

Universidad Nacional Autónoma de México
Instituto de Investigaciones Bibliográficas

Pautas para el desarrollo y la evaluación de proyectos digitales en las humanidades

Isabel Galina Russell
Coordinación



Serie Instrumenta Bibliographica 3

Pautas para el desarrollo y la evaluación de proyectos digitales en las humanidades

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
INSTITUTO DE INVESTIGACIONES BIBLIOGRÁFICAS

Serie Instrumenta Bibliographica 3

Pautas para el desarrollo y la evaluación de proyectos digitales en las humanidades

Isabel Galina Russell
Coordinación



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
México 2022

Catalogación (CIP) Biblioteca Nacional de México.

Título: Pautas para el desarrollo y la evaluación de proyectos digitales en las humanidades / coordinación Isabel Galina Russell.

Descripción: Primera edición. | México : Universidad Nacional Autónoma de México, Instituto de Investigaciones Bibliográficas, 2022. | 114 páginas : 17 cm. | Instrumenta bibliographica ; 3.

Identificadores: ISBN: 978-607-30-5674-8
ISBN PDF: 978-607-30-5691-5
ISBN EPUB: 978-607-30-6648-8

Temas: Humanidades digitales – Investigación. | Humanidades digitales – Investigación – Evaluación.

Clasificación: 001.3072 cdd22

No. de Registro BNM: 726947

Diseño de forros: Hilda Maldonado

Primera edición en PDF: diciembre de 2022

D.R. © 2022 Universidad Nacional Autónoma de México
Instituto de Investigaciones Bibliográficas
Biblioteca Nacional / Hemeroteca Nacional
Centro Cultural Universitario, Ciudad Universitaria
Alcaldía Coyoacán, C.P. 04510, Ciudad de México
Tel. (55) 5622 6811
www.iib.unam.mx

ISBN impreso: 978-607-30-5674-8
ISBN PDF: 978-607-30-5691-5
ISBN EPUB: 978-607-30-6648-8



Pautas para el desarrollo y la evaluación de proyectos digitales en las humanidades, por Universidad Nacional Autónoma de México, se distribuye bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercialSinDerivadas 4.0 Internacional.

Permisos más allá del alcance de esta licencia pueden estar disponibles en <http://www.iib.unam.mx/>.

Todos los derechos reservados. Esta edición y sus características son propiedad de la Universidad Nacional Autónoma de México. Queda prohibida la reproducción total o parcial de esta obra, por cualquier medio o procedimiento, comprendidos la reprografía y el tratamiento informático, la fotocopia o la grabación, sin la autorización previa por escrito del titular de los derechos patrimoniales.

Hecho en México / *Made in Mexico*

ÍNDICE

Serie Instrumenta Bibliographica..... 9

Presentación..... 11

Ernesto Priani Saisó

CAPÍTULO 1

La evaluación como reconocimiento..... 17

Isabel Galina Russell

CAPÍTULO 2

**Prácticas y productos de las Humanidades
Digitales: un acercamiento
para su evaluación 33**

Jonathan Girón Palau

CAPÍTULO 3

**¿Cómo reconocer un proyecto
de Humanidades Digitales? 53**

José Francisco Barrón Tovar

CAPÍTULO 4

Advertencias para aplicar la guía (metaguía)	73
<i>Adriana Álvarez Sánchez</i>	
<i>Miriam Peña Pimentel</i>	

CAPÍTULO 5

Guía de buenas prácticas para la elaboración y evaluación de proyectos de Humanidades Digitales y <i>Checklist</i>	93
Bibliografía	105

Presentación

Ernesto Priani Saisó

En un momento en que la humanidad está pasando por uno de sus periodos más críticos, en tiempos recientes, y que de cierta forma ha suspendido el ritmo de actividad cotidiano, uno puede detenerse y observar que, desde hace tiempo, las humanidades están pasando por un proceso complejo. Comenzó hace unas décadas con una “crisis” derivada de la aparición de posiciones que han cuestionado públicamente el valor del conocimiento humanístico que, en algunos países, se convirtió en una disminución de la demanda educativa en humanidades, fusiones para los departamentos de humanidades o reducciones de presupuesto. A ella se unen, en los últimos años, dos nuevas disyuntivas: las observaciones críticas a los sistemas de evaluación académica y la aparición de nuevas formas de difundir el conocimiento, gracias a los diversos medios de comunicación digital.

Por supuesto, todas estas cuestiones están entrelazadas, pues la rigidez de los sistemas de evaluación, particularmente en las humanidades, no ha podido hacer válidas todas las nuevas formas de difundir el conocimiento humanístico, y esta resistencia contribuye a aquella visión

de las humanidades como disciplinas inflexibles, desvinculadas de los procesos de cambio, inoperantes para el mundo actual.

Justo en la confluencia de esos problemas, y en el momento en que toda actividad académica migra hacia lo digital ante la epidemia, se encuentra *Pautas para el desarrollo y la evaluación de proyectos digitales en las humanidades*. El propósito del libro es incidir en la discusión actual alrededor de las humanidades, proponiendo un modelo de evaluación para proyectos de Humanidades Digitales (en adelante HD) que, como puede anticiparse, generan distintos tipos de productos digitales: digitalizaciones, visualizaciones de datos, herramientas para el análisis de datos, bases de datos, mapas digitales, páginas web y entradas de blogs, por citar sólo los más comunes.

Las HD son un campo emergente dentro de las humanidades, cuya naturaleza, alcances y particularidades aún son objeto de debate, incluso dentro de este libro. Visto de manera muy genérica, los humanistas digitales se han valido de los grandes procesos de digitalización de las últimas dos décadas para hacer objeto de investigación los materiales digitalizados y los nacidos digitalmente, aplicando y creando herramientas para trabajar con ellos.

Muchos de sus resultados no cuentan con criterios ni guías de evaluación estandarizados para poder incorporarse como productos de investigación y formas de comunicación del conocimiento dentro del sistema de evaluación de la producción académica. Lo anterior es un factor que inhibe el trabajo en el área, porque limita el reconocimiento del trabajo académico e impide, por extensión,

el reconocimiento de productos semejantes, hechos desde otras perspectivas, sobre las nuevas plataformas digitales.

Lo que busca *Pautas para el desarrollo y la evaluación de proyectos digitales en las humanidades* es, precisamente, proponer un modelo de evaluación de proyectos digitales que sirva de guía tanto para quienes tienen la responsabilidad de evaluar los resultados de este tipo de proyectos como para quienes se encuentran dentro de uno de esa naturaleza y buscan identificar qué elementos son importantes para un evaluador.

Sin embargo, si bien éste es el objetivo central, los autores han decidido presentarlo a partir de una revisión de los problemas a los que responde su propuesta. El libro abre con el texto de Isabel Galina Russell, “La evaluación como reconocimiento”, donde se aborda la cuestión del sistema de evaluación académica, su operación y sus límites, y se identifican cuáles han sido hasta ahora las dificultades para la evaluación de los proyectos digitales. A continuación, Jonathan Girón Palau, en “Prácticas y productos de las Humanidades Digitales: un acercamiento para su evaluación”, intenta identificar cuáles son las prácticas más comunes entre quienes trabajan en el campo, para señalar cuáles son algunas de las diferencias que dificultan su integración en los sistemas de evaluación. Sobre el mismo tema, se discute qué son las HD en “¿Cómo reconocer un proyecto de Humanidades Digitales?”, de José Francisco Barrón Tovar, donde se plantean algunas preguntas sobre lo que diferencia a un proyecto de HD de cualquier otro proyecto en humanidades y se

hace una propuesta sobre cuáles serían las características específicas que lo identifican. Los dos últimos apartados del libro corresponden a la “Guía de buenas prácticas para la elaboración y evaluación de proyectos de Humanidades Digitales”. El texto de Miriam Peña Pimentel y Adriana Álvarez Sánchez, “Advertencias para aplicar la guía (metaguía)”, sirve de presentación de la guía y funciona como manual para los usuarios de ésta, pues se explican términos y alcances de cada uno de los apartados que considera. Por último, se incluye la “Guía de buenas prácticas para la elaboración y evaluación de proyectos de Humanidades Digitales y *Checklist*”, de autoría colaborativa, compuesta de siete elementos que el evaluador o quien desarrolla el proyecto debe tomar en cuenta.

Los lectores interesados en el desarrollo de un proyecto de HD, así como aquellos académicos que busquen identificar formas de evaluar los resultados de estos nuevos proyectos, encontrarán en este libro una discusión amplia y completa sobre el tema, una propuesta concreta sobre aquellos aspectos que deben considerarse para una evaluación académica de los proyectos de HD.

Capítulo 1

La evaluación como reconocimiento

Isabel Galina Russell

Las plataformas digitales permiten realizar nuevos tipos de investigación y publicación que, a su vez, facilitan la creación de productos académicos novedosos, los cuales no necesariamente tienen la forma o estructura de un artículo, capítulo o libro.

La creación de sitios web, blogs, wikis, textos marcados, videos, colecciones digitales, visualizaciones, ediciones digitales aumentadas, bases de datos, productos multimedia, entre otros, es cada vez más común en la investigación y la docencia. Estos productos pueden ser parte del proceso de investigación, creados dentro de o para el aula, o incluso pueden ser, en sí mismos, un resultado que aporta y transmite conocimiento.

Los nuevos productos académicos digitales, sin embargo, no son fáciles de identificar ni de dictaminar. ¿Cómo precisarlos y nombrarlos? En las publicaciones académicas tradicionales, como artículos y libros, existen formatos estandarizados, reconocibles y acordados entre la comunidad, tanto en su forma física como en su estructura textual, lo que nos permite identificar el documento. Una parte de la formación académica es precisamente apren-

der a escribir de acuerdo con ciertas expectativas consensuadas que varían entre disciplinas y modos de comunicación.¹ Esto permite, a su vez, que los encargados de dictaminar una obra utilicen ese código compartido para valorar la investigación, tanto en su estructura como en su contenido.

En el caso específico de los recursos digitales, aún estamos desarrollando y creando nuevos tipos de publicaciones a partir de las tecnologías disponibles que se actualizan a gran velocidad. Y uno de los retos de este momento es la inestabilidad, innovación y diversidad de formas y modos que puede tomar un producto digital.

Debido a que hoy en día los productos digitales son más heterogéneos y novedosos, aunado a que todavía no contamos con mecanismos consensuados para nombrar e identificar los productos,² tendemos a emplear términos generales, tales como “sitios web” o “base de datos”, para referirnos a documentos académicos de muy distinta índole.

Estos términos generales no permiten identificar nítidamente la intención, propósito o naturaleza de una publicación, como se suele hacer con los formatos impresos. Nos encontramos experimentando con las nuevas posibilidades que nos brindan las tecnologías digitales y el ambiente en red. Lo más probable es que, con el tiempo, algunas publicaciones digitales adquieran una forma con características particulares, que responden a ciertos tipos de presentación del conocimiento. Por el momento, ya contamos con algunos formatos reconocibles, por ejemplo, los blogs y los wikis, que, aunque no

se usan únicamente para fines académicos, son indicadores de nuevas formas de escribir y publicar.

El problema de la nomenclatura se agudiza cuando el objetivo es que estos productos académicos sean evaluados y reconocidos dentro de los canales de comunicación y publicación académica. Incluso para aquellos que valoran el medio digital resulta complicado contar con la estructura metodológica o las herramientas para realizar una valoración.³ Por tal motivo, es necesaria una evaluación basada en dos perspectivas integradas: a) conocimiento del campo para la evaluación del contenido intelectual y b) la experiencia técnica para entender cómo están entrelazadas las decisiones teóricas y técnicas en el diseño del proyecto.⁴ Esta situación dificulta enormemente la evaluación y, por lo tanto, el reconocimiento de su valor académico. Sin embargo, cada vez es más importante reconocer la legitimidad de la investigación producida en nuevos medios. De forma paradójica, las universidades impulsan y fomentan el uso de tecnologías digitales, sin haber encontrado aún los mecanismos para incorporarlos efectivamente a los canales de comunicación científica formal y a los procesos de evaluación y reconocimiento.

Para poder posicionar los nuevos tipos de publicaciones digitales como productos que aportan al quehacer académico, debemos analizar la manera en que pueden insertarse dentro del ecosistema de las publicaciones académicas y de los procesos de comunicación científica. Los productos académicos tradicionalmente aceptados por la comunidad han sido libros, capítulos de libros y artículos

en revistas académicas. Éstos suelen considerarse objetos formales, pues a) son arbitrados por pares académicos, b) se ha creado un sistema que permite su recuperación a lo largo del tiempo y c) supone que están disponible para un público amplio. De esta forma, libros y artículos han sido el canal de comunicación académica por excelencia.

Sin embargo, existen otros tipos de publicaciones consideradas más informales, tales como las memorias de congresos, los *preprints*, reportes, literatura “gris” y otros tipos de textos o comunicaciones que también forman parte de la comunicación académica. Por lo general, son trabajos con menos énfasis en la revisión por pares, es decir, son más efímeros o difíciles de encontrar, además de que, previo al Internet, tenían un público más restringido. Todos estos trabajos, no obstante, son esenciales en los procesos de comunicación académica, ya que permiten el descubrimiento, discusión y análisis de la investigación de otros, y, a su vez, sirven como registro de las aportaciones que realizan sus autores.

Las publicaciones académicas tienen dos funciones principales: una comunicativa y otra funcionalista.⁵ Como práctica comunicativa, los investigadores publican sus trabajos para que sean ampliamente leídos y citados, y dentro del ciclo de comunicación científica,⁶ son la principal forma de transmisión del conocimiento.

El modelo de generación de conocimiento está basado en consultar el trabajo que se ha hecho previamente y, apoyándose en esos antecedentes, proponer nuevas ideas. Desde un punto de vista funcionalista, las publicaciones dentro del sistema académico sirven para asignar

autoría y estatus, y, con cada vez más frecuencia, son utilizadas para los sistemas de producción y evaluación. En las últimas décadas, ha existido un marcado énfasis en considerar la producción de publicaciones como medidor de productividad y éxito, tanto para los investigadores a nivel individual como para la evaluación a nivel institucional.⁷

Si bien existen diversos modos y formatos para la comunicación académica, en los sistemas de evaluación de las publicaciones con fines funcionalistas, vemos que se privilegian ciertos tipos de publicaciones, específicamente las formales y, en términos generales, capítulos de libros, monografías o artículos de revistas. Sin embargo, el valor relativo que se les asigna varía entre disciplinas. Por ejemplo, las disciplinas científicas suelen enfatizar la producción de artículos, mientras que las humanidades se inclinan por la publicación de libros. Pero también existen diversos caminos para la “producción del conocimiento” o “producción académica”, como participando en un congreso, dirigiendo una tesis, publicando un artículo o capítulo de libro, creando un sitio web o coordinando un libro, y suele aceptarse que unos tipos de producción tengan mayor valor intelectual o de aportación que otros.⁸ Por consiguiente, no es lo mismo un texto en unas actas de congreso que un artículo de difusión, un artículo en una revista o la producción de un capítulo para un libro.

