

# Valoración y clasificación de proyectos de Humanidades Digitales

Coordinado por: Maria José Afanador Llach

Maestría en Humanidades Digitales, Escuela de Posgrados  
Facultad de Artes y Humanidades  
Universidad de los Andes

8 de marzo de 2021

## Introducción

Las Humanidades se han ocupado históricamente del estudio de las lenguas, la música, el arte, la literatura, el teatro y también del estudio del pasado. El libro y los artículos en revistas impresas han sido los medios por excelencia a través de los cuales las disciplinas de Humanidades han transmitido y construido interpretaciones sobre la experiencia humana, la cultura y la historia de la humanidad.<sup>1</sup> En la era digital esto ha cambiando rápidamente, abriendo la posibilidad de que las Humanidades se renueven hacia nuevos modelos de producción y difusión de conocimiento que son posibles con el poder de la computación y en entornos digitales conectados en red. Una primera ola de proyectos de humanidades que han integrado la computación se han caracterizado por análisis textuales (sistemas de clasificación, marcado y codificación), edición de hipertexto y construcción de bases de datos textuales. Otro impulso más reciente en el campo se ha movido más allá de lo textual haciendo énfasis en métodos gráficos y multimodales de producción, organización y comunicación de conocimiento y en la construcción de herramientas, ambientes y plataformas para el trabajo colaborativo.<sup>2</sup>

Con la creación de la Maestría en Humanidades Digitales en 2017, la primera en América Latina, la Universidad de los Andes comenzó un proceso de formación y consolidación institucional del campo. Uno de los retos de la institucionalización es lograr el reconocimiento del campo como un área académica de importancia.<sup>3</sup> Para este fin es necesario acordar criterios con los cuales validar la producción en humanidades digitales (en adelante HD) dentro del contexto académico, lo que es un asunto complejo. En parte porque, como lo han anotado algunos autores, muchos investigadores y gestores académicos no cuentan con los alfabetismos necesarios—competencias y habilidades digitales— para evaluar la investigación digital.<sup>4</sup> Este ha sido un reto evidente en la consecución de tutores y jurados para evaluar proyectos en la maestría HD. La formación en HD es entonces un reto que supera el espacio

---

<sup>1</sup> Burdick, A; Drucker, J.; Lunenfeld, P.; Presner. y Schnapp, J. *Digital\_ Humanities*. The MIT Press, 2016.

<sup>2</sup> Ibid. 2.

<sup>3</sup> Isabel Galina. "La institucionalización de las Humanidades Digitales", en *Biblioteca de Humanidades Digitales*, Bonilla Editores, Red de Humanidades Digitales, pp. 18-19.

<sup>4</sup> En el libro de Burdick, et.al. se esboza un marco de competencias relacionadas con el conocimiento de metodologías digitales, herramientas y habilidades centrales para trabajar en las humanidades. En este sitio web se recogen ese marco de competencias para las humanidades digitales: <https://ccnmtl.github.io/diglit-dh-badge/#/all/>

de la maestría e incumbe la creación de una conversación y espacios de investigación digital en las humanidades en una conversación a nivel de Facultad, Universidad, país, región y en el entorno global.<sup>5</sup>

Los criterios acá presentados establecen una guía para evaluar la investigación y sus resultados (recursos digitales, prototipos, estudios experimentales) en los procesos de promoción profesoral en el campo de las HD, a la vez que en los procesos de ordenamiento de otros departamentos de la universidad y fuera de ella que se enfrentan al reto de evaluar productos HD. Estos criterios también pueden ser útiles para la evaluación de proyectos de Humanidades Digitales que postulen a convocatorias de financiación y para la valoración de proyectos de grados en el campo.

Los siguientes criterios son producto de una conversación amplia en la que participaron profesores y gestores de la Facultad de Artes y Humanidades. También hicieron parte de la conversación profesores del Departamento de Historia. En la definición de los criterios de evaluación participaron los profesores de Humanidades digitales Camilo Martínez, Nicolás Vaughan y María José Afanador. Esta propuesta fue discutida y aprobada en el Comité del Centro de Investigación y Creación de la Facultad de Artes y Humanidades y por la Vicerrectoría de Investigación y Creación de la Universidad de los Andes.

