24:	
<b>Inicio del tema:</b> 13-09-2021	<b>Fin del tema:</b> 06-10-2021
<b>Comentario:</b> Periodo temporal idéntico para todos los grupos, con arreglo al Grupo 24	
<b>Tema 2 (de 3): Las humanidades digitales y recursos en red para humanistas.</b>	
<b>Actividades formativas</b>	<b>Horas</b>
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
<b>Periodo temporal:</b> 7 semanas	
Grupo 24:	
<b>Inicio del tema:</b> 10-10-2022	<b>Fin del tema:</b> 22-11-2021
<b>Comentario:</b> Periodo temporal idéntico para todos los grupos, con arreglo al Grupo 24	
<b>Tema 3 (de 3): Un proyecto digital para humanistas. Aprendizaje basado en proyectos y problemas: ABP/PBL</b>	
<b>Actividades formativas</b>	<b>Horas</b>
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
<b>Periodo temporal:</b> 4 semanas	
Grupo 24:	
<b>Inicio del tema:</b> 28-11-2021	<b>Fin del tema:</b> 20-12-2022
<b>Comentario:</b> Periodo temporal idéntico para todos los grupos, con arreglo al Grupo 24	
<b>Actividad global</b>	
<b>Actividades formativas</b>	<b>Suma horas</b>
Prácticas en aulas de ordenadores [PRESENCIAL][Resolución de ejercicios y problemas]	13
Enseñanza presencial (Teoría) [PRESENCIAL][Aprendizaje cooperativo/colaborativo]	31
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
<b>Total horas:</b> 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.)	Humanidades Digitales : Construcciones locales en contextos globales Actas del I Congreso Internacional de la Asociación Argentina de Humanidades Digitales - AAHD <a href="https://linhd.uned.es/">https://linhd.uned.es/</a>	Universidad de Buenos Aires (UBA), Facultad de Filosofía y Letras - Instituto de Geografía	Buenos Aires	978-987-4019-97-4	2018	Disponble 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, Gerardo Fabián Rodríguez, Stella Maris Massa	Humanidades digitales y videojuegos	Univ. de Murcia		978-84-17865-30-6	2021	Humanidades digitales y videojuegos. coord. por Juan Francisco Jiménez Alcázar, Gerardo Fabián 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	Forcola			2012	

Landow, George P.	paradigma 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 <a href="http://politube.upv.es/play.php?vid=62086">http://politube.upv.es/play.php?vid=62086</a>				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  <a href="http://www.digitalhumanities.org/companion/">http://www.digitalhumanities.org/companion/</a>	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	Universidad 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) <a href="https://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Portada">https://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Portada</a>	Gedisa	Barcelona	9788417341107	2018	
	Wikipedia. Humanidades digitales.  <a href="https://es.wikipedia.org/wiki/Humanidades_digitales">https://es.wikipedia.org/wiki/Humanidades_digitales</a>					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.
	Text Encoding Initiative					The Text Encoding Initiative (TEI) is a consortium which 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

<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>

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 ...