En las humanidades, se asigna importancia a la producción de una monografía por un autor único. A diferencia de las ciencias, la autoría colaborativa se valora menos que la autoría individual. La academia ha desarro-

llado un sofisticado, y en ocasiones opaco, esquema de asignación de valores, tanto explícitos como tácitos, que determina nuestra percepción. En las últimas décadas, las publicaciones digitales han sido incorporadas a este universo.

Desde sus inicios, las publicaciones digitales fueron recibidas con reacciones encontradas. Por un lado, generaron fervor y entusiasmo, y se profetizaron grandes cambios con formas de publicación más baratas, rápidas, democráticas y universales. Pero, por el otro, también hubo gran escepticismo, en particular por las dificultades asociadas con asegurar la calidad, la permanencia y el manejo adecuado de la propiedad intelectual. Aunque en un principio hubo resistencia para aceptar la revista electrónica como una forma válida de publicación, en la actualidad el soporte es indistinto. El libro electrónico todavía no goza del mismo prestigio que su homólogo impreso, pero seguramente en los próximos años eso irá cambiando. Es posible que esto se deba a que, en esencia, tanto los artículos como los libros electrónicos mantienen la misma estructura que las versiones impresas y a que el medio en el cual se plasman no los altera en lo fundamental. Siguiendo a Bhaskar,⁹ la radicalidad para las publicaciones formales se encuentra en las plataformas en red más que en su cambio de soporte.

Estas plataformas no sólo han modificado radicalmente la distribución y publicación de contenidos, sino también los nuevos formatos en los que se pueden comunicar y compartir los resultados de investigación. Incluso, distinciones tradicionales, como la de publicaciones “forma-

les" e "informales", presentan complicaciones cuando se utilizan en el contexto digital. Por ejemplo, históricamente los productos han sido considerados informales cuando se perciben como efímeros y accesibles para un público limitado. Esta clasificación es discutible en la actualidad, pues los medios sociodigitales posibilitan la ampliación de públicos y la persistencia de los contenidos. La distinción entre fuentes primarias y secundarias también tiende a desaparecer. Como menciona Christine L. Borgman, "another trend is the blurring of the distinction between primary sources, generally view as unprocessed or unanalyzed data, and secondary sources that set data in context, such as papers, articles, and books".¹⁰

Por lo tanto, muchos de estos nuevos productos académicos digitales no encajan dentro de las estructuras tradicionales para la publicación de resultados, principalmente diseñadas para libros y revistas. Y esto va desde las expectativas de los dictaminadores hasta los procesos editoriales y de publicación. Tanto la identificación como la evaluación de productos digitales de investigación son temas de urgencia e interés para la comunidad académica. Aunque cada vez contamos con productos digitales más distinguibles (por ejemplo, bibliografías digitales o ediciones críticas digitales) y los miembros de los comités evaluadores adquieren mayor experiencia, generalmente empírica, evaluando recursos digitales, aún hay mucho trabajo por hacer. Ésta es una problemática amplia y los cambios en los procesos de comunicación, publicación y evaluación académica son lentos y complejos, y deben ser abordados desde múltiples ángulos.

Si bien estos procesos ocurren en todas las áreas del conocimiento, nuestro enfoque está dirigido a los materiales producidos en las humanidades. En particular, procuramos abordarlo desde la perspectiva de las Humanidades Digitales (en adelante HD), un área que ha tenido un mayor auge en las últimas décadas y en la que una de sus principales características ha sido precisamente la creación de nuevos tipos de productos digitales.

Entre los mayores retos para los humanistas digitales están la falta de reconocimiento y los problemas para evaluar su trabajo, que no se expresa en formatos tradicionales de publicación.¹¹ Para los nuevos tipos de publicaciones consideramos entonces dos aspectos: la efectiva difusión de estos materiales (su función comunicativa) y su reconocimiento (su función funcionalista). Los recursos digitales representan un reto, tanto para los autores-creadores como para los que tienen la tarea de evaluarlos. Por esa razón, se requiere un marco teórico referencial para entender la producción de los proyectos digitales como nuevos modos de producción y transmisión del conocimiento desde la perspectiva de las HD y para ofrecer al lector una guía que pueda orientar a los creadores y a los evaluadores de este tipo de materiales.

En 2013, un grupo de académicos de la Universidad Nacional Autónoma de México desarrolló y publicó la “Guía de buenas prácticas para la elaboración y evaluación de proyectos de Humanidades Digitales”, que tenía como objetivo proporcionar lineamientos para auxiliar a los comités de evaluación y para que pudieran tomar en consideración los productos digitales como resultados de

investigación, así como para orientar a los creadores de recursos digitales sobre los distintos elementos que éstos deben incluir para incrementar la calidad editorial de sus proyectos. La guía, además, viene acompañada de una especie de *checklist* que permite a los interesados llenar una serie de preguntas para evaluar el cumplimiento de los lineamientos. Una descripción detallada de este proceso está disponible en el artículo “La evaluación de los recursos digitales para las humanidades”, pero vale la pena resaltar algunas conclusiones de ese primer ejercicio:

La creación de un recurso en línea para la evaluación y la construcción de un proyecto de Humanidades Digitales fue una tarea necesaria, pero dificultosa. Los recursos de HD son heterogéneos y sus objetivos varían ampliamente. Por lo tanto, fue difícil de condensar un documento que determinara características que no fueran demasiado específicas, pero que al mismo tiempo incorporara las cuestiones que son relativas a los proyectos de HD y no a los basados en la web en general. Además, queríamos que nuestra herramienta estuviera dirigida a los diferentes tipos de público: los creadores y evaluadores de los recursos de HD con diferentes grados de conocimiento y experiencia. Elegir un lenguaje sencillo y claro para las mejores prácticas fue un reto. Adicionalmente, así como hemos sido capaces de determinar a partir de los debates celebrados durante las reuniones del comité, no hay respuestas claras y definidas y esta herramienta, probablemente tendrá que ajustarse continuamente a medida que el trabajo en Humanidades

Digitales y las tecnologías evolucionan, lo que requerirá un continuo consenso de la comunidad.¹²

Desde entonces, la guía ha sido utilizada ampliamente tanto en la UNAM como en otras instituciones. Resultó necesario, como habíamos pensado desde el inicio, actualizar algunos de los criterios y la batería de preguntas a partir de los comentarios y las experiencias de los últimos años. Lo que no consideramos en ese momento fue la importancia de crear un marco metodológico y teórico para abordar las diversas problemáticas en torno a la creación de productos digitales de investigación en las humanidades. Así, este ejercicio, de índole primordialmente pragmático, nos ha llevado a reflexionar con mayor profundidad sobre la necesidad de la evaluación y el papel de los productos digitales en el ecosistema de las publicaciones académicas y la comunicación científica, al igual que la identificación y la definición de un proyecto de HD, al mismo tiempo que pensar en la relación posible, y probable, con la investigación humanística en general.

Notas

- 1 Suresh A. Canagarajah, *A Geopolitics of Academic Writing* (Pittsburgh: University of Pittsburgh Press, 2002), 303.
- 2 Isabel Galina Russell, "Retos para la elaboración de recursos digitales en humanidades", *El Profesional de la*

- Información* 21, núm. 2 (2012): 186, <https://doi.org/10.3145/epi.2012.mar.09>.
- 3 Geoffrey Rockwell, "On the Evaluation of Digital Media as Scholarship", *Profession* (2011): 152, <https://doi.org/10.1632/prof.2011.2011.1.152>.
 - 4 Susan Schreibman, Laura Mandell y Stephen Olsen, "Evaluating Digital Scholarship. Introduction", *Profession* (2011): 124, <https://doi.org/10.1632/prof.2011.2011.1.123>.
 - 5 Rob Kling y Geoffrey McKim, "Scholarly Communication and the Continuum of Electronic Publishing", *Journal of the American Society for Information Science* 50, núm. 10 (1999), [https://doi.org/10.1002/\(SICI\)1097-4571\(1999\)50:10<890::AID-ASI6>3.0.CO;2-8](https://doi.org/10.1002/(SICI)1097-4571(1999)50:10<890::AID-ASI6>3.0.CO;2-8).
 - 6 Arthur Jack Meadows, *Communicating Research* (San Diego: Academic Press, 1998).
 - 7 Los debates en torno a la efectividad de utilizar las publicaciones como medidores de productividad continúan su curso. Para algunos, es importante que se destaquen las publicaciones como función principal de un investigador, además de que consideran que permiten medir adecuadamente el impacto e importancia de un autor. Para otros, estamos viviendo una crisis del sistema de publicación académica, en donde los investigadores buscan maximizar sus resultados al expresar

el mayor número de artículos de una investigación, privilegiando la cantidad sobre la calidad, además de un incremento exponencial en el número de revistas y libros académicos que nadie consulta o lee, un sistema de evaluación por pares que no es justo o representativo y, sobre todo, un sistema que privilegia las publicaciones por razones funcionalistas y no comunicativas.

- 8 En el caso mexicano, el Sistema Nacional de Investigadores (SNI) considera en su reglamento que “los productos de investigación que serán considerados fundamentalmente para decidir sobre el ingreso o reingreso al SNI, serán [para investigación]: a. Artículos que hayan sido sujetos a un arbitraje riguroso por comités editoriales de reconocido prestigio. b. Libros dictaminados y publicados por editoriales de reconocido prestigio en el ámbito de la investigación. c. Capítulos de libros dictaminados y publicados por editoriales de reconocido prestigio en el ámbito de la investigación. d. Patentes concedidas en México o en el extranjero. e. Desarrollos tecnológicos con base científica. f. Innovaciones con impacto demostrado. g. Transferencias tecnológicas con usuarios distintos de quien la llevó a cabo”; Conacyt, “Acuerdo por el que se emite el nuevo Reglamento del Sistema Nacional de Investigadores”, *Diario Oficial de la Federación*, 27 de enero de 2017, dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=5470107&fecha=27/01/2017. De éstos, sólo los primeros tres incisos suelen aplicar para las humanidades y las ciencias sociales.

- 9 Michael Bhaskar, *La máquina de contenido. Hacia una teoría de la edición desde la imprenta hasta la red digital*, Libros sobre Libros (México: FCE, 2014).
- 10 En español: “Otra tendencia es la desaparición de la distinción entre fuentes primarias, generalmente vistas como datos no procesados o no analizados, y fuentes secundarias que establecen los datos en contexto, como en documentos, artículos y libros”; Christine L. Borgman, *Big Data, Little Data, No Data: Scholarship in the Networked World* (Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2015), 8. Traducción propia.
- 11 Galina Russell, “Retos para la elaboración de recursos digitales en humanidades”, 188.
- 12 Isabel Galina Russell, “La evaluación de los recursos digitales para las humanidades”, *Signa: Revista de la Asociación Española de Semiótica* 25 (2016): 128, <https://doi.org/10.5944/signa.vol25.2016.16909>.

Capítulo 2

Prácticas y productos de las Humanidades Digitales: un acercamiento para su evaluación

Jonathan Girón Palau

En la actualidad, el ecosistema digital ha transformado diversas prácticas en la academia, dejando un vacío en la forma de presentar y evaluar la investigación no tradicional. En este capítulo, buscamos realizar un acercamiento a las prácticas y la producción de las Humanidades Digitales (en adelante HD), con el fin de discutir los criterios y los modelos de su evaluación. Por lo anterior, abordaremos los ejercicios que lleva a cabo la comunidad de HD para, posteriormente, ejemplificar y entender el tipo de producción en esa disciplina, sus dificultades al momento de caracterizarla y, por último, nos acercaremos a algunos criterios mínimos que nos permitan evaluar la producción académica dentro de este campo.

La universidad ha sido el lugar en el que las HD se han desarrollado, ya sean entendidas como disciplina o como un grupo de prácticas. Quienes se identifican como humanistas digitales trabajan principalmente en la academia.¹ Son, ante todo, investigadores que pertenecen a algún área de las humanidades o de las ciencias sociales,²

pero que, además, utilizan herramientas digitales para plantear nuevas preguntas de investigación.

Hacia una caracterización de las prácticas de las Humanidades Digitales. ¿Qué es lo que hacen las y los humanistas digitales?

La tarea de definir lo que son las HD no está exenta de dificultades, tal como muestra una amplia bibliografía sobre el tema,³ así como lo que se discute en este libro. No obstante, más allá de hacer alguna definición de lo que son o no las HD, nos interesa explorar el quehacer de aquellos que se identifican como humanistas digitales. Si queremos evaluar la producción de las HD, habrá que entender lo que hacen: cuáles son sus objetivos, sus métodos, sus prácticas y sus resultados. Si bien ya existen diversos programas curriculares específicos de HD, la gran mayoría de quienes se identifican de esta manera son también, y sobre todo, historiadores, lingüistas, filósofos, etcétera; es decir, están formados en alguna de las disciplinas tradicionales de las humanidades o las ciencias sociales. Por consiguiente, el término HD agrupa a una amplia variedad de académicos, con temas muy diversos y metodologías variadas. Sin embargo, observando sus formas de trabajo, es posible describir una serie de prácticas y metodologías comunes a muchos de ellos.

El estereotipo del humanista solitario se ha transformado, al igual que lo han hecho los procesos de la producción del conocimiento que ahora se ven mediados

por lo digital o, al menos, presentan la posibilidad de hacer nuevas preguntas gracias a dicha mediación. Esto, sin obviar las distintas mediaciones textuales de lo digital en el proceso de investigación, tales como los procesadores de texto, las búsquedas de información y las diferentes formas de comunicación. En este sentido, es conveniente ejemplificar algunas de las prácticas más comunes en las HD, es decir, la labor académica de las humanidades hechas digitalmente.⁴ Existen distintas formas de tipificar estas prácticas. Por ejemplo, Paul Spence identifica proyectos centrados en el texto, la imagen y la georreferenciación, al igual que el uso de metodologías y herramientas propias. En última instancia, considera que “la edad digital permitiría replantear la base de todo el proceso de la investigación dentro de un nuevo ecosistema de infraestructuras, estándares, repositorios, herramientas, metodologías y contenidos digitales”.⁵ También existen otros esfuerzos por englobar la gran variedad de prácticas en categorías. Al respecto, el artículo de Camile Roth considera que las HD pueden dividirse en “humanidades digitalizadas”, “humanidades numéricas” y “humanidades de lo digital”.⁶

En cualquier caso, uno de los elementos que caracteriza y distingue a las HD es la conciencia sobre los datos: cómo se construyen y manejan, con qué objetivo y para alcanzar cuál fin, es decir, una relación epistemológica con los mismos. La construcción de los datos en las HD se hace para responder preguntas de investigación que difícilmente podrían contestarse de otra forma. Y, finalmente, la manera de plantear las preguntas y sus respuestas

es la que genera nuevo conocimiento. También, y en un sentido más práctico, la generación de estos datos se hace para poder procesarlos digitalmente, ya sea como datos estructurados, por ejemplo, el caso de los metadatos y los textos marcados, o para responder preguntas con datos no estructurados a través de la minería de datos y otras herramientas utilizadas sobre todo en el procesamiento de lenguaje natural.