## Breve estado del arte

Esta discusión se ha dado en diferentes contextos académicos, sobre todo los anglosajones, aunque en países de habla hispana ya se discutido el tema. Desde 2007, diferentes organizaciones y autores (MLA, 2007; Kunh, 2008; Gribbs, 2011; Anderson y McPherson, 2011; Mattern, 2012) comenzaron a proponer modelos de evaluación de investigación mediada por lo digital. En esta discusión Anderson y McPherson han propuesto un modelo flexible y abierto a los nuevos desarrollos que la computación y la web hacen posibles para la producción académica especializada. Los autores se preguntan por un asunto esencial para el campo: “¿qué normas, valores y mejores prácticas pueden asegurar el rigor de las modalidades académicas emergentes?”<sup>6</sup>

En 2012 la revista *Journal of Digital Humanities*, en el cuarto número del año, en su primer año de existencia, publicó un dossier dedicado al tema de la evaluación de la investigación digital. Los artículos discuten el alcance del problema, las dificultades para la evaluación en el campo y las medidas que se pueden tomar al respecto. Algunas de las recomendaciones de Todd Presner en el dossier han sido contemplados en esta propuesta de valoración y se resumen a continuación: 1) el trabajo debe evaluarse en el **medio** en el que fue producido; 2) el **rigor** académico se debe evaluar en relación a cómo contribuye el trabajo al avance del estado del arte de los campos con los que dialoga; 3) los proyectos digitales debe ser revisados por **pares** académicos en los campos en cuestión que puedan

---

<sup>5</sup> La Red Colombiana de Humanidades Digitales ha impulsado esta conversación con iniciativas para vincular a investigadores del país alrededor y lograr que esta comunidad emergente reconozca a las HD como espacio integrador de proyectos que integran las herramientas, metodologías y flujos de trabajo digital.

<sup>6</sup> Steve Anderson y Tara McPherson, “Engaging Digital Scholarship: Thoughts on Evaluating Multimedia Scholarship”, en *Profession*, (16), p.136

evaluar la contribución del mismo y situarlo en el ecosistema intelectual relevante; 4) los proyectos digitales pueden tener un **impacto** en campos diversos dentro de la academia, en instituciones culturales y en el público general; 5) la **experimentación** y la prueba y error son partes inherentes de los proyectos digitales en las humanidades, las ciencias sociales y la artes y se deben reconocer (Presner, 2012).

En el contexto hispanohablante Isabel Galina, investigadora de la UNAM en México, y la Red de Humanidades Digitales han contribuido a la discusión. Galina plantea que la evaluación de investigaciones digitales requiere una evaluación basada en dos perspectivas: la primera basada en el conocimiento del campo para la evaluación del contenido intelectual y la segunda basada en la experiencia técnica para entender cómo están entrelazadas las decisiones teóricas y técnicas en el diseño de proyectos.<sup>7</sup> Otra de las dificultades que señala Galina es reconocer la diferencia entre un servicio digital (catálogos en línea, proyectos de digitalización, etc.) que son a menudo responsabilidad de instituciones de la memoria, por una parte, y el aporte intelectual de un proyecto digital, por la otra. Por último, la gran diversidad de formatos es otro de los retos al momento de evaluar proyectos digitales. En el caso de los colegas mexicanos, se propusieron unos talleres entre 2010 y 2011 para discutir este tema a fin de crear unos lineamientos para la creación y evaluación de recursos digitales en las humanidades, de la cual salió en 2013 una primera versión de guía de buenas prácticas. Posteriormente publicaron una actualización de la “Guía de buenas prácticas para la elaboración y evaluación de proyectos de Humanidades Digitales y checklist” en mayo de 2020.

