

SÍLABO
120244 - INTRODUCCIÓN A LAS HUMANIDADES DIGITALES

I. Información general

Nombre del Curso: Introducción a las Humanidades Digitales

Código del curso: 120244

Departamento Académico: Humanidades

Créditos: 4

Horas Teoría: 4

Horas Práctica: 0

Periodo Académico: 2024-01-PRE

Modalidad: Presencial

Idioma: Español

Equipo docente:

Docentes	Sección	Modalidad	Horario	Email docente
Beatriz Rodríguez Satizábal Luciano Stucchi Portocarrero	A	Presencia I	Lun 11:30-13:20 y Mie. 11:30-13:20	bh.rodriquezs@up.edu.pe stucchi_l@up.edu.pe

II. Introducción

Este curso tiene como objetivo exponer las bases teóricas y prácticas del trabajo en Humanidades Digitales y su relación con la Ingeniería y los fenómenos complejos. Se profundizará en su origen, evolución y estado del arte. También se mostrará la estructura del conocimiento en Humanidades y Ciencias Sociales enumerando las disciplinas que las constituyen para comprender cómo se genera, se ordena y se comunica su conocimiento. De la misma manera se darán ejemplos para digitalizar, codificar y visualizar los datos provenientes de estas disciplinas, así como la información que se produce a partir de ellos.

El panorama ofrecido servirá al estudiante para hacerse una idea de las posibilidades de las Humanidades Digitales en el mundo actual, considerando su inherente interdisciplinariedad y el hecho de su campo de acción se enfoca en fenómenos cada vez más complejos. En ese sentido también se darán ejemplos de su aplicación en las empresas, las industrias culturales, las redes sociales, el manejo del contenido o el mundo de los videojuegos. De esta manera se invitará al estudiante a pensar de manera colaborativa y poder definir de forma autónoma y libre sus líneas de especialización y de interés en el futuro.

III. Logro de aprendizaje del curso

Al finalizar el curso el estudiante identificará qué es el patrimonio cultural y podrá explicar cómo lo constituyen diversas actividades humanas, así como los objetos materiales e inmateriales vinculadas a ellas y cómo la tecnología resulta una herramienta necesaria y trascendental para darles valor en el mundo actual. El estudiante identificará cuáles son los espacios donde se aplican las Humanidades

Digitales y su vínculo con otras profesiones, en especial las vinculadas con la Ingeniería, las Ciencias Empresariales y la Economía. Finalmente, el estudiante presentará la propuesta de un proyecto de Humanidades Digitales donde recoja los conceptos y herramientas aprendidos en el curso.

IV. Unidades de aprendizaje

Unidad de Aprendizaje 1. Patrimonio cultural y herramientas digitales. Semanas 1-7

Logro de Aprendizaje / propósito de la unidad:

En esta unidad se explicará lo que es el patrimonio cultural y de qué manera sus diferentes manifestaciones se vinculan con el desarrollo de las personas en la sociedad. Asimismo, se explorarán diversas herramientas digitales, desde la teoría y hacia la práctica, de forma que los estudiantes puedan identificar su utilidad en las humanidades. Demostrará comprensión de la naturaleza de las humanidades digitales a través de la primera entrega del proyecto y un examen parcial.

Contenidos:

- Definición de las humanidades digitales.
- Las humanidades, los mapas y su relación con los recursos naturales.
- Modelos matemáticos, físicos y computacionales.
- Relaciones entre cultura y tecnología.
- Algoritmos y su relevancia en las herramientas digitales.

Unidad de Aprendizaje 2. Proyectos de Humanidades Digitales. Semanas 9-15

Logro de Aprendizaje / propósito de la unidad:

En esta unidad se explicará cómo se concibe un proyecto de humanidades digitales. Para esto, se explicará en qué consisten las industrias culturales y cuál es su relación con los mercados. Se revisará cómo guardar, gestionar y procesar datos, así como las diversas herramientas con las cuales pueden analizarse para generar información y conocimiento. La unidad cerrará evaluando la influencia que tiene en la ciudadanía la expansión de las herramientas digitales, en especial en lo relativo a la gestión de lo comunitario. Demostrará la aplicación de las humanidades digitales a través de la segunda entrega del proyecto y un examen final.

Contenidos:

- Relaciones entre lenguaje, comunicación e interacción en una sociedad digital.
- Curación y gestión estadística.

- Gestión y uso de archivos para la colectivización del pasado.
- Complejidad y fenómenos emergentes en los procesos sociales.
- Ciudadanía y gobernabilidad digital.