Por otra parte, podemos afirmar que existen dos elementos centrales en las distintas praxis de las HD: el trabajo con datos y que este trabajo es principalmente textual. Si bien uno de los elementos centrales de las humanidades en general es la textualidad,⁷ nos referimos a otro tipo de trabajo textual realizado desde las HD en contraposición con las humanidades clásicas. La creación y manipulación de datos se da de distintas formas, algunas de ellas numéricas, pero en las HD los datos también se representan en metadatos, lenguajes de marcado, etiquetas, ontologías, entre otras. Todas éstas son formas de representar algún fenómeno mediante la descripción textual del mismo. Los metadatos, por ejemplo, buscan describir algunas características de un objeto, sea éste analógico o digital, como el contenido, el año, su relación con otros objetos y aun otros aspectos. El marcado textual en TEI, por ejemplo, busca representar características del original, pero también, y sobre todo, estructurar en datos el contenido del texto para organizarlo y que pueda responder a las preguntas de investigación que se haya planteado el investigador. Es, en ese sentido, un ejercicio hermenéutico⁸ que busca estructurar datos para poder

responder a preguntas de investigación con base en un corpus determinado. Aun el trabajo con herramientas de georreferenciación tiene, previo a su visualización, un fuerte ejercicio textual, pues todo lo que se quiere representar fue realizado antes mediante el texto: lugar, etiquetas, autores, relaciones, etcétera.

En síntesis, la curaduría, el análisis, la edición y el modelado de datos se encuentran en el centro de la actividad de las HD,⁹ una serie de trabajos eminentemente textuales que permiten procesar, recuperar y presentar los datos de la investigación.

Por último, otro punto importante en el trabajo de las HD es su naturaleza colaborativa. Los proyectos en esta área, sobre todo aquellos basados en infraestructuras web, requieren una gran diversidad de habilidades técnicas, conocimientos académicos y tiempo. Es, principalmente por estas razones, que la producción de este tipo de proyectos se suele hacer en equipos interdisciplinarios:

Whereas creation and distribution of print knowledge in the humanities is usually a solitary task, digital scholarship is often collaborative and challenges the familiar image of the print academic in her hermitage, toiling in obscurity [...]. Producing digital scholarship requires us to draw not only on the interpretive skills in which we were trained but a range of skills we may not possess, particularly as they pertain to the use and development of digital components of scholarship.¹⁰

Así, la labor de los humanistas digitales presenta retos debido a su forma colaborativa e interdisciplinaria de trabajo que, por una parte, desafía la idea clásica del humanista solitario y, por otra, presenta nuevos productos de investigación que no suelen ser considerados en la evaluación.

Los resultados en las Humanidades Digitales: una producción técnico-académica

Los humanistas digitales, al igual que cualquier académico, publican sus resultados de investigación en artículos, libros y ponencias. No obstante, en muchos casos, estos formatos no son suficientes para comunicar la totalidad de su investigación o, al menos, no de la forma más eficiente. Por supuesto, el objetivo es plantear y responder a una pregunta de investigación, pero hay, además, una serie de datos para entender y desarrollar esa pregunta cuyo ecosistema natural es el digital. Así, los humanistas digitales crean productos digitales académicos que tienen un componente técnico que es fundamental para su investigación. Por consiguiente, podríamos caracterizarlos como productos técnico-académicos.

En las HD, el aspecto académico es esencial, al igual que en cualquier otra investigación; sin embargo, en muchos de estos proyectos, la construcción y divulgación de la investigación va acompañada de o fue posible gracias a esos componentes técnicos. Así es que se puede hablar de lo “técnico-académico”, en tanto que la investigación

—la metodología, análisis de datos y presentación de resultados— se da dentro de este componente técnico y conceptual. Si bien es cierto que una tarea técnica no necesariamente conlleva una actividad intelectual-académica, en el marco de las HD es difícil que puedan separarse. Como señalan Anne Burdick y algunos autores cuando se refieren a la programación, “Coding can be as mindless as any other task, and knowing how to make things work does not guarantee insight. But ideological critique and critical studies of media also reach a limit without some knowledge of technological underpinnings”.¹¹ Si entendemos la técnica en este sentido, la invención interior precede y sienta las bases para la invención exterior.

Para profundizar en los distintos aspectos de la producción de las HD, nos gustaría revisar el proyecto de la Biblioteca Digital del Pensamiento Novohispano (<http://www.bdpn.unam.mx>), uno de los primeros proyectos en esta área en México. Esta biblioteca está conformada básicamente por dos colecciones: una con documentos sobre la práctica de la astrología y la astronomía, y otra con escritos de mujeres novohispanas.¹² Todos los textos en la biblioteca se encuentran marcados en TEI/XML y cuentan, además, con unas herramientas de visualización. Este recurso de investigación presenta ediciones digitales de transcripciones diplomáticas que tradicionalmente se presentan al lector como datos no estructurados, pero que allí, además, se han marcado con el estándar TEI, con lo que también se han generado datos estructurados que permiten distintas posibilidades de in-

vestigación. El proyecto contiene una serie de índices generados mediante el marcado de términos, tales como nombre, fechas y otros conceptos: divinidades, cuerpo, entre otros, utilizados por los diferentes equipos de investigación involucrados en él. Este proyecto cuenta, así, con diversos niveles en el plano académico. En primer lugar, se han puesto a disposición obras que nunca habían sido editadas ni publicadas (por ejemplo, la colección *Escritos de Mujeres* que ahora es accesible a un público amplio); en segundo lugar, estos textos han sido estructurados mediante etiquetas que permiten su almacenamiento y reproducción para su posterior estudio, incluso entre colecciones; en tercer lugar, han servido como un laboratorio para la investigación de textos novohispanos.

Como podemos observar, este producto no podría hacerse de forma tradicional, pues incluye una serie de técnicas y un corpus que debe ser presentado simultáneamente. Por último, es importante señalar la continuidad del proyecto, dado que se sigue actualizando hasta la fecha. Por lo tanto, el centro de este proyecto contiene dos capas: en primer lugar, los materiales fruto de la investigación clásica de las humanidades, como las ediciones diplomáticas, y, en segundo lugar, el marcado en TEI, que

constituyen una evidencia de un proceso hermenéutico, de una forma de interpretación de los textos, que pasa a formar parte del propio texto procesado. Y esto permite una lectura a la vez del texto y de sus marcas. En otras palabras, el

etiquetado puede ser analizado y estudiado una vez que ha sido procesado".¹³

Por consiguiente, estas dos capas permiten distintas lecturas: un texto para un público amplio y una lectura especializada a través del marcado, que, además, transparenta el proceso de investigación y permite construir nuevas capas para nuevas investigaciones.

Siguiendo este ejemplo, podemos ver reflejados algunos de los puntos claves de los productos de las HD. Es un proyecto colaborativo de un equipo interdisciplinario en el que participaron filósofos, historiadoras, lingüistas e ingenieros. Las preguntas de investigación planteadas requirieron de la utilización de metodologías y herramientas digitales como el marcado de textos en TEI; es decir, el trabajo textual se estructuró mediante elementos técnicos que ayudaron a desarrollar la investigación. El propio trabajo obligó a presentar la investigación en un medio digital, el cual se encuentra en constante actualización y necesita seguir siendo preservado. Si bien aquí sólo hemos abordado un proyecto para ejemplificar de forma sucinta, la bibliografía al respecto es amplia y está en constante desarrollo.¹⁴

Por supuesto, al momento de reflexionar sobre la evaluación de los proyectos de las HD, no sólo se encuentra la problemática de diferenciar entre un producto meramente digital de uno académico-digital, donde el componente clave es la investigación y sus elementos técnico-académicos. Un punto nodal al momento de reconocer y evaluar los proyectos de las HD es el paratexto. Nos re-

ferimos a esos elementos que no son el contenido mismo de la publicación, pero que forman parte de ella. El paratexto se refiere a las modificaciones de la presentación del texto, es “su modo de presencia en el mundo”;¹⁵ en palabras de Isabel Galina Russell, es “un discurso alrededor del texto, una serie de pistas que funcionan como punto de comunicación entre la obra y sus lectores, quienes se sentirán atraídos por sus expectativas de lectura al identificar que la obra pertenece a cierto género”.¹⁶

Uno de los problemas para diferenciar cualquier tipo de publicación digital (blogs, wikis y distintas páginas) de un producto académico digital es precisamente la falta de un paratexto digital académico reconocible. La heterogeneidad de las HD y sus productos hacen difícil delimitarlos aun cuando hay esfuerzos en este sentido. Existen algunos elementos, como el DOI, que ayudan a identificar productos digitales académicos y a mantenerlos localizables. También se han adoptado esquemas para la descripción de los diversos objetos digitales, como el caso de los metadatos Dublin Core. Estos elementos, no obstante, no son suficientes para formar un paratexto de productos académicos digitales que sea reconocible y universalmente aceptado. Si bien es cierto que existen estándares como el ya mencionado Dublin Core o el etiquetado TEI —que tiene un amplio reconocimiento por parte de la comunidad y cuenta con una publicación propia (<https://journals.openedition.org/jtei/>) —, existen metodologías, herramientas y plataformas que aún no son comúnmente conocidas ni aceptadas por la comunidad académica.

Ante la situación actual, es necesario desarrollar una forma en la que el uso de esas metodologías y estándares pueda traducirse a criterios y modelos de evaluación concretos. Ello permitirá ampliar los tipos de productos que son valorados en la evaluación académica, más allá de los derivados del modelo impreso.

Reflexiones finales: nuevos modelos y criterios para valorar las Humanidades Digitales

Es bien cierto que el proceso de dictamen doble ciego sigue siendo fundamental para evaluar el trabajo académico. Sin embargo, es indispensable repensar nuestros criterios y modelos de evaluación ante la producción digital, que va más allá de una versión electrónica de su contraparte impresa. La discusión es más amplia que el medio en el que se presenta la investigación; la verdadera pregunta, en ese sentido, es epistemológica.¹⁷

La discusión sobre la calidad de la producción académica digital debe abordar distintos aspectos. En primer lugar, habrá que entender y evaluar las características técnico-académicas que se han incorporado plenamente a la investigación de las HD. En segundo lugar, también habrá que repensar nuestra forma de identificar este tipo de trabajos, por ejemplo, con el desarrollo de nuevos paratextos, pero habrá que tener cuidado de no limitar a una serie de estándares las múltiples posibilidades que tienen la investigación y la publicación digital. Sería

arriesgado limitar las oportunidades que la era digital lleva consigo. También es fundamental revalorar el trabajo colaborativo e interdisciplinario de las humanidades y cómo ello es considerado positivamente dentro de la evaluación.

Esto implica también modificar los criterios disciplinares con los que se evalúan los trabajos académicos, pues en las HD igualmente confluyen humanistas de distintas disciplinas e ingenieros. En este sentido, tendrían que desarrollarse criterios transversales para este tipo de proyectos.

Aunque existe una serie de barreras para modificar las formas de evaluación, es importante abrir las posibilidades de investigación y publicación a otros tipos de productos distintos al artículo o al libro en los comités editoriales y los órganos de dictaminación, al tiempo que repensamos cómo se conforman éstos para dar cabida a equipos interdisciplinarios. Existen experiencias exitosas en este sentido que han reformulado sus maneras de evaluación, por ejemplo, haciendo un acompañamiento técnico y una evaluación de los contenidos,¹⁸ abriendo la revisión por pares,¹⁹ creando órganos colegiados que trabajen junto a los investigadores,²⁰ entre otras.

Las HD presentan un grupo nuevo de objetos digitales académicos, cuya unidad hermenéutica se da en los datos y en el trabajo textual. Estos proyectos se concretan digitalmente, pues son unidades significativas que no pueden llevarse a cabo en una materialidad analógica. Estos objetos digitales, productos de la investigación, deben ser dictaminados y, finalmente, reconocidos por la institu-

ción, además de normalizados al igual que se hace con los libros y los artículos. En última instancia, trabajar sobre su dictaminación y publicación contribuirá a generar nuevos conocimientos en el campo de las humanidades.

Notas

- 1 Isabel Galina Russell, "Geographical and Linguistic Diversity in the Digital Humanities", *Literary and Linguistic Computing* 29, núm. 3 (septiembre de 2014), <https://doi.org/10.1093/lc/fqu005>.
- 2 Camille Roth, "Digital, Digitized, and Numerical Humanities", *Digital Scholarship in the Humanities* 34, núm. 3 (septiembre de 2019), <https://doi.org/10.1093/lc/fqy057>.
- 3 Matthew K. Gold y Lauren F. Klein, eds., *Debates in the Digital Humanities 2019*, *Debates in the Digital Humanities* 5 (Mineápolis: University of Minnesota Press, 2019), <https://doi.org/10.5749/9781452963785>; Isabel Galina Russell, "¿Qué son las Humanidades Digitales?", *Revista Digital Universitaria* 12, núm. 7 (1o. de julio de 2011), <http://www.revista.unam.mx/vol.12/num7/art68/>; Melissa Terras, Julianne Nyhan y Edward Vanhoutte, eds., *Defining Digital Humanities. A Reader* (Dorchester: Ashgate, 2013); Élika Ortega y Silvia Gutiérrez, "MapaHD. Una exploración de las Humanidades Digitales en español y portugués", en

Ciencias sociales y humanidades digitales. Técnicas, herramientas y experiencias de e-research e investigación en colaboración, ed. de Esteban Romero Frías y María Sánchez González, Cuadernos Artesanos de Comunicación 61 (Tenerife: Universidad de la Laguna / Universidad de Alicante / Universidad de Santiago de Compostela / Universidad de Málaga / Sociedad Latina de Comunicación Social, 2014).

- 4 Wendell Piez, "Something Called 'Digital Humanities'", *Digital Humanities Quarterly* 2, núm. 1 (21 de junio de 2008), <http://www.digitalhumanities.org/dhq/vol/2/1/000020/000020.html>.
- 5 Paul Spence, "La investigación humanística en la era digital: mundo académico y nuevos públicos", en *Humanidades Digitales: una aproximación transdisciplinaria*, ed. de Álvaro Baraibar. Janus. Estudios sobre el Siglo de Oro, Anexo 2 (Coruña: Facultad de Filología, Seminario Interdisciplinar para el Estudio de la Literatura Áurea Española, 2014), 126.
- 6 Roth, "Digital, Digitized, and Numerical Humanities".
- 7 Anne Burdick et al., *Digital Humanities* (Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2012).
- 8 Domenico Fiormonte, Teresa Numerico y Francesca Tomasi, *The Digital Humanist: A Critical Inquiry*, trad.

de Desmond Schmidt (Brooklyn: Punctum Books, 2015).