La Asociación de Humanidades Digitales Hispánicas de España también se dio a la tarea de construir un documento de recomendaciones para la evaluación y reconocimiento de la investigación digital (en inglés *digital scholarship*). Con el objetivo de generar un nuevo escenario de evaluación y reflexión, el documento publicado en 2015 está dirigido a agencias y comités de evaluación, revisores de revistas y humanistas que desarrollan sus investigaciones en el campo de las HD. Una de las consideraciones centrales de dicho documento es la referente al reconocimiento de trabajos con autoría compartida, a fin de que no se dividan los puntos que se otorgan en este caso, pues esto sería un desincentivo para la producción interdisciplinar y colaborativa, tan esencial en el campo. Por otro lado, se hace un llamado a la documentación de la contribución de los participantes en cada fase del proyecto.

El siguiente cuadro comparativo resume los criterios de evaluación propuestos por la Red de Humanidades Digitales (Red HD) y por la Asociación de Humanidades Digitales Hispánica (AHDH).

Red HD (versión 2020)	AHDH
1. Información de los responsables	1. Contenido y marco teórico
2. Documentación del recurso	2. Capacidad de transformación epistemológica

<sup>7</sup> Isabel Galina. “La evaluación de los recursos digitales para las humanidades”. *Signa: Revista de la Asociación Española de Semiótica*, [S.l.], v. 25, p. 121-136, ene. 2016. ISSN 1133-3634. Disponible en: <http://revistas.uned.es/index.php/signa/article/view/16909/14495>.

3. Evaluación técnico-académica	3. Coeficiente de transdisciplinariedad
4. Propiedad intelectual y condiciones de uso	4. Consulta con expertos y asesores en varias fases
5. Visibilidad y difusión	5. Grado de innovación tecnológica
6. Acceso y sustentabilidad	6. Uso de estándares en los procesos de clasificación
7. Recomendaciones adicionales (cuestiones de accesibilidad)	7. Diseño, visualización y disposición
	8. Repercusión científico-académica
	9. Repercusión social
	10. Grado de accesibilidad y sostenibilidad en el tiempo
	11. Atención a cuestiones ética
	12. Proceso de publicación y difusión de resultados

Algunos comentarios sobre las propuestas de la AHDH y la Red HD:

- Los criterios propuestos por la AHDH son exhaustivos en la proposición de factores a tener en cuenta para evaluar proyectos en HD. Se incluyen doce factores, entre ellos, la “Capacidad de transformación epistemológica”, que vale la pena resaltar. Se trata “capacidad del trabajo para proponer nuevos modelos interpretativos, orientaciones de investigación, abrir nuevas problemáticas, etc.; o bien capacidad para aproximarse de una manera diversa a problemas tradicionales de la disciplina.”
- Los criterios de la Red HD de 2013 son más sucintos y prácticos y funcionan más como estándares de proyectos que se presentan en la web y cumplen para ellos con requisitos de documentación, uso, citación y derechos de autor. La versión de 2020 amplía la discusión sobre la calidad académica y cabe resaltar la recomendación de enunciar los procesos de revisión y evaluación académicos que validan el proyecto, herramienta o recurso digital.
- Consideramos que en espacios institucionales donde recién se comienza a conformar el campo, como es el caso de Colombia, las HD debe estar abiertas a la experimentación y a la valoración de los procesos de innovación metodológica y divulgativa. Lo anterior como condición para abrir diálogos interdisciplinarios que contribuyan a conformar un espacio singular de HD, vinculado a las particularidades de nuestra Facultad, Universidad y región. Una de las particularidades de la Facultad de Artes y Humanidades es el diálogo entre las humanidades y los campos del arte, el diseño y las narrativas digitales.