V. Estrategias didácticas

- **Lecturas y materiales audiovisuales requeridos.** Los estudiantes deberán revisar los materiales señalados en el cronograma de actividades para cada sesión, su contenido es un elemento básico para los análisis y discusiones en clase. La revisión de todos los materiales indicados es obligatoria, previa a la sesión correspondiente y se encuentran en MSTeams.
- **Cátedra presencial activa.** El curso se desarrollará a través de sesiones de cátedra presencial activa en las cuales, con base en los materiales requeridos, y con las presentaciones y orientaciones de los docentes, se abordará el estudio y análisis de los temas de cada unidad de aprendizaje.
- **Trabajo colaborativo con herramientas para las humanidades digitales.** Durante las sesiones de clase se realizarán actividades grupales con base en las lecturas requeridas e información recolectada de los recursos en línea y disponibles en la biblioteca de la universidad.

VI. Sistemas de evaluación

No.	Semana de entrega	Evaluación	Tipo	%
1	4	Primer avance del proyecto	Grupal	5
2	6 y 7	Primera exposición	Grupal	15
3	8	Examen parcial	Individual	20
4	12	Segundo avance del proyecto	Grupal	10
5	15	Segunda exposición	Grupal	20
6	16	Examen final	Individual	30
				100



Departamento de Humanidades
120244 - Introducción a las Humanidades
Digitales
2024-1

VII. Cronograma referencial de actividades

Unidad	Semana	Sesión No.	Fecha	Contenidos	Lecturas obligatorias para cada sesión de la semana
Unidad de Aprendizaje 1. Patrimonio cultural y herramientas digitales	1	1	Lunes 18 de marzo	Introducción	Sílabo del curso.
		2	Miércoles 20 de marzo	1. Un problema: ¿siempre tiene solución? 2. Explicación proyecto	Guía de proyecto.
	2	3	Lunes 25 de marzo	¿Qué significa mapear la humanidad? ¿Cuáles son las consideraciones de las humanidades digitales sobre los recursos naturales?	Crawford, K. (2022). Atlas de inteligencia artificial. Poder, política y costos planetarios. Argentina: Fondo de Cultura Económica. Capítulo 1: La tierra, pp. 47-88.
		4	Miércoles 27 de marzo	Atlas y mapas. Google maps.	

3	5	Lunes 1 de abril	Retablos. Modelos de la realidad. Modelos matemáticos. Modelos físicos. Modelos computacionales. Historias.	
	6	Miércoles 3 de abril	Actividad: buscar en qué consiste la tragedia del terreno común. Ejercicio: usar entre todos el NetLogo y discutir conclusiones.	
4	7	Lunes 8 de abril	Entrega primer avance proyecto	
	8	Miércoles 10 de abril	¿Por qué y cuándo digitalizar el patrimonio cultural? ¿Cómo entrelazar cultura y tecnología?	https://facartes.uniandes.edu.co/proyectos-transversales/patrimonio/patrimonio-cultural-y-humanidades-digitales/ https://www.mentalfloss.com/article/555762/museum-box-brings-interactive-museum-collections-classrooms https://soundstudiesblog.com/tag/vibrant-lives/
5	9	Lunes 15 de abril	Visita al MALI	-
	10	Miércoles 17 de abril	Cómo cuentan los animales. Qué son las Matemáticas. Ecuaciones. Cálculo. Qué son los algoritmos. Recursividad. Redes.	
6	11	Lunes 22 de abril	Actividad: buscar en qué consiste los grados de separación. Ejercicio: crear una red de personajes de alguna serie o película y ver sus distancias.	
	12	Miércoles 24 de abril	Primera exposición proyecto	
7	13	Lunes 29 de abril	Primera exposición proyecto	
	14	Miércoles 1 de mayo	Feriado	

		8		Inicia: Lunes 6 de mayo Termina: Sábado 11 de mayo		SEMANA DE EXÁMENES PARCIALES. Examen parcial según programación SAR	
Unidad de Aprendizaje 2. Proyectos de Humanidades Digitales.	9	15	Lunes 13 de mayo	¿Cómo nos definimos y validamos en la era digital? ¿Qué tendencias se pueden identificar sobre el comportamiento humano con las humanidades digitales? ¿Qué nuevas formas de comunidades y trabajo surgen como resultado de las tecnologías digitales?	Crawford, K. (2022). Atlas de inteligencia artificial. Poder, política y costos planetarios. Argentina: Fondo de Cultura Económica. Capítulo 2: El trabajo, pp. 89-138.		
		16	Miércoles 15 de mayo	Reggaeton y emociones			
	10	17	Lunes 20 de mayo	Alegorías y Stephen King. Datos, información y conocimiento. Bases de datos. Curación y gestión. Estadística.			
		18	Miércoles 22 de mayo	Actividad: crear una nube de palabras de un texto con https://worditout.com/word-cloud/create . Ejercicio: plantear una explicación a la distribución que encuentran y distinguirla del contenido del texto.			
	11	19	Lunes 27 de mayo	¿Cómo nuestro entendimiento de los artefactos afecta el uso de los archivos y la colectividad del pasado? ¿Cómo los "viejos" y "nuevos" medios y formatos digitales han permitido la conservación y uso de archivos? ¿Qué implicaciones tiene el entendimiento del pasado a través de las nuevas tecnologías?	Kittler, Friedrich A. Gramophone, Film, Typewriter. Stanford, Calif: Stanford University Press, 1999. Introduction, pp. 1-19.		
		20	Miércoles 29 de mayo	Visita a la sala Pedro Benvenuto Gaming			