9 Burdick *et al.*, *Digital Humanities*.

10 En español: “Mientras que la creación y distribución de conocimientos en las humanidades suele ser una tarea solitaria, el trabajo digital académico es a menudo colaborativo y desafía la imagen tradicional del académico en su templo, trabajando en la oscuridad [...]. Producir trabajo digital académico requiere habilidades de interpretación, en las cuales fuimos educados pero, además, una amplia gama de habilidades que tal vez no poseemos, particularmente en lo que respecta al uso y desarrollo de los distintos componentes del trabajo digital académico”; Roopika Risam, “Rethinking Peer Review in the Age of Digital Humanities”, *Ada: A Journal of Gender, New Media and Technology*, núm. 4 (abril de 2014), <https://adanewmedia.org/2014/04/issue4-risam/>. Traducción propia.

11 En español: “La codificación puede ser tan irreflexiva como cualquier otra tarea, y saber cómo hacer que las cosas funcionen no garantiza su comprensión. Pero la crítica ideológica y los estudios críticos de los medios también alcanzan un límite sin cierto conocimiento de los fundamentos tecnológicos”; Burdick *et al.*, *Digital Humanities*, 119. Traducción propia.

- 12 Agradezco a la Dirección General de Asuntos del Personal Académico (DGAPA) por el apoyo mediante el Programa de Apoyo a Proyectos de Investigación e Innovación Tecnológica (PAPIIT) IN-402719 “Escritos de mujeres: rescate documental” con el cual hemos podido contribuir a dicho proyecto de investigación.
- 13 Ernesto Priani Saisó y Ana María Guzmán Olmos, “TEI como una nueva práctica de lectura”, en *Humanidades Digitales: desafíos, logros y perspectivas de futuro*, ed. de Sagrario López Poza y Nieves Pena Sueiro, Janus. Estudios sobre el Siglo de Oro, Anexo 1 (Coruña: Facultad de Filología, Seminario Interdisciplinar para el Estudio de la Literatura Áurea Española, 2014), 378.
- 14 Christine Borgman, *Big Data, Little Data, No Data: Scholarship in the Networked World* (Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2015); Burdick et al., *Digital Humanities*; Digital Humanities Awards, Highlighting Resources in Digital Humanities, acceso el 18 de noviembre de 2020, <http://dhawards.org/>.
- 15 Gérard Genette, *Umbrales* (México: Siglo XXI Editores, 2001).
- 16 Isabel Galina Russell, “Retomando el significado de la publicación en un ambiente digital”, en *De la piedra al pixel. Reflexiones en torno a las edades del libro*, ed. de Marina Garone Gravier, Isabel Galina Russell y Lau-

- rette Godinas, Colección Banquete (México: UNAM, IIB, DGPYFE, 2016), 830.
- 17 Risam, “Rethinking Peer Review in the Age of Digital Humanities”.
- 18 Cheryl E. Ball, “Show, Not Tell: The Value of New Media Scholarship”, *Computers and Composition* 21, núm. 4 (2004), [https://doi.org/10.1016/S8755-4615\(04\)00038-6](https://doi.org/10.1016/S8755-4615(04)00038-6).
- 19 Jere D. Odell y Caitlin M. J. Pollock, “Open Peer Review for Digital Humanities Projects: A Modest Proposal”, documento de trabajo, THATCamp Indiana, 2016, Notre Dame, University of Notre Dame, <https://doi.org/10.7912/C2NC7S>; Richard Walker y Pascal Rocha da Silva, “Emerging Trends in Peer Review—a Survey”, *Frontiers in Neuroscience* 9 (27 de mayo de 2015), <https://doi.org/10.3389/fnins.2015.00169>.
- 20 Ryan Cordell, “DHCommons Journal Seeks Mid-Stage Digital Humanities Projects for Review in Inaugural Issue”, *The Chronicle of Higher Education* (blog), 22 de abril de 2014, <https://www.chronicle.com/blogs/prof-hacker/dhcommons-journal-seeks-mid-stage-dh-projects-for-review-in-inaugural-issue/56737>.

Capítulo 3

¿Cómo reconocer un proyecto de Humanidades Digitales?

José Francisco Barrón Tovar

¿Un proyecto de humanidades planeado y desarrollado usando tecnología digital se inscribe aún en la tradición de las disciplinas de los estudios humanísticos o bien se trata de otra cosa? ¿Habrá una diferencia real entre un proyecto realizado con las formas usuales de investigación en las humanidades y un proyecto hecho con tecnología digital? ¿Cómo evaluar la diferencia? ¿La hay?

En este capítulo, se busca, desde la filosofía, realizar una sucinta caracterización de un proyecto de humanidades planeado y elaborado usando tecnología digital. Para tener criterios mínimos para reconocer un proyecto de humanidades con estas características, se postula aquí que es posible utilizar la investigación llevada a cabo en las Humanidades Digitales (en adelante HD), interesada en definir lo que sería un proyecto en este campo transdisciplinar.

El problema

¿Qué es lo que hace que un proyecto que utiliza tecnología digital sea un proyecto de HD? ¿Cómo diferenciarlo de proyectos de cultura digital, de militancia política o social, de periodismo o de análisis de mercado que usan tecnología digital? Reformuladas las preguntas, pueden enunciarse de la siguiente manera: ¿Los procesos académicos son suficientes para determinar un proyecto como perteneciente a las HD? ¿Habría una singularidad en un proyecto de HD más allá de haber sido llevado a cabo por académicos de instituciones educativas y de investigación?

Para responder la pregunta: ¿qué es lo que hace que un proyecto que utiliza tecnología digital sea un proyecto de HD?, se podría intentar traducirla a una supuestamente más simple: ¿qué es un proyecto de HD? Para contestarla, podrían usarse, a bote pronto, las caracterizaciones comunes, de diccionario, de proyecto: conjunto de actividades temporalmente delimitadas por principio y final, que tienen un objetivo o finalidad determinados.

También podríamos recurrir a los discursos usados y a las caracterizaciones corrientes para un proyecto: “a temporary endeavour that assembles resources in order to deliver a unique output (new knowledge) subject to specific ‘quality’ constraints and within a budget”.¹ Esta caracterización podría parecernos adecuada y, para validarla, podríamos citar textos ya clásicos en las HD, como *Digital Humanities*, donde se menciona sin problematizar que “a project is a kind of scholarship that requires de-

sign, management, negotiation, and collaboration".² El problema aquí es que un proyecto de HD no acaba de diferenciarse de cualquier otro proyecto.

En este sentido, para responder al planteamiento de qué es lo que hace que un proyecto sea de HD, parecen mejor opción los acercamientos a la cuestión que rodean la pregunta: ¿qué hace bueno a un proyecto de HD?, o incluso ¿qué hace exitoso a un proyecto de HD? Esa idea de "bueno"³ o de "exitoso"⁴ sólo puede entenderse en relación con procesos y criterios de evaluación académicos y con metodologías y recomendaciones universitarias de gestión de proyectos. Esto parece claro en las siguientes citas de textos, que dan recomendaciones para iniciar proyectos de HD:

In DH research, clearly defining the intellectual work of your project seems to be more important than in traditional forms of scholarship. Your research project may analyze a new set of texts (or a new set of "raw data"). Or, your project may suggest a new way of conducting research on an existing set of texts or data. In any case, you should keep notes on what your project's intellectual contribution is.⁵

En el documento "What Makes a Good DH Project?", de Annie Swafford, encontramos esta recomendación: "What is the purpose of this project? Before you even begin, you should be able to answer this question. This is very important because you need to know what you are trying to achieve".⁶ Y en el texto llamado "Building a

Digital Humanities Project”, se hace esta propuesta: “The first thing to do is to think about what your goal is”.⁷

Es interesante que en estas formas de acercarse a un proyecto de HD se le conciba con los términos usados para caracterizar cualquier otro proyecto académico, de allí que se usen frases como “rigor teórico” y “metodológico”. Incluso se utiliza la idea de “mejores prácticas”. Por eso podemos encontrar afirmaciones de este tipo: “The Center for Digital Research in the Humanities (CDRH) recommends that digital research projects be based on international standards”.⁸ Se acepta en principio que lo que estaría en juego para caracterizar un proyecto de HD sería la relación academia-tecnología digital. En este sentido, un proyecto de HD se concibe como *basic unit* (unidad básica)⁹ sólo para y en relación con un *scholarly ecosystem* (ecosistema académico).¹⁰

Así, poder dar una respuesta a la pregunta de qué hace que un proyecto sea de HD implica partir de valoraciones, técnicas y mecanismos académicos. Dicho de otra manera: lo que hace que un proyecto que utiliza tecnología digital sea un proyecto de HD estaría determinado por los criterios académicos de las disciplinas humanísticas.

La remodelación epistemológica de las humanidades

La pregunta sobre qué es un proyecto de HD ha devenido en la cuestión sobre si los procesos académicos institucio-

nales son suficientes para determinar un proyecto como perteneciente a esta área. Otra manera de hacer esta misma pregunta, aunque más elaborada y compleja, sería la siguiente: ¿las HD son otra cosa que valoraciones, técnicas y mecanismos académicos? Es cierto que esta cuestión no se trataría de la pregunta de qué son las HD, sino de cómo se las identifica en términos de la valoración de su funcionamiento, sus productos y sus prácticas. Pues, si la posibilidad de caracterizar un proyecto de HD pasa por los criterios de planteamiento de un buen objetivo, por las metodologías para llevar a cabo una investigación, porque aporta al saber bien legitimado en términos epistemológicos, entonces la determinación de lo que es un proyecto de ese tipo depende de los estándares de evaluación académica (entre pares, comités, becas, financiamientos institucionales, gubernamentales o internacionales, relación con asociaciones establecidas, con instancias gubernamentales, entre otros).

Esta caracterización parece validada en los textos canónicos como el antes mencionado *Digital Humanities*:

Like traditional humanities-based research and teaching, Digital Humanities work involves practices of analysis, critique, and interpretation; editing and annotation; historical research and contextualization. It examines the formal and historical properties of works of the imagination, the interplay of self and society, the history of ideas and of material culture.¹¹

Enunciado de la manera anterior, la investigación en HD no sería diferente a la investigación en las disciplinas humanísticas tradicionales, puesto que sigue los criterios de trabajo y sus mismas finalidades. De hecho, los autores de *Digital Humanities* son enfáticos en ello:

Though the range of media with which Digital Humanities works extends beyond the textual, its core commitments harmonize with the long-standing values of the humanistic tradition: the pursuit of analytical acuity and clarity, the making of effective arguments, the rigorous use of evidence, and communicative expressivity and efficacy.¹²

Es así que, de acuerdo con este texto, las técnicas, criterios, valoraciones y finalidades de las HD serían los mismos que los de las humanidades tradicionales. Siguen así: “They entail the cognitive and epistemological re-shaping of humanistic fields as a function of the affordances provided by the digital with respect to print”.¹³ Lo interesante aquí sería determinar de qué se trataría esa “remodelación cognitiva y epistemológica” producida por la tecnología digital, pero que no altera la continuidad entre las humanidades tradicionales y las HD.

Parafraseada hasta aquí la cuestión, quedaría de la siguiente manera:

- Las HD mantienen las valoraciones, técnicas, mecanismos y criterios de las disciplinas humanísticas.

- Estas valoraciones, técnicas, mecanismos y criterios de las disciplinas humanísticas se llevan a cabo en una institución académica.
- Las tecnologías digitales que se utilizan en las HD producirían una “remodelación cognitiva y epistemológica” que no modificaría, por un lado, el carácter humanístico ni, por otro, el carácter institucional académico de las HD.
- Los proyectos de HD deberían reconocerse en relación con estas mismas características: remodelarían cognitiva y epistemológicamente el campo humanístico.

¿Hasta dónde alcanza esta “remodelación cognitiva y epistemológica”? ¿Cuál es su sentido? Regresemos a las preguntas: ¿las HD son otra cosa que valoraciones, técnicas y mecanismos académicos?, o mejor ¿los procesos académicos institucionales son suficientes para determinar un proyecto de HD? Este discurso, que postula que aquello que constituye a las HD no es diferente de lo que conformaba a las humanidades tradicionales, es mantenido también por los humanistas digitales hispanohablantes. En ese sentido, Nuria Rodríguez Ortega afirma que

las Humanidades Digitales van más allá de la aplicación y uso de una serie de tecnologías, recursos y sistemas digitales. Lo que define, pues, las Humanidades Digitales frente al conjunto de disciplinas humanísticas que utilizan herramientas tecnológicas es la búsqueda de nuevos modelos inter-

pretativos, nuevos paradigmas disruptivos en la comprensión de la cultura y del mundo.¹⁴

Es decir, las HD no se agotan en el uso de las tecnologías digitales, sino que se constituyen como una “búsqueda de nuevos modelos interpretativos” de la cultura. Pero ¿esta búsqueda la produce la tecnología digital? Si la respuesta fuese afirmativa, entonces la “remodelación cognitiva y epistemológica” sería causada por la tecnología digital. Sin embargo, parece que no es así, pues Rodríguez Ortega afirma que las HD buscan la “inclusión crítica del pensamiento humanista en la construcción tecnológica y digital de nuestro mundo”.¹⁵

Haciendo una paráfrasis de la posición de Rodríguez Ortega, se podría enunciar de la siguiente manera:

- Las HD “van más allá” del uso de tecnologías digitales.
- Las HD son una “búsqueda de nuevos modelos interpretativos” de la cultura.
- Esta novedad no es producida por las tecnologías digitales, al contrario, las HD aportan el carácter crítico al mundo digital contemporáneo.
- Las HD se tratarían de una nueva forma de las humanidades tradicionales, pues se llevarían a cabo en relación con las tecnologías digitales.
- Los proyectos de HD se caracterizarían de la misma manera: buscarían nuevos modelos de interpretación de la cultura.

Llegados hasta aquí, podríamos afirmar que un proyecto de esta naturaleza se determina igual que cualquier otro proyecto de investigación, de acuerdo con los estándares de evaluación institucionalizada y de producción de saber académico, pero añadiría una modificación epistemológica —dependiente de nuevos objetos, metodologías y técnicas de investigación— en las disciplinas humanísticas tradicionales.

¿Lo tecnológico modifica la academia humanística?

Si un proyecto de HD, para ser tal, debe aportar una modificación epistemológica —entendida como un cambio en las formas de investigar, en los objetos de estudio y en las técnicas de investigación— en las disciplinas humanísticas tradicionales, entonces, para elaborar de otra manera nuestra interrogante sobre qué hace que un proyecto que utiliza tecnología digital pertenezca a las HD, se podría preguntar: ¿habría una singularidad en el uso de la tecnología digital en un proyecto de esta naturaleza, más allá de haber sido planeado y desarrollado por académicos? Se trata de una pregunta sobre el sentido del uso de las tecnologías digitales en los proyectos de HD.

El uso únicamente de tecnologías digitales para llevar a cabo un proyecto de humanidades no es suficiente para que se trate de un proyecto de HD. Es verdad que la literatura sobre HD tiende a ver a las tecnologías digitales más como medios usados para expresar los cambios episte-

mológicos y metodológicos en las técnicas de investigación de las disciplinas humanísticas académicas tradicionales antes que como las causantes de esa “remodelación cognitiva y epistemológica”. Dicho de otra manera: las HD señalan una modificación epistemológica en las disciplinas humanísticas tradicionales, y esta modificación, para llevarse a cabo, haría uso de las tecnologías digitales. De allí que tanto los manuales como los textos más descriptivos o teóricos en la literatura de las HD siempre tienen un cuidado excesivo en la enunciación de lo tecnológico-digital,¹⁶ tratándolo como un conjunto de herramientas o recursos para el estudio en las humanidades académicas.