Las HD se han movido rápidamente hacia la producción de conocimiento generando resultados diferentes a los valorados usualmente en las humanidades, como lo son los artículos, libros, ponencias, capítulos de libros, entre otros. Esto ha implicado reconocer que la escritura es una de muchas posibles materializaciones del proceso de construcción de conocimiento.<sup>8</sup> Por lo mismo, es común que un proyecto

<sup>8</sup> Endres, Bill, "A Literacy of Building: Making in the Digital Humanities", Chapter 4, *Making Things and Drawing the Boundaries. Experiments in the Digital Humanities*, University of Minnesota Press, 2017.

en humanidades digitales se construyan objetos digitales. Un objeto o producto digital no es simplemente un programa de computador o un algoritmo computacional; es la formalización y el modelamiento computacional de los objetos tradicionalmente asociados con las humanidades, así como de otros que han ido emergiendo recientemente. Como lo señala las recomendaciones de AHDH, dichos objetos asumen formas diversas como: bases de datos, repositorios, recursos digitales, prototipos, herramientas digitales que sirven para para compilar, ordenar, analizar y procesar datos, visualizar resultados, etc; estudios experimentales: uso de los recursos y herramientas digitales para generar nuevos acercamientos intelectuales u obtener nuevos resultados interpretativos; ediciones científico-académicas digitales; obras audiovisuales e hipermediales que desarrollan nuevas narrativas.<sup>9</sup>

Ahora bien, en el contexto colombiano podría considerarse que los proyectos de HD caben dentro de la categoría de Colciencias<sup>10</sup>: *Productos resultado de actividades de desarrollo tecnológico e innovación*; es decir, que el software que se produzca como asociado a un proyecto de HD se puede valorar según los criterios de Colciencias para este tipo de desarrollos. Eso, sin embargo, es un error, según lo discutido anteriormente y en vista del alcance de este tipo de productos tal y como lo muestra la Figura 1, donde su vinculación al campo de las humanidades es inexistente. Es imperativo aclarar que las consideraciones técnicas y de su innovación son solo una pequeña parte de lo que debe valorar en los objetos digitales en el campo de las humanidades digitales. Sumado a esto, no todo proyecto HD implica el desarrollo de un software. Es necesario entonces construir una propuesta de valoración propia que además de dialogar con las discusiones y avances sobre el tema en otros contextos, incorpore la experiencia de evaluación de proyectos de estudiantes de la maestría en HD y las propuestas de las redes hispanohablantes. Esta es una conversación abierta a la cual buscamos contribuir con esta propuesta.

<b>Productos resultado de actividades de Desarrollo Tecnológico e Innovación</b>
<p style="text-align: center;"><b>Productos tecnológicos certificados o validados</b></p> <p>Diseño industrial, esquema de circuito integrado, software, planta piloto, prototipo industrial y signos distintivos. Los requerimientos son mencionados en la Tabla VII del ANEXO.</p>

Figura 1. Descripción de productos resultado de actividades de Desarrollo Tecnológico e Innovación de Colciencias. Fuente: <https://minciencias.gov.co/sites/default/files/upload/convocatoria/resumenEjecutivo.pdf>

## Criterios y buenas prácticas de evaluación

<sup>9</sup> "Recomendaciones para para la evaluación y reconocimiento de la investigación llevada a cabo en el ámbito de las humanidades digitales", pp. 4-5.

<sup>10</sup> Colciencias es la entidad encargada de promover las políticas públicas para fomentar la ciencia, la tecnología y la innovación en Colombia.

I. Descripción de categorías de productos de investigación digital en humanidades y ciencias sociales

Los productos de investigación deben ser categorizados para poder evaluarse. La categorización propuesta abajo busca definir tipologías de productos más que productos específicos. Esto es importante pues un proyecto, sobre todo si es grande, puede tener diferentes productos asociados a tipologías distintas. Cada investigador debería definir en qué tipología(s) entra(n) su(s) producto(s) para guiar a los evaluadores en el proceso de valoración. En el caso de proyectos de gran envergadura puede haber varios productos ( ej: una edición crítica cabría dentro de las tipologías de curaduría, libro digital, edición crítica digital). Cada producto debe poder ser evaluado por separado.