12	21	Lunes 3 de junio	Entrega segundo avance proyecto	
	22	Miércoles 5 de junio	Hormigas y termitas. Interacciones. Linealidad y no linealidad. Complejidad y fenómenos emergentes.	
13	23	Lunes 10 de junio	Actividad: buscar qué son los estorninos y cómo vuelan. Ejercicio: ejecutar el modelo en NetLogo y ver la influencia de las diversas variables en la formación de patrones.	
	24	Miércoles 12 de junio	Si nuestra comprensión de la ciudadanía está evolucionando en la era digital, ¿cómo puede si la tecnología ayudarnos a participar participar a nivel individual y comunitario? ¿Cómo construimos lo digital para que esté abierto a todos, sostenible y seguro?	Hintz, A. (2020). Digital citizenship in the age of datafication, pp. 526-546. En: Yates, S. and Rice, R. (2020). The Oxford Handbook of Digital Tehnology and Society. Estados Unidos: Oxford University Press.
14	25	Lunes 17 de junio	Presentación proyecto Polonia, ejercicio de gobierno digital	
	26	Miércoles 19 de junio	"Lo humanamente correcto": Debates y tendencias en humanidades digitales.	O'Sullivan, J. (2022) 'Introduction: Reconsidering the present and future of the digital humanities', in O'Sullivan, J. (ed.) The Bloomsbury Handbook to the Digital Humanities. London: Bloomsbury Academic, pp. 1-4.
15	27	Lunes 24 de junio	Segunda exposición proyecto	
	28	Miércoles 16 de junio		
16	Inicia: Lunes 1 de julio Termina: Sábado 6 de julio		SEMANA DE EXÁMENES FINALES. Examen parcial según programación de SAR	

VIII. Referencias

Alfonseca, Manuel. (2019). Todo es número. ¿Es matemática la realidad?. Madrid: EMSE EDAPP.

Crawford, K. (2022). Atlas de inteligencia artificial. Poder, política y costos planetarios. Argentina: Fondo de Cultura Económica.

Drucker, J. (2021). The digital humanities coursebook. United Kingdom: Routledge.

Earls, J. (2013). Introducción a la teoría de sistemas complejos. Lima: Fondo Editorial de la Pontificia Universidad Católica del Perú. [003 E11 2013]

Gershenfeld, N. (2011). The Nature of Mathematical Modeling. Cambridge: The MIT Press.

Hernández, Toni, y Ferrer i Cancho, Ramón. (2019). Lingüística cuantitativa. La estadística de las palabras. Madrid: EMSE EDAPP.

Johnson, S. (2003). Sistemas emergentes : o qué tienen en común hormigas, neuronas, ciudades y software software. Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica. [003.7 J67]

Kittler, Friedrich A. (1999). Gramophone, Film, Typewriter. United States: Stanford University Press.

Mateos, Francisco J. (2019). En el principio fue el número. La humanidad aprende a contar. Madrid: EMSE EDAPP.

Mitchell, M. (2009). Complexity A Guided Tour. New York: Oxford University Press. [501 M66]

O'Sullivan, J. (ed.) The Bloomsbury Handbook to the Digital Humanities. London: Bloomsbury Academic.

Pastor, Juan M., y Galeano, Javier. (2019). De los puentes de Königsberg a las redes sociales. Teoría de grafos y redes complejas. Madrid: EMSE EDAPP.

Schwabish, J. (2020). Better data visualizations: A guide for scholars, researchers, and wonks. United States: Columbia University Press.

Solé, R. (2009). Redes complejas – Del Genoma a Internet. Barcelona: Tusquets Editores.

Yates, S. and Rice, R. (2020). The Oxford Handbook of Digital Technology and Society. Estados Unidos: Oxford University Press.