Por ello, se habla, cuidadosamente, de lo siguiente: “the application of computational methods in the arts and humanities”¹⁷ o de “the use of digital methods by arts and humanities”.¹⁸ La tecnología digital no le daría su apellido a las HD, antes bien, las humanidades se valen de las tecnologías digitales para señalar la modificación epistemológica en sus técnicas académicas.

La literatura corriente prefiere usar la distinción *continuous/discontinuous*¹⁹ para postular que las HD pertenecen más al devenir histórico de las disciplinas humanísticas académicas y universitarias, es decir, a la historia de sus técnicas y procesos de producción y legitimación de su conocimiento, que al acontecimiento de una supuesta revolución tecnológica vigente.

Es así que la relación entre la tecnología digital y las humanidades académicas tiende a entenderse en el sentido de que las humanidades se servirían de las tecnologías para tratar de modificarse en sus técnicas y me-

metodologías de investigación y producción del conocimiento. Así, lo digital en las HD trata de discutir las técnicas académicas de las disciplinas humanísticas tradicionales. Por ello, en las HD los proyectos se conciben como experimentos que buscan modificar cualquier práctica o técnica académica que pretenda llevarse a cabo: plataformas digitales, bibliotecas, visualizaciones, repositorios, mapas, edición, análisis de datos, lectura de corpus, etcétera. Ésta es su singularidad.

Ejemplificación mínima

Reconocer un proyecto de HD requiere tomar en cuenta ciertas características determinantes:

- Un proyecto de esta naturaleza siempre se encuentra en relación con disciplinas académicas humanísticas y sus consiguientes estándares institucionales de evaluación (entre pares, comités, becas, financiamientos institucionales, gubernamentales o internacionales, asociaciones establecidas, instancias gubernamentales, entre otros).
- Un proyecto de HD tiene como objetivo la remodelación epistemológica de las metodologías humanísticas tradicionales de investigación (la interpretación de sus objetos culturales, la búsqueda de la agudeza analítica y la claridad, el uso riguroso de la evidencia, la elaboración de argumentos

efectivos y la expresividad y eficacia comunicativas, por mencionar algunas).

- Todo proyecto de HD se plantea como un experimento de modificación de las técnicas académicas (reconceptualización de las bibliotecas, reformulación de la edición, introducción del análisis de datos, refuncionalización de la lectura, alteración de los tipos de colaboración, introducción de las plataformas digitales y de las visualizaciones de datos como mecanismos de investigación humanística, y aun otros).

Esto resulta más claro cuando los humanistas digitales quieren que ciertas prácticas y productos de su labor comiencen a valer al interior de las academias. Desde luego, estas prácticas y productos constituyen parte de sus proyectos mismos, pero en la perspectiva de la valoración de la academia humanística tradicional se trata de retazos o de fragmentos de proyectos —esto, visto desde la valoración de un objeto acabado, como un libro—. Por lo tanto, las HD tratan de hacer valer las publicaciones en blogs, la documentación y las descripciones de la gestión del proyecto, el corpus de datos, los apuntes de gestión de equipos de trabajo, etcétera. Y las quieren hacer valer, puesto que en estas prácticas se juega su singularidad.

Estos criterios podrían servir para revisar cualquier proyecto de HD. Así, por ejemplo, el proyecto Estudios Indianos (<http://estudiosindianos.org/>) se trata de un laboratorio de ideas para investigar el patrimonio histórico y documental del Barroco peruano e hispanoamericano.

La plataforma que constituye el proyecto no sólo busca vincular a hispanistas de todo el orbe, sino que también se postula como un laboratorio y una herramienta, en sí misma, de gestión del patrimonio documental, curaduría digital, edición crítica e investigación transdisciplinaria. Por su parte, Mapping Metaphor (<https://mappingmetaphor.arts.gla.ac.uk/>) es un proyecto que muestra, mediante visualizaciones, los enlaces metafóricos en el idioma inglés que se han identificado en el *Historical Thesaurus of English* (<https://ht.ac.uk/>) en un periodo que cubre 1300 años. El proyecto se trata de una herramienta que busca rastrear formas metafóricas de pensar y expresarse en inglés durante más de un milenio. Por último, Creating Data. The Invention of Information in the American State, 1850-1950 (<http://creatingdata.us/>) se presenta como una monografía digital en progreso sobre los datos recopilados por el gobierno de los Estados Unidos en el siglo XIX. De este modo, la página se muestra como una colección de datos con la que se puede interactuar para investigar con ellos. Por supuesto, cada uno de estos proyectos experimenta con las técnicas y metodologías de la academia humanística.

Notas

- 1 En español: “Un esfuerzo temporal que reúne los recursos para entregar un resultado único (nuevo conocimiento) sujeto a restricciones específicas de ‘calidad’ y ciñéndose a un presupuesto”; Hélène Riol y Denis Thuillier. “Project Management for Academic Research Projects: Balancing Structure and Flexibility”, *International Journal Project Organisation and Management* 7, núm. 3 (2015): 253, <https://doi.org/10.1504/IJPOM.2015.070792>. Traducción propia.
- 2 En español: “Un proyecto es un tipo de estudio académico que requiere diseño, gestión, negociación y colaboración”; Anne Burdick et al., *Digital Humanities* (Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2012), 124. Traducción propia.
- 3 Cfr., por ejemplo, Alok Amatya, “For Beginners, What Makes a Good DH Project?”, *HASTAC* (blog), 22 de septiembre de 2017, <https://www.hastac.org/blogs/alok/2017/09/22/beginners-what-makes-good-dh-project/>; o Annie Swafford, “How to Create a Successful Digital Humanities Project”, *Digital Tools for the 21st Century* (blog), 13 de noviembre de 2014, <https://hawksites.newpaltz.edu/dhm293/2014/11/13/how-to-create-a-successful-digital-humanities-project/>; o incluso “Project Implementation”, Cambridge Digital Humanities, 22 de febrero de 2018, acceso el 18 de

noviembre de 2020, <https://www.cdh.cam.ac.uk/lab/project-implementation>.

- 4 Swafford, “How to Create a Successful Digital Humanities Project”.
- 5 En español: “En la investigación de las HD, definir claramente el trabajo intelectual de su proyecto parece ser más importante que en las formas académicas tradicionales. Su proyecto de investigación puede analizar un nuevo conjunto de textos (o un nuevo conjunto de ‘raw data’). O bien, su proyecto puede sugerir una nueva forma de llevar a cabo una investigación sobre un conjunto de textos o datos existentes. En cualquier caso, debe tomar nota de cuál es la contribución intelectual de su proyecto”; Amatyá, “For Beginners, What Makes a Good DH Project?”. Traducción propia.
- 6 En español: “¿Cuál es el propósito de este proyecto? Incluso antes de comenzar, debe ser capaz de responder a esta pregunta. Esto es muy importante porque necesita saber lo que está tratando de lograr”; Annie Swafford, “What Makes a Good DH Project?”, *Digital Tools for the 21st Century* (blog), 16 de abril de 2015, <https://hawksites.newpaltz.edu/dhm293/2015/04/16/what-makes-a-good-dh-project-12/>. Traducción propia.
- 7 En español: “Lo primero que hay que hacer es pensar en cuál es su objetivo”; Colin Wilder, “Building a Dig-

- ital Humanities Project”, acceso el 18 de noviembre de 2020, <https://www.arcgis.com/apps/Cascade/index.html?appid=aaf3c993b71245e383a27fa7d8676755>. Traducción propia.
- 8 En español: “El Center for Digital Research in the Humanities (CDRH) recomienda que los proyectos de investigación digitales se basen en estándares internacionales”; “Best Practices for Digital Humanities Projects”, Center for Digital Research in the Humanities, acceso el 18 de noviembre de 2020, https://cdrh.unl.edu/articles/best_practices. Traducción propia.
- 9 Burdick *et al.*, *Digital Humanities*, 124.
- 10 Anna-Maria Sichani y Elena Spadini, “Criteria for Reviewing Tools and Environments for Digital Scholarly Editing, version 1.0”, Institut für Dokumentologie und Editorik, acceso el 18 de noviembre de 2020, <https://www.i-d-e.de/publikationen/weitereschriften/criteria-tools-version-1/>.
- 11 En español: “Al igual que la investigación y la enseñanza tradicional basada en las humanidades, el trabajo de las humanidades digitales involucra prácticas de análisis, crítica e interpretación, edición y anotación, investigación histórica y contextualización. Examina las propiedades formales e históricas de las obras de la imaginación, la interacción del yo y la sociedad, la his-

toria de las ideas y de la cultura material”; Burdick et al., *Digital Humanities*, 124. Traducción propia.

12 En español: “Aunque la gama de medios con los que trabajan las humanidades digitales se extiende más allá del texto, sus compromisos centrales armonizan con los valores de larga data de la tradición humanista: la búsqueda de la agudeza analítica y la claridad, la elaboración de argumentos efectivos, el uso riguroso de la evidencia, y la expresividad y eficacia comunicativas”; *ibid.* Traducción propia.

13 En español: “Implican la remodelación cognitiva y epistemológica de los campos humanísticos en función de las posibilidades proporcionadas por lo digital con respecto a la impresión”; *ibid.*, 125. Traducción propia.

14 Nuria Rodríguez Ortega, “Prólogo: Humanidades Digitales y pensamiento crítico”, en *Ciencias sociales y humanidades digitales. Técnicas, herramientas y experiencias de e-research e investigación en colaboración*, ed. de Esteban Romero Frías y María Sánchez González, Cuadernos Artesanos de Comunicación 61 (Tenerife: Universidad de la Laguna / Universidad de Alicante / Universidad de Santiago de Compostela / Universidad de Málaga / Sociedad Latina de Comunicación Social, 2014), 14.

15 *Ibid.*, 15.

- 16 Paige Morgan, "How to Get a Digital Humanities Project Off the Ground", *HASTAC* (blog), 6 de junio de 2014, <https://www.hastac.org/blogs/paigecm/2014/06/06/how-get-digital-humanities-project-ground>.
- 17 En español: "la aplicación de métodos computacionales en las artes y las humanidades". Melissa Terras, "Inaugural Lecture: A Decade in Digital Humanities", *Adventures in Digital Cultural Heritage* (blog), 27 de mayo de 2014, <https://melissaterras.org/2014/05/27/inaugural-lecture-a-decade-in-digital-humanities/>.
- 18 En español: "el uso de métodos digitales en artes y humanidades". "Project Implementation", Cambridge Digital Humanities.
- 19 Burdick et al., *Digital Humanities*, 124-125.

Capítulo 4

Advertencias para aplicar la guía (metaguía¹)

Adriana Álvarez Sánchez
Miriam Peña Pimentel

En los capítulos anteriores se ha discutido ampliamente la importancia de encontrar mecanismos para evaluar y reconocer los productos digitales derivados de las Humanidades Digitales (en adelante HD). En el siguiente capítulo, se encuentra la nueva versión de la “Guía de buenas prácticas para la elaboración y evaluación de proyectos de Humanidades Digitales”. Ésta tiene el objetivo de que todo aquel interesado en desarrollar un recurso digital cuente con lineamientos básicos pero de suma importancia tanto para la planeación como para el diseño, la creación de contenidos, las políticas de uso, la visibilidad y la difusión, así como para la preservación del recurso. A su vez, también está diseñada para auxiliar en la valoración de un recurso.

Si bien la guía está pensada para servir como una herramienta independiente, nuestra experiencia con la evaluación y el diseño de proyectos de HD nos ha demostrado la importancia de hacer algunas advertencias,

consideraciones y reflexiones a las que hemos denominado “metaguía”.

El primer punto a tomar en cuenta es, sin duda, la naturaleza del objeto digital y si puede considerarse un proyecto de HD. Como hemos visto en los capítulos anteriores, no existe un modelo único de proyecto digital, así como tampoco existe un modelo único de productos publicables de un proyecto de investigación.

De acuerdo con Yuk Hui, los objetos digitales “son simplemente objetos en la web, tales como videos en YouTube, perfiles de Facebook, imágenes en Flickr, y demás, que están compuestos de datos y formalizados por esquemas u ontologías que pueden generalizarse como metadatos”.² Por lo tanto, los objetos digitales corresponden a los objetivos de cada proyecto y son éstos los que deben tomarse en consideración, independientemente de si el formato es un blog o un repositorio digital o cualquier otro objeto digital.

Secciones de la guía

La guía contiene siete apartados que van desde la información general del recurso hasta las especificaciones técnicas y la preservación digital. La *checklist*, a su vez, toma en cuenta las mismas siete secciones, que tienen entre tres y seis preguntas cada una.

Las secciones a considerar son las siguientes:

1. Información de los responsables
2. Documentación del recurso
3. Evaluación técnico-académica
4. Propiedad intelectual y condiciones de uso
5. Visibilidad y difusión
6. Acceso y sustentabilidad
7. Accesibilidad

Es importante notar que, aunque las preguntas de la *checklist* se agrupan en secciones, es posible que el contenido necesario para responderlas esté en una o varias secciones del recurso, por lo que es importante revisarlo por completo antes de aplicar la *checklist*.³

A continuación, nos referiremos a algunos aspectos que deben ser considerados sobre estas secciones, en particular a elementos que podrían generar duda en los usuarios al aplicar las preguntas.

¿Qué estoy evaluando?

Es importante considerar que lo que se está evaluando es el recurso digital y no la institución que lo respalda o produce. Por lo general, un proyecto de investigación se realiza dentro del marco institucional (información que debe ser proporcionada en la descripción del objeto digital), de modo que el proceso de dictaminación del proyecto y de sus resultados son parte de las prácticas académicas que garantizan su calidad. La guía funciona como un apoyo para la evaluación en ciego y se centra

en la evaluación formal del objeto, no en la institución o en el investigador que lo producen.

En el caso de los recursos digitales que pueden contener materiales digitalizados y visualizaciones que emulan la realidad, es común perder de vista que el objetivo de la aplicación del cuestionario es el recurso. La tecnología y los procesos de digitalización actuales pueden alcanzar niveles de emulación tan detallados que el usuario puede llegar a olvidar que lo que está viendo no es el objeto analógico, sino una réplica digital del mismo. Dot Porter afirma que, aunque lo anterior pueda parecer obvio, expresiones como “vi el documento en línea” o “lo consulté en línea”, para referirse a documentos textuales, evidencian que el usuario no ha reflexionado sobre las implicaciones de estas afirmaciones.⁴ Ella misma refiere la idea que Masashiro Mori planteó en 1970 (y que se publicó en inglés en 2012) acerca de que las semejanzas entre humanos y robots hacen que los primeros desarrollen afinidad por los segundos. Sin embargo, completa la idea al afirmar que, en la medida que la imagen (el robot) se vuelve más parecido al humano, se genera una sensación de extrañeza y una “afinidad negativa”.