La evaluación de todo producto de Humanidades Digitales debe realizarse sin excepción mediante una **revisión de pares expertos** quienes emitirán un concepto basado en los criterios acá presentados.<sup>11</sup>

Ejemplos de posibles productos:

Producto	Descripción
Archivo digital	Repositorio que almacena una o más colecciones de información digital sobre objetos relevantes a las disciplinas de las humanidades y las ciencias sociales con el objetivo de proveer estudio y acceso a largo plazo a la información.
Visualización de datos	Las visualizaciones de información son métricas expresadas como gráficas que permiten que datos históricos y culturales sean representados en forma gráfica de manera que revelen patrones, anomalías, y otras características de los datos en forma eficiente.
Curaduría digital	Exposición digital de fuentes primarias y objetos digitales, curados y con estructura de metadatos.
Conjunto de datos	Conjunto de datos sobre temas de las humanidades y las ciencias sociales en acceso abierto para ser reutilizados para investigación y visualización
Plataforma/herramienta digital/App	Recurso digital para apoyar la creación de proyectos digitales en humanidades; herramienta para facilitar el trabajo de investigación en humanidades; aplicación de divulgación de temas humanísticos.
Libro digital / narrativa digital	Libro digital-narrativa digital con elementos audiovisuales, interactivos, narrativas hipertextuales, inmersivas, virtuales y/o aumentadas, resultado o parte de un proyecto de investigación/creación en las humanidades y/o las ciencias sociales
Proyectos de humanidades públicas digitales	Proyectos colaborativos con comunidades de voluntarios para la transcripción, anotación, catalogación, grabación, recopilación, etc, de fuentes primarias; proyectos de apropiación de objetos culturales, trabajos de investigación, que involucren

<sup>11</sup> Gimena del Río Riande recomienda “configurar comisiones de evaluación híbridas que sean capaces de valorar proyectos o propuestas de investigación en las que muy seguramente converjan una multiplicidad de conocimientos y aproximaciones, ya que tal es la naturaleza de las Humanidades Digitales.” Gimena del Río Riande, “Humanidades digitales bajo la lupa: investigación abierta y evaluación científica”, Revista Exlibris, número 7, diciembre 2018, pp. 136-149.

	herramientas digitales, alfabetización digital y/o medios digitales
Edición crítica digital	Edición digital de textos literarios y/o históricos y/o aplicación de metodologías de análisis de texto (marcado de texto, TEI), herramientas para anotaciones semánticas
Reconstrucciones 3D	Reconstrucciones en tercera dimensión de objetos de patrimonio cultural para proyectos de investigación y/divulgación
Metodología de trabajo digital	Diseño, recomendación, flujo de trabajo o instrumento metodológico para investigación y/o divulgación en proyectos de humanidades

## Propuesta de valoración

### II. Criterios de evaluación:

Categorías	Tipo A	Tipo B	Tipo C
	Producto que cumpla con un puntaje entre 71 y 100 de los criterios generales de valoración HD	Producto que cumpla con un puntaje entre 41 y 70 de los criterios generales de valoración HD	Producto que cumpla con un puntaje entre 20 y 40 de los criterios generales de valoración HD

Criterios de valoración	Procentaje de valor
<b>Criterio I. Desarrollo 20%</b>	
a. Nivel de implementación	10%
b. Documentación	10%
	<b>Total criterio I 20%</b>
<b>Criterio II. Cualidades 50%</b>	
a. Contribución	30%
b. Estándares, acceso abierto y reusabilidad	20%
	<b>Total criterio II 50%</b>
<b>Criterio III. Impacto y sostenibilidad 30%</b>	
a. Repercusión académica y/o social	20%
b. Preservación digital y derechos de autor	10%
	<b>Total criterio III 30%</b>
	<b>Total valoración 100%</b>

## Criterio I: Desarrollo

### a. Nivel de implementación 10%

- Alto (6-10%). La funcionalidad y el diseño están implementados completamente. Existe una buena cantidad y calidad de datos (50% de lo esperado). Puede haber o no una etapa de publicación y evaluación del proyecto en donde el público objetivo ya ha tenido contacto con el producto.
- Medio (0-5%). El producto implementa las funcionalidades fundamentales del proyecto. Las plataformas, herramientas, metodologías e interfaces se encuentran en proceso de construcción. Los contenidos pueden encontrarse, pero en menor cantidad o pueden representar solo una muestra de lo que sería el contenido completo.

### b. Documentación 10%:

Existen dos tipos de documentación<sup>12</sup>:

- 1) De uso: documentación que provee información a los usuarios finales de producto sobre cómo usarlo y cómo acceder a sus funcionalidades (manual de uso, referencias técnicas, etc.).
  - 2) De proceso: información que hace transparente el proceso de reflexión y desarrollo del proyecto y los criterios que determinaron la toma de decisiones importantes del proyecto (esquemas de metadatos, diseños de flujos de trabajo, criterios para el diseño de interfaz, criterios de usabilidad y accesibilidad utilizados, documentación técnica). Se debe explicitar cómo se dieron las colaboraciones con otros (diseñadores, programadores) en la toma de decisiones técnicas y estéticas del proyecto.
- Suficiente (6-10%): existe documentación accesible de proceso y/o de uso del proyecto (según la naturaleza del proyecto). Los metadatos del proyecto están disponibles.
  - Insuficiente (0-5%): no hay acceso a información sobre las funcionalidades para usar la herramienta/recurso presentado o la información está incompleta. No hay información sobre el proceso: pruebas (con herramientas, con teoría), problemas y decisiones determinantes que se tomaron en el proyecto. No hay unos metadatos mínimos sobre el proyecto y sus objetos relacionados (título, créditos, estándares, citación, fecha)

## Criterio II: Cualidades 50%

- a. Contribución 30%: la contribución entendida no solo como el desarrollo y creación de nuevas tecnologías, sino también como el uso de las ya existentes para producir interpretaciones nuevas u

---

<sup>12</sup> Sobre la documentación el documento de la AHDH anota: "La necesidad imperiosa de mostrar que los proyectos digitales representan una actividad intelectual con significativas implicaciones epistemológicas y metodológicas que trascienden su consideración como mera tarea técnica exige hacer evidente y visible el proceso de diseño y la conceptualización que subyace a toda investigación digital, así como los criterios utilizados en la toma de decisiones –académicas y tecnológicas-, a fin de reflejar la rigurosidad y la coherencia que han regido en su desarrollo y ejecución."



obtener resultados inéditos y de calidad. Se valora si el proyecto contribuye en los siguientes aspectos:

- i. Epistemología. Resuelve problemas propios de una disciplina, área de conocimiento.
  - ii. Metodología. Ofrece nuevas interpretaciones sobre el objeto de estudio a partir de metodologías pertinentes que involucran el uso de tecnologías digitales, el trabajo con objetos y datos humanísticos de calidad y el aprendizaje de nuevos flujos metodológicos.
  - iii. Envergadura, experimentación y colaboración. Promueve enfoques experimentales, colaborativos, rigurosos, coherentes y de alta exigencia para resolver un problema de investigación/creación en las humanidades.
- Alto 20-30%: el proyecto constituye un aporte epistemológico y metodológico en campos disciplinares específicos y en las humanidades digitales y para lograrlo construye una ruta de investigación de alta exigencia, colaborativo y/o experimental.
  - Medio 11-19%: el proyecto es riguroso aunque sus implicaciones epistemológicas y metodológicas no son del todo claras para campos disciplinares específicos ni para las humanidades digitales.
  - Bajo 0-10%: el proyecto no dialoga con problemas propios de disciplinas concretas o del campo de las HD, su contribución no es claramente identificable en términos de epistemología, metodología, envergadura, experimentación y/o colaboración.
- b. Estándares, acceso abierto y reusabilidad 20%: uso de estándares digitales, reflexiones sobre su uso en proyectos similares y explicación de razones para mejorarlos, complementarlos y/o reemplazarlos. Los diseños, estándares<sup>13</sup>, fuentes, bases de datos, código, APIs, políticas, etc. usados por el proyecto están libremente disponibles (e.g. en repositorios GitHub o GitLab, en repositorios propios del proyecto).<sup>14</sup> Se valora el carácter interoperable y reutilizable del conocimiento generado.
- Alto 14-20%: el proyecto usa estándares digitales, sus productos están libremente disponibles y el conocimiento generado es interoperable y reutilizable.
  - Medio 8-13%: aunque el proyecto utiliza estándares digitales y sus productos asociados están libremente disponibles, no cumplen a cabalidad con condiciones para interoperabilidad y reuso.
  - Bajo 0-7%: el proyecto no utiliza estándares digitales ni genera conocimiento interoperable y reutilizable.