En el caso de los libros o documentos cuyo soporte es el papel, cabe preguntarse entonces qué son los documentos digitalizados. Según Porter, los manuscritos o libros digitalizados son datos sobre esos manuscritos o libros y se presentan en las pantallas a través de interfaces; las réplicas digitales son fragmentos. Por ello, cuando visualizamos un manuscrito o un libro en una computadora, lo estamos reconstruyendo de varias maneras. La

presentación de estas réplicas digitales es más o menos parecida al original analógico.

¿Para qué comentar o hacer sugerencias?

La *checklist* tiene tres opciones de respuesta: “sí”, “no” o “no aplica”. El objetivo de ésta sólo es mostrar o evidenciar las secciones que no cuentan con la información sobre el recurso, ya sean los datos generales de identificación o el diseño y los materiales incluidos. Es una manera de conocer qué elementos se requieren para que un recurso digital logre alcanzar su meta: ser utilizado por los usuarios a los que va dirigido, además de poder ser referido o citado correctamente.

Es importante tomar en cuenta que los comentarios a la guía son distintos a los comentarios relacionados con el recurso que se está evaluando. Los comentarios al recurso evaluado deben enviarse al contacto del mismo (e incluir la evaluación o una liga a la herramienta, si se considera pertinente).

Los recursos digitales suelen contar con otras opciones para recibir comentarios y sugerencias, normalmente en la sección de “contacto” o, incluso, en la información general del proyecto se publica el correo electrónico al que puede escribirse. Como usuario, es importante habituarse a utilizar este tipo de canales para hacer comentarios relacionados con los criterios para evaluar el recurso, incluso refiriendo a la guía. Los medios digitales, además, permiten la retroalimentación entre los desarro-

lladores de los recursos y los usuarios, funciones que pueden ser aprovechadas por estos últimos.

¿Cuál es la información básica de un recurso digital?

La localización de la información para poder evaluar el recurso suele generar algunos problemas. Los usuarios estamos habituados a encontrar esa información en lugares establecidos, por ejemplo, en la página legal de un libro (impreso en papel o en soporte digital) o en la parte final de una producción audiovisual (los créditos de una película, por ejemplo). Sin embargo, la variedad de modalidades de los recursos digitales implica también el diseño y, por lo tanto, el o los lugares en los que aparece la información para evaluarlos. Apartados o secciones de un recurso, como “Acerca de” o “Documentación”, suelen ser los lugares en donde se encuentra la información precisa. Además, hay elementos como el uso de *software*, la versión de éste o las licencias y políticas de uso que pueden encontrarse dentro del “Inicio” del recurso y no en las secciones diferenciadas.

La inclusión de los productos académicos en los medios digitales ha pasado por un proceso semejante, aunque, por supuesto, con la diferencia que determina el tiempo histórico, al del manuscrito al impreso en papel. Se han modificado las formas de lectura; se requiere de un esfuerzo intelectual distinto, es decir, aunque sepamos leer en la lengua en que se encuentra un texto, el cambio

de soporte implica también un cambio en el diseño y en la disposición de la información. Entonces, se necesita versatilidad para leer los productos académicos publicados en un soporte distinto al papel. Además de lo anterior, hay que insistir en que los recursos digitales son variados y, si bien muchos de ellos son repositorios, existen otros que contienen un diseño más complejo al que no siempre estamos acostumbrados. Por todo lo anterior, exhortamos al usuario a explorar todas las secciones del recurso para aplicar la *checklist*.

¿Cómo identifico la tipología de un recurso?

En ocasiones, el usuario no repara en el tipo de recurso que está utilizando, de modo que las preguntas de la guía pueden generar confusión al ser aplicadas a un tipo u otro de recurso. Es importante que el usuario sepa si lo que está evaluando es un blog, una plataforma, una galería, etcétera, porque de ello dependerá la aplicación de todas las preguntas de la encuesta. De no tener claro este elemento, se corre el riesgo de infravalorar un recurso, aunque en realidad lo que sucede es que varias de las preguntas del cuestionario no aplican.

Como hemos discutido, una de las problemáticas más complejas de los recursos digitales es su heterogeneidad y, si bien no existe una respuesta sencilla, esperamos que los capítulos previos a éste sirvan para profundizar al respecto.

¿Cómo identificar el tipo de recurso al que me enfrento?

La descripción del recurso (“Acerca de”) debe definir el tipo de contenido: materiales para la docencia, repositorio, proyecto de investigación, revista electrónica, etcétera. De esta forma, el usuario sabe de antemano el propósito del recurso y el público al que va dirigido, lo que permite, así, evaluarlo bajo los parámetros que le correspondan.

Si esta información no está disponible, antes de comenzar la evaluación, es recomendable revisar el sitio completo, pues la descripción y los objetivos del mismo pueden aparecer en alguna de las otras secciones y no ser explícitos. También ayuda revisar proyectos similares para hacer una comparación y así poder identificar el objetivo del recurso que se evalúa.

¿Cómo evaluar un recurso digital “híbrido”?

Un recurso híbrido es aquel que sirve para múltiples propósitos, cuyos contenidos están relacionados entre sí. Una de sus formas más frecuentes son los proyectos digitales que contienen resultados de investigación y que, para llevarlos a cabo, desarrollaron herramientas o metodologías que ponen a disposición del usuario. Cuando se presentan estas opciones, podemos considerar una evaluación múltiple, es decir, evaluar el recurso como publicación y también como herramienta. La complejidad de

estos recursos dificulta una evaluación lineal, pues contienen materiales de diversos tipos y con distintos objetivos. Es posible que la documentación del proyecto y su descripción contengan diferenciada la información sobre el recurso, la herramienta y la plataforma, todos albergados en el mismo sitio.

Al encontrarse con un recurso de este tipo, es recomendable que se lleven a cabo evaluaciones separadas, una para el recurso y otra para la herramienta. La misma dinámica —de evaluación múltiple— se aplica si el recurso, además de proyecto de investigación, contiene una revista electrónica o un repositorio; de nuevo, es recomendable evaluar cada recurso por separado, aunque la información “del todo” se encuentre contenida en las mismas secciones.

Es posible usar la opción de comentarios (del recurso) para asentar esta diferencia de las evaluaciones, ya que una única evaluación resultaría incompleta y no haría justicia al recurso.

¿Qué son los derechos dentro de un recurso digital?

El usuario no siempre tiene claridad acerca de la situación en torno a los derechos de propiedad intelectual del recurso y todos sus contenidos, de modo que es importante hacer énfasis en este aspecto, ya que es necesario atender a las pautas legales que el creador del recurso ha establecido para sus contenidos. En primer lugar, debe

considerarse la inclusión explícita del tipo de derechos y de licencia que ha sido utilizada para el recurso, e, incluso, es posible que algunos objetos digitales del contenido hayan sido reutilizados, por lo que es necesario tener información al respecto y establecer diferentes licencias para cada tipo de material contenido en el recurso. En segundo lugar, es recomendable que, en caso de tener licencias múltiples, se incluya una liga a la descripción de cada una de ellas, así como a las posibilidades de uso de los contenidos con cada licencia, por ejemplo, las diferentes licencias de Creative Commons (Véase 4.0. Propiedad intelectual y condiciones de uso).

¿Qué es la visibilidad y la difusión de un recurso digital?

El recurso, como un libro o un artículo digitales, cuenta con elementos que lo identifican: autor, título, fecha de creación, URL. Por esta razón, es recomendable que el responsable del recurso establezca la forma en la que debe ser citado y así se evitan errores por parte del usuario y se garantiza que la citación sea precisa. Cabe señalar que, dependiendo de la disciplina a la que el recurso se adscriba, el responsable establecerá la forma de citación correspondiente al estilo bibliográfico de su área (MLA, APA, Chicago, etcétera).

¿Cómo identifico el impacto del recurso?

En la actualidad, muchos recursos digitales cuentan con un identificador específico llamado DOI (identificador de objetos digitales), el cual es al recurso lo que el ISBN al libro. El identificador único de cada recurso puede ser “cosechado” o recuperado por índices bibliométricos (SciELO, WorldCat, etcétera) y, a partir de éstos, se puede medir el impacto del recurso por medio de su citación.

En los primeros tiempos de Internet se solía incluir un “contador de visitas” visible al usuario; sin embargo, esta implementación se considera no sólo anticuada, sino inexacta, pues no proporciona datos específicos sobre el uso del recurso, por ejemplo, su permanencia y la utilidad que representó para el usuario. Pero, aunque anticuada y poco utilizada, existen páginas que aún cuentan con esta herramienta, tal vez por falta de actualización del recurso. Si bien la tendencia es el uso de herramientas más modernas, el contador de visitas proporciona información básica para conocer la visibilidad del recurso. También existen herramientas de analítica de recursos, como Google Analytics, que permiten conocer con más detalle su uso, por ejemplo, el origen de la consulta y el tiempo que el usuario pasó navegando el sitio. Sin embargo, generalmente estos *scripts* se encuentran en el *backend* del recurso para que su creador conozca las mediciones. No es común que estas estadísticas se pongan a disposición del usuario y en particular los proyectos académicos suelen recurrir a los índices antes mencionados.

¿Cómo identifico las formas para compartir los contenidos del recurso?

Los recursos digitales suelen apoyarse en el uso de herramientas para socializar sus contenidos y se suelen usar botones de redes sociales para compartir el recurso completo, secciones o contenidos específicos. Es necesario revisar las políticas de uso para conocer la extensión de lo que se puede compartir y de qué forma.

Debe también tomarse en cuenta que, en caso de que el recurso permita descargar sus contenidos, el formato de descarga puede variar del formato representado en el recurso (por ejemplo, puede visualizarse en JPG, pero la forma de descarga puede ser el PDF) y que el objeto descargado puede contar o no con metadatos descriptivos.

Es preferible que cada objeto contenga metadatos propios; esto, entre otras cosas, permite diferenciar un objeto de otro similar (o de una versión distinta del mismo). Si bien esta característica no es obligatoria, sí es recomendable; por consiguiente, en la aplicación de la guía se puede incluir esta recomendación puntual en la sección de comentarios, sin que esto “reste puntos” a la evaluación global del proyecto.

Es importante mencionar que copiar y pegar la URL del recurso no es una herramienta de socialización; es necesario que la forma de compartir sea directa, a través de los botones proporcionados desde el recurso. Éstos pueden estar incluidos en la plataforma sobre la que se desarrolla el recurso (como Wordpress) o pueden ser definidos por el desarrollador del recurso. Los botones más

comunes suelen vincular a sus redes sociales y a su correo electrónico.

¿Qué significan los enlaces rotos en los recursos digitales (mantenimiento y preservación)?

Cuando un usuario se encuentra con enlaces rotos puede asumir que la información simplemente ha “desaparecido”, pero esto no siempre es así. A veces se trata de la falta de actualización del *software* en que fue desarrollado el recurso; en otros casos, puede tratarse de que el usuario no cuenta con el *software* adecuado para visualizar los contenidos. Éstos son indicios de la falta de mantenimiento del recurso o de la obsolescencia del *software*, aunque sí hay casos en los que se trata de pérdida del contenido. Todo ello nos habla de la preservación como parte de la planeación de un recurso, lo cual puede ser considerado dentro de la evaluación y comunicado a los responsables, en la medida de lo posible, para ser revisado en un futuro.

El recurso, dependiendo del tipo que sea, puede contener la leyenda “Última actualización”; de esta forma se tiene una referencia de la última vez que se revisaron el contenido y la plataforma. La sección de “Documentación” suele incluir esta información precisa, como las fechas de creación del recurso y, en dado caso, la fecha de elaboración y término.

La actualización y el mantenimiento del sitio no garantizan una preservación a largo plazo; para ello es necesaria una política de preservación digital. La Coalición para la Preservación Digital la define como sigue:

el conjunto de actividades gestionadas necesarias para garantizar el acceso continuo a los materiales digitales durante el tiempo que sea necesario [...] y se refiere a todas las acciones necesarias para mantener el acceso a los materiales digitales más allá de los límites del fracaso de los medios de comunicación o del cambio tecnológico y organizativo.⁵

Este organismo ha publicado un manual en el que se propone un modelo de preservación digital. Hasta la fecha no existe un modelo único, pero la preservación es un tema que le empieza a preocupar a las instituciones y a los productores de recursos digitales, de modo que es recomendable que, al implementar un modelo, se revisen las diferentes posibilidades, las cuales consideran elementos técnicos, metodológicos y teóricos. Se puede recurrir a la institución que cobija el recurso para conocer la política de preservación digital con la que cuenta e implementarla en el recurso.

Es cada vez más común que un recurso digital cuente con un modelo de preservación o un plan de actualización continua para estar a la vanguardia; sin embargo, este modelo no suele estar contenido en la descripción del recurso y, para conocerlo, se debe contactar al responsable del recurso para tener acceso al modelo empleado y a sus características.

Es importante tener en cuenta que los recursos digitales que forman parte de los productos institucionales se acotan al modelo de preservación establecido por la institución que los alberga, por lo que no tendrán un modelo propio que garantice su integridad y su funcionamiento a largo plazo. Cabe mencionar que, cuando el autor del recurso no cuenta con un plan de preservación o de una institución que tenga implementado uno, la idea de preservar se limita al mantenimiento y al respaldo eventual de las distintas versiones del recurso.

En este capítulo hemos mostrado algunas advertencias y recomendaciones generales en forma de metaguía, que esperamos que puedan ser de utilidad para aquellos interesados en usar la guía que presentamos en el siguiente apartado.

Notas

- 1 Esta metaguía fue escrita y perfeccionada con base en la aplicación del cuestionario, la resolución de la *checklist* y el uso de la herramienta digital por distintos grupos de alumnos de las carreras de Historia, Letras Hispánicas y Bibliotecología; en el uso de la herramienta también participaron profesores de bachillerato universitario y escuelas incorporadas, así como profesores de nivel superior e investigadores y técnicos académicos; es decir, el uso de la herramienta y la puesta en práctica de la guía considera distintos tipos de usuarios con diferentes niveles de uso de recursos digitales. La

participación de los estudiantes fue posible al incorporar la herramienta en los diferentes cursos impartidos en los colegios ya mencionados de la Facultad de Filosofía y Letras (FFYL) de la UNAM, mientras que la participación de los profesores, los investigadores y los técnicos académicos fue posible a través de los talleres “Introducción a las Humanidades Digitales” y “Desarrollo de proyectos digitales en Humanidades”, dentro del Programa de Actualización y Superación Docente (PASD) de la Dirección General de Asuntos del Personal Académico (DGAPA) de la UNAM, entre 2015 y 2019.

- 2 Yuk Hui. “¿Qué es un objeto digital?”, *Virtualis. Revista de Cultura Digital* 8, núm. 15 (2017): 82, <https://www.revistavirtualis.mx/index.php/virtualis/article/view/221>.
- 3 Esta metaguía no responde a las preguntas una a una, sino que sólo es un referente que explica cada uno de los posibles contenidos del recurso y apunta a sitios en los que podrían encontrarse las respuestas a la *checklist*.
- 4 Dot Porter, “The Uncanny Valley and the Ghost in the Machine: A Discussion of Analogies for Thinking about Digitized Medieval Manuscripts”, *Dot Porter Digital. Development in Production* (blog), 31 de octubre de 2018, <http://www.dotporterdigital.org/the-uncanny-valley-and-the-ghost-in-the-machine-a-discussion-of-analogies-for-thinking-about-digitized-medieval-manuscripts>.

- 5 “Digital Preservation Coalition”, Digital Preservation Coalition, acceso el 18 de noviembre de 2020, <https://www.dpconline.org/>.

Capítulo 5

Guía de buenas prácticas para la elaboración y evaluación de proyectos de Humanidades Digitales y *Checklist*

A continuación, presentamos la versión actualizada de la “Guía de buenas prácticas para la elaboración y evaluación de proyectos de Humanidades Digitales”. Ésta, además, se acompaña con una *checklist* que consta de una serie de preguntas para evaluar cómo cumplen los proyectos con los lineamientos de la guía.

Guía de buenas prácticas para la elaboración y evaluación de proyectos de Humanidades Digitales

1.0. Información de los responsables

Como toda publicación académica, es importante indicar quién o quiénes son los responsables del recurso. En primer lugar, hay que mencionar quiénes son los participantes académicos y técnicos del proyecto (por ejemplo, investigadores, programadores, diseñadores, editores, marcadores, etcétera). En segundo lugar, se recomienda hacer explícito quiénes son los responsables de mantener y actualizar el recurso.

En ambos casos se aconseja incluir el nombre, el papel desempeñado y la adscripción (de no haber adscripción institucional, es importante explicitar); si se trata de proyectos internacionales, es recomendable asentar, también, el país de procedencia.

En el caso de los responsables de mantener el recurso, debe existir una manera de contactarlos y asegurarse de que las comunicaciones se atiendan con prontitud. Esto puede hacerse mediante una forma de contacto o consignando el correo de los mismos.

Además de los datos de autoría, es importante indicar qué institución o instituciones participaron en el proyecto. Este tipo de información sirve para consignar quiénes apoyaron (económicamente, con infraestructura o personal) el proyecto, así como para respaldar la calidad de los contenidos.

2.0. Documentación del recurso

Esta sección se refiere a la documentación del proyecto. Para ello, se busca hacer explícita su temporalidad (fecha de creación, actualización y, en su caso, conclusión). Debe haber información suficiente para entender, a partir del sitio, cuál es el propósito y los objetivos del recurso. Debe quedar claro a qué público está dirigido y quiénes tienen acceso a él. Asimismo, debe consignarse en el recurso para qué y cómo puede ser utilizado.

En el caso del contenido, debe explicarse qué material se seleccionó y qué criterios académicos se utilizaron para su inclusión o exclusión. Es importante que quede

claro el rango del material que se utilizó y que se indique si es una colección finalizada o si se continuará añadiendo materiales. Para la documentación técnica, deben consignarse las razones por las que se decidió utilizar tales tecnologías y estándares digitales. Es recomendable también conocer y hacer pública la historia de los archivos, datos o acervos con los que se trabaja.

3.0. Evaluación técnico-académica

Debe dejarse en claro de qué forma se aseguró la calidad académica de la metodología, las herramientas digitales y los procesos llevados a cabo en el proyecto. Se trataría de documentar el uso académico-humanístico de las tecnologías y metodologías digitales. En este sentido, sería idóneo que el equipo de trabajo transmita la manera en que concibe que el proyecto sigue una línea o tradición humanística trabajada en la institución académica a la que pertenece.

En el sitio, se debe poder encontrar la información adecuada y suficiente para conocer su proceso de producción académica. También es recomendable que exista documentación, lo más exhaustiva posible, de las concepciones, los procesos y las decisiones tomados por el equipo de trabajo en la planeación y la producción del proyecto, herramienta o recurso digitales. Se busca que exista documentación explícita de los procesos, las concepciones y las decisiones subyacentes a la planeación y producción del proyecto, tanto de su infraestructura

como de su contenido. La idea es conocer la historia de su producción.

Es aconsejable que se enuncien los procesos de revisión y evaluación académicos que validan el proyecto, herramienta o recurso digital, por ejemplo, si forma parte de algún programa institucional de apoyo a la investigación. Es por eso que se busca que exista información explícita —tanto técnica como académica— de la infraestructura, el contenido y el proceso de creación del proyecto.

En primer lugar, se debe consignar el tipo de evaluación del proyecto: si se formó un comité editorial, si hubo una revisión por pares u otros mecanismos de control de calidad que se utilizaron para el recurso. En este sentido, también debe informarse si el recurso se creó gracias a un proyecto mayor y si éste fue evaluado (por ejemplo, un proyecto Conacyt, PAPIIT, etcétera). En caso de haber sido necesario, informar si se recurrió a evaluadores externos o si se buscó el consejo interdisciplinario cuando el recurso incluye temas de otras disciplinas.

En segundo lugar, se debe indicar qué directrices se utilizaron para la elaboración del recurso (por ejemplo, buenas prácticas, listas de control, estándares, etcétera). En el caso de estándares aceptados por la comunidad, es importante consignar cuáles y de qué manera se usaron (transferencia de datos con OAI-PMH, metadatos en Dublin Core, marcado con XML-TEI, etcétera).

Por último, es importante incluir y describir las formas de autoevaluación (medir el desempeño, el impacto del recurso, entre otros) que se utilizan en el proyecto. Las

formas de autoevaluación pueden darse de distintos modos y es importante exponer claramente qué indicadores se utilizarán, ya sean públicos o internos, por ejemplo, Google Analytics, Alexa o similar. Hay que indicar si existen procesos de retroalimentación y cuáles son, por ejemplo, correo electrónico para comentarios, activación de comentarios o foros en el proyecto, cuestionarios para usuarios, entre otros. Para este tipo de proyectos, que deben mantenerse o curarse continuamente, es importante conocer cómo se utiliza el recurso para mejorarlo.

4.0. Propiedad intelectual y condiciones de uso

Debe estar claramente especificada la situación legal de los contenidos, los permisos de acceso y reproducción de los materiales. Si es necesario para el uso del recurso, hay que incluir una declaración explícita de los términos y condiciones para su uso.

En caso de que los derechos sean reservados, debe ser claro a quién pertenecen y cómo contactarlos al respecto. Es importante que esté identificado el autor o autores para poder reconocerlos, respetando sus derechos morales y, si los tienen, patrimoniales. En los proyectos que estén pensados para su libre uso o en acceso abierto, es necesario que incluya una leyenda explícita o de preferencia algún tipo de licencia, por ejemplo, de Creative Commons, que señale cómo puede ser utilizado el material. Debe indicar con claridad el año de creación del recurso y, en su caso, la última actualización.

Con el objetivo de cumplir con la protección de datos, cuando se solicite información de los usuarios, debe quedar claro para qué, con qué fin y qué se hará con ellos.

5.0. Visibilidad y difusión

Los recursos digitales deben incluir metadatos descriptivos (ya sea como encabezado o en un archivo aparte disponible para el usuario). Es recomendable que se utilicen estándares internacionales para que el recurso sea recuperado por medio de un buscador o incluido más fácilmente en repositorios, dependiendo de los objetivos del recurso. Por ejemplo, Dublin Core es uno de los estándares internacionales más utilizados para los objetos digitales de repositorios.

A pesar de que algunos buscadores traducen automáticamente, es recomendable que el proyecto cuente con, por lo menos, su descripción y la de su encabezado en otro idioma. Esto garantiza que su objetivo sea accesible a un mayor público.

Con la intención de promover que el recurso pueda utilizarse dentro de los procesos de comunicación y publicación académica establecidos, es deseable indicar claramente cómo citar el proyecto. El estilo de citación debe ser el más adecuado al campo de estudio (MLA, APA, Chicago, etcétera).

Asimismo, existen opciones para compartir información del sitio, por ejemplo, a través de las redes sociales. Es importante que quede claro si el recurso provee también los datos y, de ser así, no deben quedar dudas sobre

las normativas bajo las que éstos pueden reusarse, las credenciales a respetar (citación del proyecto o repositorio de datos) y las prohibiciones de su uso. También debe señalarse si el proyecto no es productor de datos. Es recomendable indicar en qué instancias indizadoras, agregadores de contenidos, registros, bases de datos, entre otros, se encuentra registrado el proyecto (Scielo, Scopus, etcétera). Debe ser explícita la temporalidad del proyecto: fecha de inicio y, si hubiere, fechas de actualización o fecha de conclusión.

6.0. Acceso y sustentabilidad

Esta sección se refiere al grado de conciencia por parte de los responsables del proyecto acerca de qué pasos se pueden tomar para asegurar su futuro.

El sitio debe encontrarse en buen estado, sin secciones incompletas o hipervínculos rotos que afecten el uso óptimo del recurso. Deben existir recursos de ayuda pertinentes y apropiados.

La incorporación de un proyecto a un sistema de clasificación (DOI) permite que éste sea recuperado por buscadores, pero también ayuda a su preservación a lo largo del tiempo, a pesar de que no todos los elementos funcionan.

Las problemáticas asociadas a la preservación del proyecto son tanto de tipo técnico como metodológico. Por un lado, deben considerarse las herramientas con las que fue desarrollado el proyecto (*software* libre o *software* propietario) y, por otro, las características y la ubicación

del servidor que hospeda el recurso (servidor de renta, propio, institucional). Dentro del plan de preservación se tienen que considerar los respaldos y la periodicidad con la que se editará el recurso, ya sea como actualización, incorporación de nuevos materiales o revisión de la solidez de los contenidos (multimedia, metadatos, plantillas, *plugins*).

La responsabilidad de la preservación del recurso corresponde, generalmente, a sus creadores; sin embargo, esto supone una inversión de tiempo y recursos económicos o, dado el caso, una entrega detallada de la documentación y los procesos de creación para migrar a un servidor institucional y dejar el mantenimiento del recurso como responsabilidad de la institución que lo cobija. En su defecto, tras la imposibilidad de mantener el recurso o de la falta de respaldo institucional para su mantenimiento, es recomendable que se cree una bitácora detallada para que se incorpore a un repositorio; si bien esto no garantiza el óptimo funcionamiento del recurso, sí asegura que se mantendrá una idea pormenorizada de lo que fue.

Es aconsejable que el autor del recurso se familiarice con los sistemas de preservación digital que existen; para ello puede ser necesario recurrir a un especialista en el tema (por ejemplo, la Asociación Iberoamericana de Preservación Digital, Apredig, <http://www.apredig.org/>), pues es un tema en constante cambio y actualización.

7.0. Accesibilidad

Se recomienda que el recurso contemple cuestiones de accesibilidad. Esto se refiere a que las personas con discapacidad puedan percibir, entender, navegar e interactuar con el recurso. Existen recomendaciones internacionales que familiarizan al desarrollador de un sitio con las pautas para la accesibilidad del contenido web (por ejemplo, las “Pautas de accesibilidad del contenido en la Web 2.1” de la W3C [s. f.]).

Existen diferentes programas, compatibles con la mayor parte de los navegadores, que pueden ayudar a la accesibilidad de un recurso. Estos programas funcionan de dos formas: *a)* incluidos en el diseño de la página, es decir, que el recurso contempla estas adiciones desde su planeación, o *b)* incorporados al navegador, en el que éste es elegido por el usuario e integra esos programas y los superpone a todos los recursos de la web (de manera similar a un traductor automático).

Checklist de buenas prácticas para recursos digitales para las humanidades

Utiliza esta *checklist* contestando: “sí”, “no” o “no aplica”, como un apoyo para evaluar un proyecto digital.

1. Información de los responsables
 - 1.1. ¿Es evidente quién o quiénes son responsables del recurso?
 - 1.2. ¿Es evidente el papel que desempeñó cada uno de ellos?
 - 1.3. ¿Incluye la adscripción de los mismos y, en su caso, el país?
 - 1.4. ¿Está indicada qué institución o instituciones participaron en el proyecto?

2. Documentación del recurso
 - 2.1. ¿Es explícita la temporalidad del proyecto (fecha de creación, actualización y, en su caso, conclusión)?
 - 2.2. ¿Es posible entender a partir del sitio cuál es el propósito y los objetivos del recurso?
 - 2.3. ¿Está claro a qué público está dirigido el recurso y quiénes tienen acceso a él?
 - 2.4. ¿Está claro para qué y cómo puede ser utilizado el sitio?
 - 2.5. ¿Es evidente qué material se presenta y qué criterios se utilizan para su inclusión?
 - 2.6. ¿Es claro si el recurso está finalizado o si se le continuarán añadiendo materiales?

3. Evaluación técnico-académica
 - 3.1. ¿Está enunciado el mecanismo académico de validación (por ejemplo, comité editorial, proceso de arbitraje, revisión por pares,

- consejo interdisciplinario o algún otro mecanismo de control de calidad)?
- 3.2. ¿Se utilizaron directrices para la elaboración del recurso, tales como guía de buenas prácticas, listas de control o estándares?
 - 3.3. ¿Existen mecanismos de autoevaluación en forma de indicadores públicos o internos?
 - 3.4. ¿Existen mecanismos de retroalimentación, tales como la posibilidad de dejar comentarios, correo electrónico, cuestionario, etcétera?
 - 3.5. ¿Está disponible la información acerca de la metodología en el proyecto?
 - 3.6. ¿Está disponible la documentación técnica del proyecto?
4. Propiedad intelectual y condiciones de uso
- 4.1. ¿Existe información sobre las licencias de uso y reproducción del recurso (por ejemplo, acceso abierto, Creative Commons, derechos reservados, etcétera).
 - 4.2. ¿Está clara la política de uso de datos personales?
 - 4.3. Para fines legales, ¿está indicado el año de la creación del recurso?
5. Visibilidad y difusión
- 5.1. ¿Utiliza un estándar de metadatos internacional aplicable para la materia o el género?

- 5.2. ¿El sitio está traducido a otro idioma o, por lo menos, una ficha del propósito del proyecto?
 - 5.3. ¿Está indicado en qué instancias indizadoras, agregadores de contenidos, registros, bases de datos, etcétera, se encuentra registrado el proyecto?
 - 5.4. ¿Es posible compartir o vincular contenidos del recurso, por ejemplo, a través de redes académicas o sociales?
 - 5.5. ¿Existen formas para exportar y reusar datos ofrecidos por el recurso?
 - 5.6. Para fines académicos, ¿es claro cómo citar el proyecto?
6. Acceso y sustentabilidad
- 6.1. ¿Existe información disponible sobre el *software* utilizado en el desarrollo del recurso?
 - 6.2. ¿El recurso cuenta con un identificador único (por ejemplo, DOI, ISBN)?
 - 6.3. ¿Se enuncian las acciones o procedimientos para mantener el acceso al recurso a largo plazo?
7. Accesibilidad
- 7.1. ¿Es evidente que el recurso contempla *software* de apoyo para usuarios con algún tipo de discapacidad (por ejemplo, visual, motriz, auditiva)?