---

<sup>13</sup> Para los datos en humanidades digitales, los estándares se han definido como: "normas y directrices codificadas para la creación, descripción y gestión de recursos digitales". (Gill y Miller, 2002). Ver también : Deborah Anderson, "Standards", en *Digital Humanities Data Curation*, <https://guide.dhcurator.org/contents/standards/#:~:text=For%20digital%20humanities%20data%2C%20a,Gill%20and%20Miller%2C%202002>.

<sup>14</sup> Los principios del acceso abierto son esenciales para los proyectos de HD. El término "acceso abierto" se refiere a la eliminación de las barreras de precios y permisos para la investigación académica deben estar disponibles.

### Criterio III: Impacto y sostenibilidad 30%

a. Repercusión académica y/o social 20%: los diseños metodológicos del producto y el proceso de investigación/creación:

- i. Ha sido socializado en foros, charlas, congresos, talleres, etc.
  - ii. Ha sido adoptado como modelo por parte de otros proyectos.
  - iii. Ha sido reseñado en publicaciones académicas y del sector cultura.
  - iv. Se ha vinculado con otros proyectos digitales afines.
  - v. Ha vinculado a estudiantes de pregrado y posgrado en los procesos de investigación y creación.
  - vi. Desde su publicación sus datos, fuentes digitalizadas y código fuente han sido descargados; si se trata de un proyecto web ha tenido tráfico de usuarios constante (ej. número de visitantes y/o descargas de datos) y ha sido citado e incluido en bases de datos y repositorios.
  - vii. De buscar un impacto social se valora además la capacidad del proyecto y de los resultados de la investigación para propiciar procesos con comunidades.
- Alto 14-20%: el proyecto ha tenido una repercusión relacionada con al menos tres de los criterios arriba mencionados.
  - Medio 8-13%: el proyecto ha tenido una repercusión relacionada con al menos dos de los criterios arriba mencionados.
  - Bajo 0-7%: el proyecto ha tenido repercusión relacionada con uno o ninguno de los criterios.

\*A partir de un año después de que el proyecto o sus datos hayan sido publicados los profesores pueden solicitar una revaloración del criterio de repercusión académica y/o social.

b. Preservación digital, derechos de autor e información del proyecto 10%:

- i. Los estándares y estrategias adoptadas permiten la conservación del proyecto a largo plazo garantizando la conservación y el acceso prolongado de los contenidos.
  - ii. El proyecto expresa claramente los permisos de acceso y reproducción de materiales digitales proyecto (licencias GPL, CC BY, CC BY-SA, etc).
  - iii. En la documentación o publicación web del producto se indica quiénes son los responsables (participantes académicos y técnicos) y qué institución o instituciones participaron y apoyaron el proyecto. Se indica además cómo citar el producto.
- Alto 8-10%: el producto cumple con los tres criterios.
  - Medio 5-8%: el producto cumple con dos de los tres criterios.
  - Bajo 0-4%: el producto cumple con uno o ninguno de los tres criterios.