Bibliografía

- Amatya, Alok. "For Beginners, What Makes a Good DH Project?". *HASTAC* (blog). 22 de septiembre de 2017. <https://www.hastac.org/blogs/alok/2017/09/22/beginners-what-makes-good-dh-project>.
- Ball, Cheryl E. "Show, Not Tell: The Value of New Media Scholarship". *Computers and Composition* 21, núm. 4 (2004): 403-425. [https://doi.org/10.1016/S8755-4615\(04\)00038-6](https://doi.org/10.1016/S8755-4615(04)00038-6).
- "Best Practices for Digital Humanities Projects". Center for Digital Research in the Humanities. Acceso el 18 de noviembre de 2020. https://cdrh.unl.edu/articles/best_practices.
- Bhaskar, Michael. *La máquina de contenido. Hacia una teoría de la edición desde la imprenta hasta la red digital*. Libros sobre Libros. México: Fondo de Cultura Económica, 2014.
- Borgman, Christine L. *Big Data, Little Data, No Data: Scholarship in the Networked World*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2015.
- _____. *Scholarship in the Digital Age: Information, Infrastructure, and the Internet*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2007.
- Burdick, Anne, Johanna Drucker, Peter Lunenfeld, Todd Presner y Jeffrey Schnapp. *Digital Humanities*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2012.
- Canagarajah, Suresh A. *A Geopolitics of Academic Writing*. Pittsburgh: University of Pittsburgh Press, 2002.

- Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología. "Acuerdo por el que se emite el nuevo Reglamento del Sistema Nacional de Investigadores". *Diario Oficial de la Federación*, 27 de enero de 2017. dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=5470107&fecha=27/01/2017.
- Cordell, Ryan. "DHCommons Journal Seeks Mid-Stage Digital Humanities Projects for Review in Inaugural Issue". *The Chronicle of Higher Education* (blog). 22 de abril de 2014. <https://www.chronicle.com/blogs/profhacker/dhcommons-journal-seeks-mid-stage-dh-projects-for-review-in-inaugural-issue/56737>.
- Digital Humanities Awards, Highlighting Resources in Digital Humanities. Acceso el 18 de noviembre de 2020. <http://dhawards.org>.
- "Digital Preservation Coalition". Digital Preservation Coalition. Acceso el 18 de noviembre de 2020. <https://www.dpconline.org/>.
- Fiormonte, Domenico, Teresa Numerico y Francesca Tomasi. *The Digital Humanist: A Critical Inquiry*. Traducción de Desmond Schmidt. Brooklyn: Punctum Books, 2015.
- Galina Russell, Isabel. "Geographical and Linguistic Diversity in the Digital Humanities". *Literary and Linguistic Computing* 29, núm. 3, septiembre de 2014: 307-316. <https://doi.org/10.1093/lc/fqu005>.
- _____. "La evaluación de los recursos digitales para las humanidades". *Signa: Revista de la Asociación Española de Semiótica* 25 (2016): 121-136. <https://doi.org/10.5944/signa.vol25.2016.16909>.

- _____. "¿Qué son las Humanidades Digitales?". *Revista Digital Universitaria* 12, núm. 7 (1o. de julio de 2011). <http://www.revista.unam.mx/vol.12/num7/art68/>.
- _____. "Retomando el significado de la publicación en un ambiente digital". En *De la piedra al pixel. Reflexiones en torno a las edades del libro*. Edición de Marina Garone Gravier, Isabel Galina Russell y Laurette Godinas. Colección Banquete. México: Universidad Nacional Autónoma de México, Instituto de Investigaciones Bibliográficas, Dirección General de Publicaciones y Fomento Editorial, 2016.
- _____. "Retos para la elaboración de recursos digitales en humanidades". *El Profesional de la Información* 21, núm. 2 (2012): 185-189. <https://doi.org/10.3145/epi.2012.mar.09>.
- Genette, Gérard. *Umbrales*. México: Siglo XXI Editores, 2001.
- Gold, Matthew K. y Lauren F. Klein, editores. *Debates in the Digital Humanities 2019*. Debates in the Digital Humanities 5. Mineápolis: University of Minnesota Press, 2019. <https://doi.org/10.5749/9781452963785>.
- Hui, Yuk. "¿Qué es un objeto digital?". *Virtualis. Revista de Cultura Digital* 8, núm. 15 (2017): 81-96. <https://www.revistavirtualis.mx/index.php/virtualis/article/view/221>.
- Kling, Rob y Geoffrey McKim. "Not Just a Matter of Time: Field Differences and the Shaping of Electronic Communication in Supporting Scientific Communication". *Journal of the American Society for Information Science* 51, núm. 14 (2000):1306-1320.

- Kling, Rob y Geoffrey McKim. "Scholarly Communication and the Continuum of Electronic Publishing". *Journal of the American Society for Information Science* 50, núm. 10 (1999): 890-906. [https://doi.org/10.1002/\(SICI\)1097-4571\(1999\)50:10<890::AID-ASI6>3.0.CO;2-8](https://doi.org/10.1002/(SICI)1097-4571(1999)50:10<890::AID-ASI6>3.0.CO;2-8).
- Meadows, Arthur Jack. *Communicating Research*. San Diego: Academic Press, 1998.
- Morgan, Paige. "How to Get a Digital Humanities Project off the Ground". *HASTAC* (blog). 6 de junio de 2014. <https://www.hastac.org/blogs/paigecm/2014/06/06/how-get-digital-humanities-project-ground>.
- Odell, Jere D. y Caitlin M. J. Pollock. "Open Peer Review for Digital Humanities Projects: A Modest Proposal". Documento de trabajo. THATCamp Indiana, 2016. Notre Dame, University of Notre Dame. <https://doi.org/10.7912/C2NC7S>.
- Ortega, Élika y Silvia Gutiérrez. "MapaHD. Una exploración de las Humanidades Digitales en español y portugués". En *Ciencias sociales y humanidades digitales. Técnicas, herramientas y experiencias de e-research e investigación en colaboración*. Edición de Esteban Romero Frías y María Sánchez González. Cuadernos Artesanos de Comunicación 61. Tenerife: Universidad de la Laguna / Universidad de Alicante / Universidad de Santiago de Compostela / Universidad de Málaga / Sociedad Latina de Comunicación Social, 2014.
- Piez, Wendell. "Something Called 'Digital Humanities'". *Digital Humanities Quarterly* 2, núm. 1 (21 de junio

- de 2008). <http://www.digitalhumanities.org/dhq/vol/2/1/000020/000020.html>.
- Porter, Dot. "The Uncanny Valley and the Ghost in the Machine: A Discussion of Analogies for Thinking about Digitized Medieval Manuscripts". *Dot Porter Digital. Development in Production* (blog). 31 de octubre de 2018. <http://www.dotporterdigital.org/the-uncanny-valley-and-the-ghost-in-the-machine-a-discussion-of-analogies-for-thinking-about-digitized-medieval-manuscripts>.
- Priani Saisó, Ernesto y Ana María Guzmán Olmos. "TEI como una nueva práctica de lectura". En *Humanidades digitales: desafíos, logros y perspectivas de futuro*. Edición de Sagrario López Poza y Nieves Pena Sueiro. Janus. Estudios sobre el Siglo de Oro, Anexo 1, 373-382. Coruña: Facultad de Filología, Seminario Interdisciplinar para el Estudio de la Literatura Áurea Española, 2014.
- "Project Implementation". Cambridge Digital Humanities. 22 de febrero de 2018. Acceso el 18 de noviembre de 2020. <https://www.cdh.cam.ac.uk/lab/project-implementation>.
- Riol, Hélène y Denis Thuillier. "Project Management for Academic Research Projects: Balancing Structure and Flexibility". *International Journal Project Organisation and Management* 7, núm. 3 (2015): 251-269. <https://doi.org/10.1504/IJPOM.2015.070792>.
- Risam, Roopika. "Rethinking Peer Review in the Age of Digital Humanities". *Ada: A Journal of Gender, New*

- Media and Technology*, núm. 4 (abril de 2014). <https://adanewmedia.org/2014/04/issue4-risam/>.
- Rockwell, Geoffrey. "On the Evaluation of Digital Media as Scholarship". *Profession* (2011): 152-168. <https://doi.org/10.1632/prof.2011.2011.1.152>.
- Rodríguez Ortega, Nuria. "Prólogo: Humanidades Digitales y pensamiento crítico". En *Ciencias sociales y humanidades digitales. Técnicas, herramientas y experiencias de e-research e investigación en colaboración*. Edición de Esteban Romero Frías y María Sánchez González, 13-17. Cuadernos Artesanos de Comunicación 61. Tenerife: Universidad de la Laguna / Universidad de Alicante / Universidad de Santiago de Compostela / Universidad de Málaga / Sociedad Latina de Comunicación Social, 2014.
- Roth, Camille. "Digital, Digitized, and Numerical Humanities". *Digital Scholarship in the Humanities* 34, núm. 3 (septiembre de 2019): 616-632. <https://doi.org/10.1093/llc/fqy057>.
- Schreibman, Susan, Laura Mandell y Stephen Olsen. "Evaluating Digital Scholarship. Introduction". *Profession* (2011): 123-35. <https://doi.org/10.16321/prof.2011.2011.1.123>.
- Sichani, Anna-Maria y Elena Spadini. "Criteria for Reviewing Tools and Environments for Digital Scholarly Editing, versión 1.0". Institut für Dokumentologie und Editorik. Acceso el 18 de noviembre de 2020. <https://www.i-d-e.de/publikationen/weitereschriften/criteria-tools-version-1/>.

- Spence, Paul. "Edición académica en la era digital: modelos, difusión y proceso de investigación". *Anuario Lope de Vega. Texto, Literatura, Cultura* 20 (2014): 47-83. <https://doi.org/10.5565/rev/anuariolopedevega.74>.
- _____. "La investigación humanística en la era digital: mundo académico y nuevos públicos". En *Humanidades Digitales: una aproximación transdisciplinaria*. Edición de Álvaro Baraibar, 117-131. Janus. Estudios sobre el Siglo de Oro, Anexo 2. Coruña: Facultad de Filología, Seminario Interdisciplinar para el Estudio de la Literatura Áurea Española, 2014.
- Suárez Zozaya, María Herlinda y Humberto Muñoz García. "¿Qué pasa con los académicos?". *Revista de la Educación Superior* 45, núm. 180 (octubre de 2016): 1-22. <https://doi.org/10.1016/j.resu.2016.08.003>.
- Swafford, Annie. "How to Create a Successful Digital Humanities Project". *Digital Tools for the 21st Century* (blog), 13 de noviembre de 2014. <https://hawksites.newpaltz.edu/dhm293/2014/11/13/how-to-create-a-successful-digital-humanities-project/>.
- _____. "What Makes a Good DH Project?". *Digital Tools for the 21st Century* (blog), 16 de abril de 2015. <https://hawksites.newpaltz.edu/dhm293/2015/04/16/what-makes-a-good-dh-project-12/>.
- Tabak, Edin. "A Hybrid Model for Managing DH Projects". *Digital Humanities Quarterly* 11, núm. 1 (2017). <http://digitalhumanities.org:8081/dhq/vol/11/1/000284/000284.html>.

- Terras, Melissa. "Inaugural Lecture: A Decade in Digital Humanities". *Adventures in Digital Cultural Heritage* (blog), 27 de mayo de 2014. <https://melissaterras.org/2014/05/27/inaugural-lecture-a-decade-in-digital-humanities/>.
- Terras, Melissa, Julianne Nyhan y Edward Vanhoutte, editores. *Defining Digital Humanities. A Reader*. Dorchester: Ashgate, 2013.
- Thompson, John B. *Books in the Digital Age: The Transformation of Academic and Higher Education Publishing in Britain and the United States*. Cambridge, Reino Unido: Polity Press, 2005.
- Walker, Richard y Pascal Rocha da Silva. "Emerging Trends in Peer Review —a Survey". *Frontiers in Neuroscience* 9 (27 de mayo de 2015). <https://doi.org/10.3389/fnins.2015.00169>.
- "Web Content Accessibility Guidelines (WCAG) 2.1". W3C. Acceso el 18 de noviembre de 2020. <https://www.w3.org/TR/WCAG21/>.
- Wilder, Colin. "Building a Digital Humanities Project". Acceso el 18 de noviembre de 2020. <https://www.arcgis.com/apps/Cascade/index.html?appid=aaf3c993b71245e383a27fa7d8676755>.

*Pautas para el desarrollo y la evaluación
de proyectos digitales en las humanidades,*
editado por el Instituto de Investigaciones Bibliográficas
de la UNAM, en versión PDF se terminó en diciembre de 2022.

Para su composición se utilizó tipografía
ZapfHumnst de 12/10/9.5/8 puntos.

Departamento Editorial del IIB

Coordinación

Hilda Leticia Domínguez Márquez

Josué Brocca Tovar Kuri

Forros

Hilda Maldonado

Formación

José Leonardo Hernández López

Corrección de estilo

José Leonardo Hernández López

Cuidado editorial

María Fernanda Baroco Gálvez

N. del E. Esta obra fue sometida a un proceso de dictamen en la modalidad doble ciego por académicos especialistas en el tema, resultando favorable para la totalidad del volumen, en todas sus secciones, partes y capítulos, por lo cual el Comité Editorial del Instituto de Investigaciones Bibliográficas dio el visto bueno para su publicación.

Los productos digitales de investigación y docencia en las humanidades no sólo requieren del espíritu crítico y reflexivo característico de las y los especialistas, sino también del conocimiento de tecnologías apropiadas y del desarrollo de estrategias ideales para su aplicación. Si bien existen manuales para distintos programas de *software* o plataformas digitales, suelen estar enfocados en usos generalizados. Esto da pie a preguntas sobre las formas de trabajar con estos proyectos, cómo se pueden incorporar a las cadenas de producción del conocimiento en las humanidades y en qué maneras se podrían aplicar las tecnologías a trabajos de esta índole.

En *Pautas para el desarrollo y evaluación de proyectos digitales en las humanidades*, Isabel Galina, Jonathan Girón, Francisco Barrón, Adriana Álvarez y Miriam Peña nos ofrecen un marco teórico y metodológico para abordar las diversas problemáticas en torno a la creación de productos digitales académicos en las humanidades, lo cual le permite al lector reflexionar sobre las posibilidades y los cambios que se están dando en el ecosistema de publicaciones académicas y en las humanidades en general.

Además, esta obra ofrece una versión actualizada de la “Guía de buenas prácticas para la elaboración y evaluación de proyectos de Humanidades Digitales”, publicada en 2013 por la RedHD. Esta guía busca orientar a los creadores de recursos digitales para elevar la calidad editorial de sus proyectos, así como proporcionar lineamientos para los posibles lectores y evaluadores de este tipo de productos académicos. El libro que el lector tiene en sus manos evita con éxito el determinismo tecnológico y abre un espacio para la reflexión crítica sobre cómo las tecnologías digitales pueden incorporarse de forma efectiva a nuestros espacios de investigación y docencia humanística.



INSTITUTO DE
INVESTIGACIONES
BIBLIOGRÁFICAS



9 786073 056915