## Bibliografía

- Anderson, Deborah "Standards", en *Digital Humanities Data Curation*,  
<https://guide.dhcurator.org/contents/standards/#:~:text=For%20digital%20humanities%20data%2C%20a,Gill%20and%20Miller%2C%202002>.
- Anderson, Steve y McPherson, Tara, Engaging Digital Scholarship: Thoughts on Evaluating Multimedia Scholarship, en *Profession*, (16), p.136-151.  
<https://www.mlajournals.org/doi/abs/10.1632/prof.2011.2011.1.136>
- Burdick, A; Drucker, J.; Lunenfeld, P.; Presner. y Schnapp, J. (2016): *Digital\_ Humanities*. The MIT Press.
- Gimena del Río Riande, "Humanidades digitales bajo la lupa: investigación abierta y evaluación científica", *Revista Exlibris*, número 7, diciembre 2018, pp. 136-149.
- Endres, Bill, "A Literacy of Building: Making in the Digital Humanities", Chapter 4, \*Making Things and Drawing the Boundaries. Experiments in the Digital Humanities\*, University of Minnesota Press, 2017. <https://dhdebates.gc.cuny.edu/read/untitled-aa1769f2-6c55-485a-81af-ea82cce86966/section/2acf33b9-ac0f-4411-8e8f-552bb711e87c>
- Galina Russell, Isabel; Álvarez Sánchez, Adriana; Barrón Tovar, José Francisco; Girón Palau, Jonathan y Peña Pimentel, Miriam. "Guía de buenas prácticas para la elaboración y evaluación de proyectos de Humanidades Digitales", 2a versión, mayo 2020. Disponible en: <http://www.humanidadesdigitales.net/guia-de-buenas-practicas-para-la-elaboracion-y-evaluacion-de-proyectos-de-humanidades-digitales-y-checklist/>.
- \_\_\_\_\_, Isabel "La institucionalización de las Humanidades Digitales", en *Biblioteca de Humanidades Digitales*, Bonilla Editores, Red de Humanidades Digitales, 2018, pp. 18-19.
- \_\_\_\_\_, Isabel. La evaluación de los recursos digitales para las humanidades. *Signa: Revista de la Asociación Española de Semiótica*, [S.l.], v. 25, p. 121-136, ene. 2016. ISSN 1133-3634.  
<http://revistas.uned.es/index.php/signa/article/view/16909/14495>
- Gill, Tony, and Paul Miller. "Re-inventing the Wheel? Standards, Interoperability and Digital Cultural Content." *D-Lib Magazine.*, January 2002, vol 8, no. 1.
- Mandell, Laura. "Promotion and Tenure for Digital Scholarship, *Journal of Digital Humanities* vol.1, No. 4, Fall 2012.
- Mattern , Shannon, "Evaluating Multimodal Student Work," in *Journal of Digital Humanities*, (11 August 2010).
- Nowviskie, Bethany. "Where Credit is Due: Preconditions for the Evaluation of Collaborative Digital Scholarship." *Profession*. Modern Language Association, 2011.
- Presner, Todd. How to Evaluate Digital Scholarship, *Journal of Digital Humanities*, vol.1, No. 4, Fall 2012.

Rockwell, Geoffrey. "Short Guide to Evaluation of Digital Work", *Journal of Digital Humanities*, vol.1, No. 4, Fall 2012.

Rodríguez, Nuria (coord.) "Documento de recomendaciones para la evaluación y reconocimiento de la investigación llevada a cabo en el ámbito de las humanidades digitales". Documento definitivo consensuado por la Junta Directiva de la HDH: 7 de julio de 2015.  
[https://humanidadesdigitaleshispanicas.es/wp-content/uploads/2019/01/Documento\\_Recomendaciones\\_Definitivo.pdf](https://humanidadesdigitaleshispanicas.es/wp-content/uploads/2019/01/Documento_Recomendaciones_Definitivo.pdf)

Witt, Jeffrey C. Digital Scholarly Editions and API Consuming Applications. *Digital Scholarly Editions as Interfaces*, edited by Roman Bleier, Martina Bürgermeister, Helmut W. Klug, Frederike Neuber, Gerlinde Schneider. Schriften des Instituts für Dokumentologie und Editorik 12. Books on Demand, 2018, 219–247.